

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, sektor pendidikan mengalami perkembangan pesat. Metode belajar mengajar telah mengalami transformasi signifikan berkat adopsi teknologi, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dan jumlah pendidikan yang diberikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan melibatkan pencapaian berbagai tujuan, seperti pengembangan kurikulum, inovasi dalam pendidikan, pemberian informasi mengenai lembaga pendidikan, serta pembangunan infrastruktur pendidikan. Dalam hal meningkatkan proses pembelajaran, para pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, guna memastikan bahwa para siswa dapat belajar secara optimal, baik secara mandiri maupun di dalam ruang kelas.

Peranan pendidikan sangatlah penting dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia, yang berfungsi sebagai panduan untuk mencapai, memfasilitasi, mengembangkan, dan menciptakan kehidupan yang lebih baik, bukan hanya bagi diri sendiri tetapi juga bagi orang lain. Konsep pendidikan secara umum dapat dihubungkan dengan prinsip tarbiyah (pemeliharaan), ta'lim (pemberian pengetahuan), dan ta'dib (pembentukan akhlak), khususnya dalam konteks Islam. Pendekatan ini mengarahkan manusia dalam berinteraksi sosial dan lingkungan sekitarnya, yang berkaitan dengan Tuhan sebagai sumber kebenaran.

Pendidikan agama memiliki peran sentral dalam membentuk keyakinan dan kesalehan, sehingga individu menjadi pribadi yang berakhlak luhur. Dalam konteks studi berjudul "Penerapan animasi video pada mata pelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan semangat belajar siswa di kelas X MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro," inti dari pelajaran akidah akhlak adalah mengajarkan konsep dasar agama Islam yang menekankan pemahaman dan penghayatan iman, serta keterampilan berinteraksi dengan sesama manusia (*habluminanas*) dan hubungan dengan Tuhan (*habluminallah*).

Dalam ajaran Islam, pendidikan akidah akhlak memiliki peranan yang vital, karena akidah akhlak adalah dasar, sedangkan ibadah merupakan sarana untuk menerapkannya. Pendidikan akidah akhlak bukan hanya tentang pengetahuan agama, melainkan juga tentang membentuk karakter peserta didik agar memiliki iman yang kuat, serta hidup dengan akhlak yang baik. Pembelajaran akidah akhlak dapat mencapai tujuannya karena mendorong perkembangan akhlak yang baik, memupuk semangat, dan mengarahkan sesuai dengan prinsip-prinsip syariat Islam yang berasal dari batiniah (jiwa).¹

Ahmad Khamis, seperti yang dikutip dalam buku karya Muhammad Abdurrahman, mengungkapkan bahwa akhlak adalah pedoman, seperangkat norma dan ketentuan, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis, yang berkaitan dengan bagaimana cara hidup dan berperilaku manusia. Tujuan dari norma-norma ini adalah agar setiap tindakan dan perilaku manusia dapat

¹ Dedi Wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak dan Pengajarannya*, LRAB, Yogyakarta, 2017, hal. 1-4

membentuknya menjadi individu yang baik. Perubahan perilaku pada seseorang menunjukkan bahwa individu tersebut telah mengalami proses pembelajaran. Perubahan ini dipicu oleh perluasan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan perubahan dalam tindakan sehari-hari.

Motivasi belajar pada dasarnya timbul dari transformasi perilaku, mulai dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih positif, dari ketidakmahiran menjadi mahir, dan dari kurang semangat menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan akademik mencerminkan perubahan yang terjadi pada individu yang sedang belajar. Hal ini melibatkan bukan hanya perubahan dalam penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, serta evaluasi pribadi peserta didik. Oleh karena itu, pencapaian keberhasilan akademik menggambarkan tahapan perkembangan dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, afektif, dan psikologis, serta tercermin dalam kebiasaan dan pandangan hidup.

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, seorang guru harus merancang strategi pembelajaran sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran sesungguhnya, guna memastikan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal..² Guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang strategi yang dapat merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya karena

² Ikbal Barlian, *Manajemen Berbasis Sekolah Menuju Sekolah Berprestasi*, Erlangga, Jakarta, 2013, hal. 9

peran guru adalah memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru akidah akhlak, Sanusi menyampaikan “Pembelajaran yang dilakukan di kelas X masih jarang menggunakan pembelajaran yang menarik dan masih banyak yang menggunakan metode ceramah dalam mengajar”. Maka dari itu para guru menerapkan media pembelajaran sebagaimana seperti judul topik yang peneliti lakukan, karena metode dengan media yang bervariasi juga sangatlah penting dalam menunjang mempermudah proses belajar yang bermakna penyampaian informasi dengan dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa disaat belajar.³

Pemanfaatan berbagai media untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran masih memiliki keterbatasan variasi, dan diharapkan dapat ditingkatkan guna memperluas pengetahuan dan hasil belajar siswa. Secara umum, dalam kelas X, media yang digunakan dalam pembelajaran adalah presentasi berbasis powerpoint. Namun, penggunaan media tersebut hanya terbatas pada beberapa sesi pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, para guru berambisi mengadopsi inovasi terbaru dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital, khususnya media video animasi sprite, dengan tujuan untuk merangsang minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar.

Penerapan media pembelajaran berupa animasi sprite ini telah dimulai sejak awal era Revolusi Industri 4.0 pada tahun 2018. Dalam konteks ini,

³ Sari Rk, *Memfaatkan Kekuatan Media Sosial*, ODONTO Dental Journal, Surabaya, 2019, hal. 45

pemanfaatan media untuk menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih efisien, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih mendalam konsep, serta mengembangkan kompetensi mereka. Penggunaan media video animasi sprite dalam pembelajaran diharapkan dapat mencegah rasa jenuh pada siswa selama proses belajar dan membantu mereka tetap up-to-date mengenai perkembangan pembelajaran di era globalisasi saat ini.

Namun, penting untuk dicatat bahwa penerapan media video animasi sprite dalam pembelajaran akidah akhlak tidak dilakukan secara kontinu. Metodenya bergantian, misalnya setelah mengadopsi media video animasi sprite, pembelajaran dilanjutkan dengan metode ceramah, diskusi, dan lainnya.

Dalam konteks media teknologi digital, media berfungsi sebagai wadah penyampaian pesan dalam bentuk visual dan audio. Penggunaan media pembelajaran digital memiliki daya tarik yang tinggi dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya merangsang indra penglihatan, tetapi juga indra pendengaran secara bersamaan. Dengan perkembangan teknologi, pembuatan atau perekaman objek animasi dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai kebutuhan pembelajaran. Hasil kreativitas atau rekaman ini sering disebut sebagai video animasi.

Berdasarkan gambaran tersebut, peneliti tertarik untuk lebih mendalami implementasi media video animasi sprite dalam mata pelajaran akidah akhlak, khususnya dalam merangsang motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model video animasi pada mata pelajaran akidah akhlak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro?
2. Bagaimana implementasi video animasi pada mata pelajaran akidah akhlak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro?
3. Apa pengaruh video animasi pada mata pelajaran akidah akhlak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model video animasi pada mata pelajaran akidah akhlak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui implementasi video animasi pada mata pelajaran akidah akhlak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui pengaruh video animasi pada mata pelajaran akidah akhlak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

D. Kegunaan Penelitian

1. Dari segi teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam konteks pendidikan, khususnya mengenai penerapan video animasi dalam mata pelajaran akidah akhlak untuk mendorong semangat belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.
2. Dari sudut pandang praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan signifikan pada beberapa aspek:
 - a. Bagi sekolah, penelitian ini akan memberikan informasi tentang prestasi belajar siswa yang dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, mengarahkan tujuan pembelajaran di lingkungan sekolah, serta berkontribusi terhadap kemajuan pendidikan secara keseluruhan.
 - b. Bagi para pendidik, penelitian ini akan memberikan masukan berharga mengenai penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran akidah akhlak.
 - c. Bagi peserta didik, penelitian ini akan berperan sebagai sumber motivasi melalui media pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya interpretasi yang keliru terkait dengan judul penelitian ini, peneliti akan memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini, diantaranya meliputi:

1. Implementasi

Implementasi dalam pengertian yang lebih simpel adalah tindakan atau proses penerapan. Seperti yang tercantum dalam kamus besar bahasa Indonesia, implementasi berarti pelaksanaan. Browne dan Wildavsky menjelaskan bahwa "implementasi adalah ekspansi dari kegiatan yang disesuaikan satu sama lain." Selain itu, Schubert menyatakan bahwa "implementasi adalah sebuah sistem rekayasa."⁴

Definisi-definisi di atas menggambarkan bahwa istilah implementasi merujuk pada tindakan nyata, keberadaan aktivitas, upaya, serta struktur suatu sistem. Istilah "mekanisme" menunjukkan bahwa implementasi bukan sekadar kegiatan rutin, melainkan sebuah proses terencana yang dijalankan dengan sungguh-sungguh berdasarkan pedoman normatif tertentu, dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Berdasarkan penafsiran di atas, implementasi dapat diartikan sebagai tindakan menerapkan atau mengoperasionalkan suatu aktivitas untuk mencapai tujuan atau target yang telah ditetapkan.

⁴ Arinda Firdianti, *Implementasi Manajemen Bebas Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, CV. Gre Publishing, Yogyakarta, 2018, hal. 19.

2. Video Animasi *Sprite*

Animasi adalah langkah-langkah untuk merekam dan mengulang rangkaian gambar bergerak. Animasi merupakan upaya untuk mengubah tampilan yang awalnya diam menjadi dinamis.⁵ Dalam konteks lain, animasi menciptakan persepsi visual yang timbul akibat pergeseran bingkai gambar sepanjang periode waktu tertentu. Bingkai ini merangkum segmen kecil dalam animasi yang mengandung objek atau gambar yang dapat diubah atau disunting pada setiap bingkai.

Animasi *sprite* merujuk pada bentuk animasi yang menggunakan latar belakang yang tidak berubah. *Sprite* mengacu pada komponen dalam animasi yang memiliki gerakan independen, seperti contohnya burung atau planet yang berputar. Dalam animasi *sprite*, yang dapat mengalami penyuntingan adalah animasi pada layar yang memuat *sprite* tersebut.⁶

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah proses memicu dan mengarahkan dorongan yang mendorong individu untuk terlibat dalam tindakan pembelajaran. Menurut sudut pandang lain, motivasi belajar melibatkan dorongan internal yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memastikan kelanjutan proses pembelajaran demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar melibatkan aspek psikologis yang tidak hanya berfokus pada

⁵ Arif Ruslan, *ANIMASI Perkembangan dan Konsep*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2016, hal. 15

⁶ Redmond W, *Designing and animating a character sprite with modern techniques*, Journal of informatics and computer science, Banda Aceh, 2019, hal. 87

kecerdasan intelektual, tetapi juga memainkan peran penting dalam memicu semangat, kegembiraan, dan antusiasme dalam upaya pembelajaran. Individu dengan motivasi yang tinggi akan memiliki sumber daya yang melimpah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁷

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1
Penelitian Terdahulu

Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
Skripsi Muhammad Sulton Amarodin 2021	Perbandingan Pengaruh media audio visual konten youtube animasi terhadap hasil belajar	Pengaruh media audio visual konten youtube animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjuk kan bahwa perbandin gan media audio visual konten youtube

⁷ Sadirman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, CV Rajawali Pers, Jakarta, 1990, hal. 73

	peserta didik kelas IV pada mata pelajaran akidah akhlak di MIN 4 OKU TIMUR	IV pada mata pelajaran akidah akhlak di MIN 4 OKU TIMUR		animasi terhadap hasil belajar. Dengan adanya media tersebut para siswa jadi lebih antusias dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Skripsi Hani Noviy anti 2021	Perbandingan pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi	Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pembelajarn berbasis gamifikasi dengan

	dengan menggunakan an <i>classdojo</i> terhadap <i>classdojo</i> motivasi dan hasil belajar dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut.	an terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut.		menggunakan <i>classdojo</i> akan menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.
Skripsi Yuni Pertiwi 2021	perbandingan pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar	Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya motivasi pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

	prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 kota Bengkulu.	siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 kota Bengkulu.		
--	---	--	--	--

Tabel 1. 2

Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

Peneliti dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
Skripsi Muhammad Sulton Amarodin 2021	pengaruh media audio visual konten youtube animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata	Menggunakan media pembelajaran berbasis animasi	a. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode kualitatif

	<p>pelajaran akidah akhlak di MIN 4 OKU TIMUR</p>		<p>b. Variabel penelitian terdahulu terhadap hasil belajar sedangkan penelitian sekarang untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa</p>
<p>Skripsi Hani Noviyanti 2021</p>	<p>Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan <i>classdojo</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro</p>	<p>Variabel y yang sama dengan menerapkan motivasi belajar siswa</p>	<p>a. Metode penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif sedangkan yang sekarang menggunakan kualitatif</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan media gamifikasi <i>classdojo</i> sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan media video animasi.</p>

Skripsi Yuni Pertiwi 2021	Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 kota Bengkulu	Menggunakan variabel yang sama dengan menerapkan motivasi belajar siswa	a. Penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode kualitatif b. Penelitian terdahulu meneliti pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang sekarang meneliti pelajaran akidah akhlak
------------------------------------	---	--	--

G. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka memfasilitasi penyajian pembahasan dengan lebih teratur dan sistematis, peneliti perlu menguraikan struktur sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama, yakni pendahuluan, akan memaparkan gambaran umum penelitian, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, dan susunan sistematika pembahasan.

Bab kedua akan mengulas kajian teori yang mencakup berbagai aspek yang relevan dengan penelitian ini. Di bagian ini, akan dijelaskan tentang media pembelajaran, penggunaan video animasi dalam konteks pembelajaran, pembelajaran akidah akhlak, dan peran motivasi belajar.

Bab ketiga akan menguraikan metode penelitian yang melibatkan pendekatan dan jenis penelitian, peran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta validitas data yang diverifikasi.

Bab keempat akan memuat paparan hasil penelitian dan temuan lapangan, terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama akan menyajikan data umum, mencakup profil dan identitas madrasah, visi dan misi sekolah, tujuan madrasah, fasilitas dan infrastruktur, serta staf pendidik dan tenaga administratif. Bagian kedua akan merinci data khusus, mengenai implementasi video animasi sprite dalam pembelajaran akidah akhlak untuk merangsang motivasi belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

Bab kelima, sebagai bab penutup, akan memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan diambil dari analisis pada bab-bab sebelumnya, sementara saran-saran yang dijabarkan akan menjadi rekomendasi bagi pihak-pihak terkait dalam konteks penelitian ini.



UNUGIRI