

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya merupakan proses dari dalam diri untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar diri. Pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mendukung perkembangan dan kemajuan suatu negara.<sup>1</sup> Namun Indonesia masih tergolong kedalam Negara yang memiliki kualitas pendidikan yang rendah sesuai dengan hasil PISA 2018. Hasil terbaru pencapaian PISA yakni 2018, Indonesia mendapatkan ranking ke 73 dari 78 negara yang mengikuti, serta mendapatkan skor membaca 371.<sup>2</sup> Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya inovasi yang terus menerus di lakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan pembuatan media pembelajaran untuk Mengetahui kepraktisan video animasi.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dibeberapa sekolah. Salah satunya di MA Tarbiyatul Islam Soko Tuban. Berdasarkan hasil observasi pada MA Tarbiyatul Islam Soko Tuban, pembelajaran yang digunakan masih pada umumnya, misalnya penggunaan buku paket berupa modul cetak dan LKS, cara penyampaian materi juga menggunakan metode ceramah, dimana pembelajaran ini

---

<sup>1</sup> Indah Ayu Angraini, Wahyuni Desti Utami, Salsa Bila Rahma, *Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran*, Vol. 1 Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2020, Hal. 1

<sup>2</sup> Risma Masfufah, Ekasatya Aldila Afriansyah, *Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA*, Vol. 10, Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021, Hal. 3

kurang membangkitkan rasa penasaran terhadap materi yang diajarkan. Siswa kurang antusias dan sulit mengerti uraian materi yang disajikan, modul cetak cepat membosankan dipelajari. Sehingga tidak membantu siswa belajar secara efektif dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dinilai masih kurang maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu sumber belajar yang tidak hanya menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video, tetapi juga dapat menunjukkan bagaimana proses yang terjadi dalam bentuk video dan animasi agar bahan ajar interaktif dan menarik. Praktik pembelajaran Fiqih harus bisa menyesuaikan perkembangan saat ini, yakni mengaplikasikan pembelajaran dengan teknologi dengan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada siswa, sehingga peran guru tidak hanya sebatas mengajar saja namun juga sebagai inovator dan fasilitator bagi siswa. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong kemandirian belajar. Salah satu cara agar bentuk bahan ajar menjadi interaktif dan menarik yang juga menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK serta mendukung pelaksanaan pembelajaran adalah pengembangan Video animasi.

Media merupakan salah satu bagian yang membawa informasi, sedangkan media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki, tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik

berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak<sup>3</sup>. Sehingga peserta didik mampu memahami konten materi secara keseluruhan.

Selain itu tujuan penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Hal ini selaras dengan materi teori dan praktik yang akan dilakukan sehari-hari. Media ini akan membantu peserta didik untuk memberikan gambaran implementasi teori yang akan diamalkan secara praktek. Sehingga penggunaan media pembelajaran audio visual yang diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik pasca penerapan pembelajaran secara *daring*. Oleh sebab itu dapat dimaknai bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>4</sup> Dalam hal ini media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video animasi.

Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Sedangkan animasi adalah kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Jadi, video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak

---

<sup>3</sup> Hendracipta Nana, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips* (Banten: Universitas Sultan Tirtayasa, 2019) Hal. 1

<sup>6</sup> Ni Luh Putu Ekayani, Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, Vol. 1, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2017, Hal. 3

<sup>7</sup> Cici Farida, Destiniar, Nyiyayu Fahriza Fuadiah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data, Vol. 2 *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2022, Hal : 55

sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Penggunaan media video animasi dapat menarik minat, sedangkan minat dapat menimbulkan antusiasme peserta didik untuk memperhatikan objek tersebut.

Kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat siswa tertarik secara spontan untuk melihat dan mengamati video animasi tersebut. melalui video animasi ini diharapkan dapat meningkat sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu perlu diadakannya penelitian tentang pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan video animasi untuk menunjang pembelajaran siswa pada mata pelajaran fikih di MA Tarbiyatul Islam Soko Kabupaten Tuban.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat dirumuskan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fikih di MA Tarbiyatul Islam Soko Tuban?
2. Bagaimana pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran Fikih di MA Tarbiyatul Islam Soko Tuban?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fikih di MA Tarbiyatul Islam Soko Tuban

2. Untuk mengetahui tingkat kemudahan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran Fiqih di MA Tarbiyatul Islam Soko Tuban

#### **D. Manfaat Pengembangan**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran berbentuk video animasi.
- b. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif, menarik dan menyenangkan.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti : Hasil penelitian ini dapat memperoleh pengalaman dalam membuat karya ilmiah dan memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar serta sebagai acuan pengembangan ide yang kreatif dikesempatan yang telah ada.
- b. Bagi guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dan menarik bagi siswa.
- c. Bagi peserta didik : memberikan kepraktisan dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi fiqih.
- d. Bagi sekolah : dengan adanya penelitian ini, dapat menambah fasilitas media pembelajaran berupa video animasi pada pelajaran Fiqih di MA Tarbiyatul Islam Soko.

### **E. Komponen Dan Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan**

Pada pengembangan Video animasi ini terdapat Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran fikih di MA Tarbiyatul Islam Soko.
2. Video animasi ini bersifat interaktif karena terdiri dari berbagai karakter animasi dan dapat diakses melalui channel youtube.
3. Adaptif menyesuaikan perkembangan zaman.
4. Memiliki design yang menarik dan efektif

### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

#### 1. Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan peneliti di MA Tarbiyatul Islam di kecamatan Soko kabupaten Tuban pada kelas X

#### 2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu video animasi sebagai media pembelajaran untuk memberikan kesan praktis dan mudah peserta didik di MA Tarbiyatul Islam, memiliki beberapa keterbatasan di antaranya:

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran Fikih kelas X materi tata cara sholat janazah.

- b. Uji coba pemakaian media pembelajaran video animasi dilakukan secara terbatas.
- c. Langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan sederhana.

### **G. Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional ini peneliti menjelaskan judul penelitian ini dengan jelas agar dapat dipahami. Untuk itu perlu dikemukakan istilah-istilah judul yang perlu mendapat penjelasan secara rinci:

1. Pengembangan adalah usaha dalam meningkatkan kemampuan secara teknis, teoritis, konseptual, sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Pengembangan merupakan proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan potensi serta kompetensi siswa.
2. Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan
3. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

### **H. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kepraktisan peserta didik.

Setelah dilakukan telaah beberapa penelitian, terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang digunakan dalam penelitian oleh peneliti antara lain:

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma, Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar, 2018.	Persamaan penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dan model pengembangannya sama-sama ADDIE.	Perbedaan penelitian terletak pada animasi yang digunakan berbasis powtoon.	Hasil validitas produk menunjukkan valid dengan beberapa kualifikasi dari beberapa ahli serta tingkat efektifitas produk menunjukkan hasil yang signifikan yang dapat diketahui dari hasil pos tes siswa dengan rata-rata 90,5 sedangkan pretestnya 50,5.
2	Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi SitusPekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, 2018	Persamaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE serta subyek penelitian yang digunakan adalah kelas X.	Perbedaannya terletak pada materi yang dibahas adalah Sejarah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video animasi dua dimensi ini memiliki hasil validasi yang baik dan memiliki daya ketertarikan yang sangat menarik
3	Febby Febriantika Noer Fisabilillah, Norida Canda Sakti, Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas, 2021	Persamaannya terletak pada variabel terikatnya yang sama-sama minat belajar siswa serta subyek penelitiannya adalah siswa pada tingkatan SMA.	Perbedaannya terletak pada Model pengembangan yang diguakan yaitu 4D serta materi yang diteliti adalah perpajakan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif dengan presentase respon peserta didik sebesar 87,9% yang mana sangat baik meningkatkan minat peserta didik



## **I. Sistematika Pembahasan**

Agar skripsi ini tidak keluar dari pokok pikiran dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan maka penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori tentang gambaran video animasi dan teori-teori pengembangannya.

### **BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Pada bab ini berisi pemaparan mengenai metode yang digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang meliputi desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengembangan, dan teknik analisis data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan.

## BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan beberapa rekomendasi atau saran untuk pemanfaatan pengembangan produk.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi rujukan-rujukan yang digunakan peneliti untuk membuat laporan yang berisi nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya, agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut. Lampiran hasil penelitian memuat dari perangkat pembelajaran, instrumen validasi yang digunakan dan media ajar yang dikembangkan (jika diperlukan).

