

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah usaha memanusiakan manusia atau dalam kata lain adalah usaha membudayakan manusia. Pendidikan sendiri dianggap sebagai strategi yang ampuh untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan sendiri adalah usaha sadar dan terencana yang diwujudkan melalui suasana belajar pada proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak yang mulia, serta ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat dan negara”.¹

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pendidikan sendiri, dapat dilakukan dengan memperbaiki penyampaian pembelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan menyenangkan ketika belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa senang dan ingat akan materi yang diajarkan, selain itu juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.²

Media dalam proses pembelajaran sendiri memiliki peranan yang penting dalam proses belajar dan mengajar, media juga merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. “Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan pengirim

¹Ondi Saondi dan Aris Suherman, *Etika Profesi Keguruan*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2020), hlm. 1.

²Annisa Dkk, “Penerapan Media Audio Visual (Video Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I Dan II SD IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah* Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 97.

kepada penerima, sehingga memberikan rangsangan kepada pikiran, perhatian, perasaan dan minat peserta didik untuk belajar.”³

Selain media pembelajaran guru juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dikelas karena guru merupakan fasilitator dalam setiap proses pembelajaran. Dalam penyampaian proses pembelajaran, tokoh yang paling berperan dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan adalah guru. Guru dituntut agar bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa, agar siswa dapat belajar secara optimal”.⁴

Allah Swt berfirman dalam Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 31, yang menjelaskan tentang media pembelajaran, sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

﴿٣١﴾

Artinya:

*“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”*⁵ Qs. Al-Baqarah Ayat 31.

Ayat ini menerangkan bahwa Allah swt mengajarkan kepada Adam a.s. nama-nama, tugas dan fungsinya seperti Nabi dan Rasul, tugas dan fungsinya sebagai pemimpin umat. Manusia memang makhluk yang dapat dididik

³Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, (2018), hlm. 103

⁴Wulandari, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi”, (Jambi: Universitas Jambi, 2018),3.

⁵Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Jakarta: Gramedia, 2019, hlm. 99

(educable), bahkan harus dididik (educandus), karena ketika baru lahir bayi manusia tidak dapat berbuat apa-apa, anggota badan dan otak serta akalinya masih lemah. Tetapi setelah melalui proses pendidikan bayi manusia yang tidak dapat berbuat apa-apa itu kemudian berkembang dan melalui pendidikan yang baik apa saja dapat dilakukan manusia. Adam sebagai manusia pertama dan belum ada manusia lain yang mendidiknya, maka Allah secara langsung mendidik dan mengajarnya. Apalagi Adam dipersiapkan untuk menjadi khalifah yaitu pemimpin di bumi. Tetapi cara Allah mendidik dan mengajar Adam tidak seperti manusia yang mengajar sesamanya, melainkan dengan mengajar secara langsung dan memberikan potensi kepadanya yang dapat berkembang berupa daya pikirnya sehingga memungkinkan untuk mengetahui semua nama yang di hadapannya.

Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media berbasis animasi”.⁶

Media berbasis animasi sendiri merupakan media audio visual yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan

⁶Muhammad Nazmi, “Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung”, *Jurnal Pendidikan Geografi*, Vol. 17, No. 1, (2021), hlm. 49.

dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran”.⁷

Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih berhasil karena dapat masuk melalui 2 sensor indera manusia, yaitu melalui mata dan telinga. Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), dan 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain”.⁸

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru mata pelajaran fiqih kelas 1 Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan, penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran fiqih belum memberikan hasil yang optimal, hal tersebut diperoleh dari informasi yang didapatkan pada nilai tugas siswa, bahwa hasil belajar siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan pada mata pelajaran fiqih diperoleh data 50% nilai dari 18 anak masih dibawah kkm yang telah ditentukan yaitu 75.

Rendahnya hasil belajar dan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan pada mata pelajaran fiqih sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dirasa kurang tepat dan belum dimanfaatkan dengan baik. Selain itu guru juga mengaku kurang memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Tidak semua guru

⁷Laily Rahmayanti, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo”, *JPGSD* Vol. 06, No. 04, (2020), hlm. 429-439.

⁸Muhammad Ridwan Apriansyah Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 9, No. 1, (2020), 9.

mampu menguasai penggunaan teknologi yang baik, terlebih guru yang sudah lanjut usia. Sedangkan sumber masalah pada beberapa siswa adalah kurang antusias dan minat terhadap pelajaran fiqih disebabkan karena penyampaian pelajaran yang belum optimal, guru masih monoton dalam memberikan materi ajar, guru lebih aktif dibandingkan siswanya dan kurangnya metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar

Dengan adanya masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran fiqih, maka perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai pengaplikasian video animasi sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa lebih tertarik dan berminat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan yang telah di paparkan diatas maka rumusan masalah yang saya temukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan dalam pembelajaran fiqih?

3. Bagaimana peran media berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar fiqih peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan?

C. Tujuan dan kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian pada proposal skripsi adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan dalam pembelajaran fiqih.
- c. Untuk mengetahui peran media berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar fiqih peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian dapat dibagi menjadi dua yaitu kegunaan bersifat teoritis dan praktis:

- a. Secara Teoritis
 - 1) Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan wawasan tentang permasalahan yang diteliti.

- 2) Menambah pemahaman bagi perpustakaan Fakultas Agama Islam UISU Medan.
- 3) Menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin membahas masalah yang sama.

b. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan:

- 1) Dapat memberikan pengetahuan berkaitan dengan penelitian yang dapat diaplikasikan di sekolah.
- 2) Sebagai pengetahuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Sebagai persyaratan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dalam mencapai gelar sarjana pendidikan Islam.

D. Batasan Istilah

Untuk lebih mempermudah terhadap pembahasan dalam proposal ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah-istilah yang sangat penting kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Dan tujuannya untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul tulisan ini, perlu ada penjelasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.⁹

⁹Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 121.

2. Media Animasi

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani Anima yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan”.¹⁰

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya”.¹¹

4. Mata Pelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih adalah suatu kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa dalam bidang syari’at Islam dari segi ibadah dan muamamah baik dalam konteks asal hukumnya maupun praktiknya sehingga siswa mampu menguasai materi tersebut dan terjadinya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap serta tingkah laku anak didik ke arah kedewasaan yang sesuai dengan syari’at Islam dengan menggunakan cara-cara dan alat-alat komunikasi pembelajara”.¹²

E. Telah Pustaka

¹⁰Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jendral Soedirman”, *Jurnal Multinetics*, Vol. 2 No. 2 Nopember 2021, hlm. 42

¹¹M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 82

¹²Saiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 61

Sebenarnya penelitian mengenai peran tokoh agama dalam menanamkan nilai-nilai akhlak sudah sering dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa karya ilmiah, baik berupa skripsi maupun buku-buku. Meskipun demikian hal tersebut tetap saja menarik untuk terus diteliti dan dikaji, sebab sekalipun teknologi terus berkembang dan zaman terus berubah, Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian yang relevan, ada beberapa karya yang dimiliki kesamaan dengan tema skripsi ini, diantaranya:

1. Alif Bagus Sutriadi, 2021, *“Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Rukun, Wajib Dan Sunnah Haji Kelas V MI Tarbiyatul Atfhal Simongagrok Mojokerto”* mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam skripsi ini menerangkan bahwa untuk meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran fiqih materi rukun, wajib dan sunnah hajimenggunakan media audio visual dapat dikatakan berjalan dengan baik, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan aktifitas guru dan aktifitas siswa pada siklus I dan siklus II, dengan nilai yang diperoleh pada siklus I 84 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95,45.”¹³
2. Ahmad Zainul Arifin 2023, *“Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah”*, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dalam skripsi ini menerangkan pembelajaran

¹³Alif Bagus Sutriadi *“Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Rukun, Wajib Dan Sunnah Haji Kelas V MI Tarbiyatul Atfhal Simongagrok Mojokerto”*, 2021, Uin Sunan Ampel Surabaya.

dengan menggunakan media animasi dapat berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari 80% siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan materi dapat lebih dipahami”.¹⁴

3. Fitri Intan Nur Laili, 2021, “*Penggunaan Media Animasi Berbasis Berbasis Audiovisual Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas III MI Hidayatul Ulum Ngampel Selodono Kediri, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya*”. Dalam skripsi ini menerangkan bahwa proses pembelajaran kreatif menulis puisi dengan menggunakan media animasi berbasis audiovisual berjalan dengan lancar dan baik hal ini terbukti melalui perbaikan dalam setiap siklus melalui refleksi. Dan selama proses pembelajaran selalu mengalami peningkatan baik dari siswa maupun dari guru.”¹⁵
4. Imroatus Khoirun Nisa (2020), dengan judul “*Pengembangan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Penggunaan Media Pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidoarjo*” yang menyimpulkan bahwa, dalam pembelajaran di era modern sekarang, sangat penting memakai media pembelajaran. Untuk itu, sekolah harus memfasilitasi setiap kelas dengan menyediakan media LCD. Disamping itu guru harus kreatif menggunakan media yang ada dan menggunakan metode yang bervariasi. Dalam karyanya ini, penulis memberikan penekanan bahwa di era modern ini, media pembelajaran sangat

¹⁴Ahmad Zainul Arifin, “*Pemanfaatan Media Animasi dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah*”,2023, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

¹⁵Fitri Intan Nur Laili, “*Penggunaan Media Animasi Berbasis Berbasis Audiovisual Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas III MI Hidayatul Ulum Ngampel Selodono Kediri*”, 2021, UIN Sunan Ampel Surabaya.

penting. Sekolah harus memfasilitasi semua kelas dengan media pembelajaran, yang dalam karyanya ini disebutkan adalah LCD. Guru juga ditekankan agar dapat berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang baru.”¹⁶

5. Hilyatun Nadawiyah (2020), “*Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android*” yang menyimpulkan bahwa berdasarkan tahap analisis materi, dan analisis media dan metode pembelajaran didapat bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran karena peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan menganggap bahwa materi tajwid sangat sulit, dan peserta didik akan merasa bosan dalam pembelajaran karena media dan metode yang digunakan masih bersifat konvensional sedangkan karakter peserta didik saat ini identik dengan teknologi. Dalam karyanya ini, penulis mengulas bahwa pengembangan media pembelajaran amat penting dalam pembelajaran tajwid. Perlu adanya media pembelajaran baru yang menyesuaikan teknologi terkini. Maka dengan latar belakang tersebut, penulis membuat suatu karya penelitian baru berupa pembelajaran tajwid berbasis aplikasi android.”¹⁷

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika penulisan sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

¹⁶Imroatun Khoirun Nisa (2020), “*Pengembangan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Penggunaan Media Pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidoarjo*”.

¹⁷Hilyatun Nadawiyah (2020), “*Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android*”

Bab I Pendahuluan, Didalam pendahuluan ini didalamnya berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, batasan istilah, telaah pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, Pada bab ini memuat uraian tentang landasan teori berupa teori-teori besar yaitu teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian yang berkaitan dengan pemahaan keagamaan dan perilaku sosial.

Bab III Metode Penelitian, pada bab metode penelitian ini didalamya terdapat pembahasan mengenai Jenis penelitian, informan penelitian, Sumber Data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

Bab IV Laporan Hasil, Penelitian. Pada bab ini terdapat pembahasan mengenai pemaparan analisis dan pembahasan

Bab V Penutup, Dalam bab kelima ini terdapat isi mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.¹ “Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”.²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran”.³ Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar,

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2023), hlm. 3.

²Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 169.

³Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008) hlm.265.

sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.”⁴ Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.”⁵ Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi

⁴Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021), hlm. 121.

⁵Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017, hlm.. 179

ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.”⁶

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.”⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2023), hlm. 3.

⁷*Ibid*, hlm. 20

pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain”.⁸

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan

⁸*Ibid.*

pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video, radio, atau model.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.”⁹

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 22.

B. Berbasis Animasi

1. Pengertian Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap”.¹⁰

Sedangkan media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi”.¹¹ Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio

¹⁰Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, III* (Jakarta: Balai Pustaka, t.t.).

¹¹Laily Rahmawati, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sudoarjo,” *JPGSD* 6, no. 4 (2018): hlm. 429–439.

dan gambar yang bergerak. Media video animasi sangat beragam, media video animasi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya, media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa menambah semangat dalam belajar, mempermudah materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Karakteristik Media Vidio Animasi

Dalam media pembelajaran peran alat atau media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Alat atau media pembelajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan materi kepada siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yaitu:¹²

- a. Media video animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- b. Media video animasi dapat ditayangkan pada gadget, bantuan proyektor dan laptop, media video animasi dapat ditayangkan berulang kali.
- c. Isi dalam video sesuai dengan materi dan karakter siswa.
- d. Media video harus menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

¹²Hasmira, Anwar, dan Muh Yusuf, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa,” *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2017): hlm. 128–37.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹³ Hasil merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh oleh setiap orang setelah mengalami sebuah proses. Belajar mempunyai arti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya”.¹⁴

Hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum. Penilaian hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada didalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil sebuah keputusan.”¹⁵

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.”¹⁶

¹³Widodo Lusi Widayanti, “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Prblem Based Learning Paa Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013,” Jurnal Fisika Indonesia No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013 (2013): hlm. 34.

¹⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2023), hlm. 2

¹⁵Nandang Kosasih, *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan* (Jakarta: Alfabeta, 2023), hlm. 38.

¹⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 6.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.”¹⁷ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.”¹⁸ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses interaksi ataupun hubungan antara tindak belajar dan tindak mengajar yang mencakup tiga aspek. Hasil belajar akan diperoleh seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar tersebut meliputi semua aspek perilaku (aspek kognitif, afektif dan psikomotorik). Hasil belajar sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan

¹⁷M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 82

¹⁸Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hlm. 4.

pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan berarti tujuan pembelajaran sudah tercapai, dan begitupun sebaliknya. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah aspek yang berhubungan dengan kecerdasan peserta didik yang dicapai selama proses pembelajaran berlangsung. Pada ranah kognitif ini, pendidik diharapkan untuk dapat melakukan sesuatu tindakan sehingga dapat mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami materi pembelajaran dan peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan pendampingan khusus kepada peserta didik yang belum dapat memahami materi pembelajaran. Ranah kognitif mengarah ke perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Seperti kemampuan berfikir dan keterampilan berfikir yang mencakup kemampuan berfikir tingkat rendah yaitu kemampuan mengingat, memahami, serta mengaplikasikan. Kemudian kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

- b. Ranah Afektif Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi dan sikap. Ranah afektif mencakup ranah perilaku, seperti perasaan dan minat. Hasil belajar dari ranah afektif ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian mereka terhadap mata pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, kebiasaan dan hubungan sosial.
- c. Ranah Psikomotorik Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, dan interperatif.”¹⁹

Dari ketiga ranah yang telah disebutkan, ranah kognitif merupakan ranah yang paling kerap dinilai oleh para pendidik. Karena ranah ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan isi mata pelajaran.

D. Pelajaran Fiqih

1. Pengertian Pelajaran Fiqih

Beralih ke pengertian “Fikih”, secara bahasa memiliki arti “tahu atau paham”.²⁰ Pengertian ini disandarkan pada salah satu firman Allah dalam surat at-Taubah ayat 122 berikut ini:

¹⁹Purwanto, *Evaluasi hasil belajar*, Cet. 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 50–52.

²⁰T.M. Hasbi Ash-Shidqy, *Pengantar Ilmu Fiqh*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997), hlm. 15.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ

وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٥﴾

Artinya:

*Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?.*²¹

Dari ayat di atas dapat ditarik satu pengertian bahwa fikih itu berarti mengetahui, memahami dan mendalami ajaran agama. Sedangkan dalam konteks istilah, seperti halnya pengertian “pembelajaran”, pengertian Fikih secara istilah yakni sebagai ilmu yang mempelajari syari’at Islam baik dalam konteks asal hukum maupun praktek dari syari’at Islam itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian pembelajaran dan Fikih di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Fiqih adalah suatu kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa dalam bidang syari’at Islam dari segi ibadah dan muamamah baik dalam konteks asal hukumnya maupun praktiknya sehingga siswa mampu menguasai materi tersebut dan terjadinya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap serta tingkah laku anak didik ke arah kedewasaan yang sesuai dengan syari’at Islam dengan menggunakan cara-cara dan alat-alat komunikasi pembelajaran.

²¹Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Jakarta: Gramedia, 2019, hlm. 99

2. Tujuan Pelajaran Fiqih

Dalam dunia pendidikan di Indonesia terdapat rumusan tentang tujuan pendidikan nasional dan rumusan tersebut tertuang dalam Undang-undang RI. No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang SISDIKNAS, yang berbunyi: “Pendidikan Nasional Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²²

Sedangkan tujuan dari Pendidikan Islam adalah kepribadian muslim yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran Islam. Tujuan pendidikan Islam dicapai dengan pengajaran Islam, jadi tujuan pengajaran Islam merupakan bentuk operasional pendidikan Islam.

Adapun tujuan pembelajaran fikih dapat dijelaskan sebagai berikut:

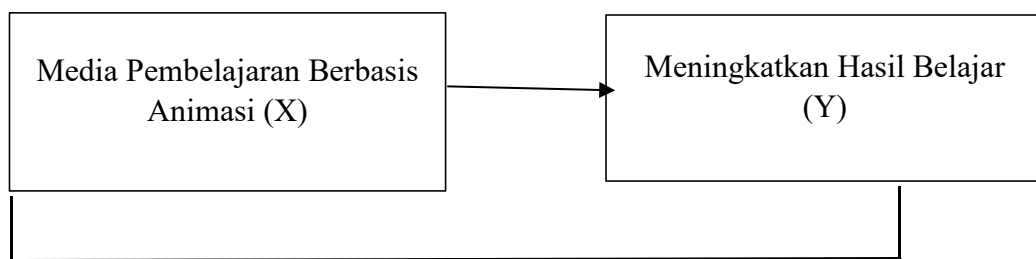
- a. Memberikan bekal kemampuan dasar kepada warga belajar untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi muslim yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia dan warga negara yang berkepribadian, percaya kepada diri sendiri, sehat jasmani dan rohaninya.
- b. Membina warga belajar agar memiliki pengalaman, pengetahuan, ketrampilan beribadah, dan sikap terpuji yang berguna bagi pengembangan pribadinya.

²²Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003, (UU RI No. 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 4.

- c. Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan perdoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- d. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan baik dan benar, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka teoritis adalah konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil pemikiran atau kerangka dan acuan yang pada dasarnya bertujuan mengadakan kesimpulan terhadap dimensi-dimensi. Setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran-pemikiran teoritis.



Sumber: Data Oleh Peneliti, 2025

Gambar II.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”²³

Berdasarkan tanggapan dasar yang telah dikemukakan oleh peneliti, dan didasari dengan pengertian hipotesis diatas maka dapat ditarik rumusnya seperti dibawah ini :

$H_a : b_1 \neq \sigma$ = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan.

$H_o : b_1 = \sigma$ = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan.

²³Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Gramedia, 2019, hlm. 199