

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang signifikan diberbagai aspek kehidupan manusia. Baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, bahkan pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) perlu adanya inovasi-inovasi terutama hal-hal yang berkaitan dengan faktor pengajaran dikelas, salah satu faktornya seperti media pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat memberi materi pelajaran kepada siswa dengan efektif dan efisien. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari suatu sumber kepada penerima. Jika dikaitkan dengan pembelajaran media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran agar membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>1</sup> Hasil penelitian telah membuktikan dengan adanya media dalam pembelajaran

---

<sup>1</sup> Kustiawan Usep *“Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini”* (Malang:Gunung Samudera 2016), 5.

menunjukkan keunggulannya dan membantu para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih cepat tanpa membuang waktu dan mudah dipahami oleh siswa.

Dewasa ini pendidikan tidak terlepas dari teknologi modern, walaupun masih belum merata, tapi setidaknya di setiap kelas sudah mulai memanfaatkan proyektor/infocuss. Adanya alat-alat modern seharusnya sudah ditetapkan dalam pendidikan, bukan lagi saatnya guru mengajar dikelas menggunakan alat-alat klasik seperti papan tulis, spidol, kapur. Justru dengan adanya perkembangan teknologi sebagai penunjang keberlangsungan proses pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Terutama untuk anak-anak pembelajaran dengan menggunakan media yang modern seperti VCD, TV tentunya lebih menarik perhatian dari pada materi yang bersumber dari guru (ceramah). Jika kita lihat mengapa anak-anak lebih senang dan bersemangat jika menonton film kartun atau bermain cacing dari pada memperhatikan ketika guru mengajar, salah satu faktornya yaitu dalam penyampaian materi guru terlalu klasik atau kurang up date baik dalam pemilihan metode, media, strategi pembelajaran. Penggunaan media VCD tentu dapat menarik minat murid terhadap materi yang disampaikan.

Dalam Al-Quran ada beberapa ayat yang terkait secara langsung tentang dorongan untuk memilih metode dan media secara tepat dalam proses pembelajaran, sebagaimana Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾ (النحل : ١٢٥)

*Artinya:* Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Q.S. An-Nahl 16:125).<sup>2</sup>

Dari ayat diatas dapat diambil pelajaran bahwasanya dalam melakukan sesuatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Ketika hendak memberi suatu materi kepada peserta didik dituntut menggunakan media sebagai pembantu tersampainya materi sehingga terciptanya pembelajaran lebih efektif dan efisien juga mampu menjadi penghubung antara guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal.

Media pembelajaran yang dipilih tentunya didasarkan pada kelogisan berpikir. Kelogisan berpikir memiliki maksud bahwa media pembelajaran biasanya didasarkan pada prinsip menjelaskan materi dari konkret ke abstrak, dan dari hal mudah ke hal yang sukar. Yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran harus bisa membantu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Selama ini sering kita jumpai metode ceramah masih dominan digunakan para pendidik dalam menyampaikan

---

<sup>2</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Hidayah Al-Quran dan Terjemah Per Kata* (Jakarta:CV Kalim, 2010), 282.

materi pelajaran, juga adanya ketidak aktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran. Siswa sekedar mengikuti mata pelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas, yaitu dengan hanya mendengar dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon, kritik dan pertanyaan siswa kepada guru sebagai feed beack atau umpan balik. Sebagaimana Allah SWT berfirman:

﴿ وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بآذَانِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلَىٰ حَكِيمٍ عَمِيمٍ ﴾ (الشورى: ٥١)

*Artinya:* Dan tidaklah patut bagi seorang manusia bahwa Allah akan berbicara kepadanya kecuali dengan perantaraan wahyu atau dari belakang tabir atau dengan mengutus utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan izin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Dia Maha tinggi, Maha bijaksana.(QS.As-Syura 42:51).<sup>3</sup>

Ayat di atas menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah prantara, sebagaimana Allah SWT memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui prantara. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas seorang guru juga memerlukan prantara untuk menyampaikan pelajaran.

Penggunaan media atau *wasilah* juga banyak disinggung di dalam Al-Qur'an Allah SWT berfirman:

---

<sup>3</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Hidayah Al-Quran dan Terjemah Per Kata* (Jakarta:CV Kalim, 2010), 489.

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾ وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ  
 نُصِبَتْ ﴿١٩﴾ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ (الغاشية: ٢٠-١٧)

*Artinya:* (17) Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan? (18) Dan langit, bagaimana dia ditinggikan? (19) Dan gunung-gunung bagaimana dia ditegakkan? (20) Dan bumi, bagaimana dia dihamparkan? (QS. Al-Ghasyiah 88:17-20).<sup>4</sup>

Beberapa ayat di atas menggambarkan bahwa unta, langit dan gunung merupakan sebagian dari media yang dapat digunakan manusia untuk berpikir agar dapat menambah keimanan kepada Allah SWT.

Di samping itu terdapat ayat yang menggambarkan secara khusus penggunaan media dalam proses pembelajaran manusia. Allah SWT berfirman:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ  
 بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾ (العلق: ٥-١)

*Artinya:* (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (2) dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (3) bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia (4) yang mengajar (manusia) dengan pena (5) dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui (QS. Al-Alaq 96:1-5).<sup>5</sup>

Dalam surah Al-‘Alaq ayat 1-5 tersebut secara menggambarkan bahwa Allah SWT mengajar manusia dengan perantaraan pena (baca-tulis).

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Hidayah Al-Quran dan Terjemah Per Kata* (Jakarta:CV Kalim, 2010), 593.

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Hidayah Al-Quran dan Terjemah Per Kata* (Jakarta:CV Kalim, 2010), 598.

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan tingkat madrasah mulai dengan Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA). Pembelajaran fiqih di MTs sangatlah penting karena mengandung nilai-nilai spiritual. Materi fiqih tentang ibadah haji-umrah di sekolah selama ini lebih banyak dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, padahal metode ini lebih banyak memiliki kekurangan. Disadari atau tidak jika metode ceramah ini diterapkan secara murni adalah tidak melibatkan anak didik secara aktif dalam proses pembelajaran, akibatnya materi tersebut kurang menarik. Oleh karena itu perlu adanya upaya agar mata pelajaran ini benar-benar dipahami oleh siswa dengan cara meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran ini. Pembelajaran fiqih di tingkat MTs seharusnya dilakukan dengan pendekatan interaktif namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran fiqih sering dijejali dengan teori-teori yang cenderung membosankan.

Animasi merupakan kata berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu animo yang berarti hasrat, keinginan atau minat, roh, jiwa dan hidup. Pada dasarnya animasi merupakan suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni terlihat dengan cara mendesain keilmuan itu sendiri sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan atau perangkat yang dapat merekam sebuah seni animasi

tersebut.<sup>6</sup> Animasi dewasa ini telah menjadi bagian dari kehidupan dari remaja sampai kalangan umum dinegeri kita apalagi anak-anak. dengan perkembangan animasi yang begitu pesat didukung dengan peralatan komputer yang sangat menunjang dalam pembuatan animasi yang semakin menarik. Animasi yang banyak dipakai didunia perfileman, selain itu animasi merupakan hiburan, juga menjadi penyampai pesan lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di MTs Al-Khairiyah Pontang Kab. Serang peneliti menemukan data bahwa kelas VIII terbagi menjadi tiga bagian diantaranya yaitu VIII-A, VIII-B, dan VIII-C masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa juga ditemukan data guru mata pelajaran fiqih sebanyak tiga orang dan didapati media pembelajaran yang cukup memadai seperti adanya infocuss diruangan guru, akan tetapi terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran fiqih yang dilakukan guru masih kurang fariatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional hal tersebut dilakukan lantaran guru masih kebingungan mencocokkan antara materi dengan media pembelajaran akibatnya peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru aktifitas pembelajaran cenderung pasif, sumber belajar yang digunakan berupa media cetak sedangkan terdapat permasalahan seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Partono Soenyoto "*Animasi 2D*" (Jakarta :Kompas Gramedia 2017), 1.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran, maka Media pembelajaran Animasi dua dimensi (2D) mengenai materi tata cara ibadah umrah perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran kelas VIII MTs Al-Kairiyah Pontang Kab. Serang. Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) mengenai tatacara ibadah umrah diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran siswa MTs kelas VIII Al-Kairiyah Pontang Kab. Serang. Dengan pengembangan Media Pembelajaran animasi dua dimensi (2D) siswa dapat antusias atau termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dua Dimensi (2D) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas VIII MTs Al-Khairiyah Pontang Kab. Serang.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional, dan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru



2. Peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran fiqih karena terpaku pada buku teks
3. Pembelajaran cenderung membosankan
4. Banyaknya materi pembelajaran terbatas oleh alokasi waktu
5. Sarana dan pra-sarana media yang tidak digunakan untuk pembelajaran secara maksimal
6. Kurangnya kreativitas guru dalam pemilihan metode pembelajaran
7. Guru mata pelajaran fiqih belum paham kegunaan media audio visual
8. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan kurang menarik
9. Media audio visual berbasis animasi dua dimensi (2D) belum pernah diaplikasikan
10. Belum dikembangkannya media pembelajaran audio visual berbasis animasi dua dimensi (2D) pada mata pelajaran fiqih materi umrah di kelas VIII MTs Al-Khairiyah Pontang Kab. Serang.
11. Dalam rangka membantu guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran fiqih diperlukan media pembelajaran yang bersifat konkrit

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Animasi

Dua Dimensi (2D) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas VIII MTs Al-Khairiyah Pontang Kab. Serang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) materi umrah siswa kelas VIII MTs Al-Khairiyah pontang Kab. Serang?
2. Adakah pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) dengan efektivitas pembelajaran siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) materi umrah siswa kelas VIII MTs Al-Khairiyah pontang Kab. Serang
- b. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) dengan efektivitas pembelajaran siswa

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman berharga dan wawasan bagi peneliti agar terus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar sebagai penunjang proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi pendidik (guru PAI) dalam menyiapkan materi agar selalu berpacu kepada tujuan pembelajaran dengan harapan siswa agar dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran sekaligus pendidik dapat mengembangkan bahan ajar agar memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, inovasi dan menarik.

c. Bagi UIN SMH Banten

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kepustakaan UIN SMH Banten` dan memberikan wacana yang positif mengenai pengembangan bahan ajar yang berbentuk animasi dua dimensi (2D) dalam materi umrah.

d. Bagi Pengembang Ilmu

Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran PAI dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa animasi dua dimensi (2D), dan juga sebagai bekal agar siap melaksanakan tugas dilapangan.

## G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) pada mata pelajaran fiqih. Media pembelajaran animasi yang dikembangkan mengenai ibadah umrah yang didalamnya mengandung tata cara pelaksanaan ibadah umrah yang akan dikemas semenarik mungkin agar dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa dalam mata pelajaran fiqih. Oleh karena itu dalam pembuatannya menggunakan dua *software* yaitu Adobe After Effect dan Adobe Illustrator, diperlukan ketelitian sesuai karakter tokoh yang ada didalam cerita, kemudian animasi diwarnai dengan paduan yang *match* dan digerakan didalam komputer sehingga menghasilkan media pembelajaran animasi dua dimensi yang menarik. Media animasi dua dimensi ini digunakan untuk membantu penyampaian pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi mengenai tata cara pelaksanaan ibadah umrah.

Adapun final output dari pengembangan media animasi dua dimensi (2D) ini secara detail sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yaitu yang berisi tentang materi pembelajaran pendidikan agama Islam dengan disertai video bagaimana melaksanakan umrah dengan benar serta sesuai dengan materi dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.

2. Media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) ini dikembangkan berupa media pembelajaran dengan output VCD/DVD yang didalamnya menampilkan video animasi dua dimensi serta gambar-gambar bergerak diiringi dengan suara berkaitan dengan materi.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab Kesatu: Pendahuluan, yang meliputi: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk serta sistematika pembahasan.

Bab Kedua: Kajian Teoretik, Karangka Berfikir, dan Hipotesis Penelitian yang meliputi: Kajian teoretik membahas media pembelajaran animasi dua dimensi terdiri dari pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis media pembelajaran. Di dalam media pembelajaran animasi terdiri dari pengertian media pembelajaran animasi, prinsip-prinsip animasi, tahapan dalam memproses animasi, animasi sebagai media pembelajaran, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran animasi. Di dalam efektivitas pembelajaran siswa terdiri dari pengertian efektivitas pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran efektif, prinsip-prinsip pembelajaran efektif, faktor-faktor mempengaruhi keefektivan belajar. Dan di dalam materi ibadah umrah

terdiri dari pengertian umrah, macam-macam umrah, syarat wajib dan sah umrah, rukun umrah, wajib umrah, tata urutan pelaksanaan ibadah umrah, hikmah ibadah umrah. Serta penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab Ketiga: Metodologi Penelitian, yang meliputi: Metode penelitian, tahap penelitian yang terdiri dari tempat penelitian, waktu penelitian, sampel/sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian terdiri dari angket validasi ahli, angket uji coba lapangan, teknik analisis data. Di dalam tahap pengembangan (pembuatan dan pengujian) terdiri dari tahap analisis kebutuhan, tahap pembuatan produk, uji lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk final, serta desiminasi dan implementasi.

Bab Keempat: Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang meliputi: Deskripsi hasil penelitian terdiri dari pelaksanaan penelitian, analisis hasil pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi, analisis hasil validitas media, analisis hasil uji coba lapangan utama dan pembahasan hasil penelitian.

Bab Kelima: Penutup, terdapat: simpulan dan saran-saran.