

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Adanya pandemi covid-19 yang melanda Indonesia memberikan dampak yang luar biasa khususnya pada bidang pendidikan. Untuk mengantisipasi penularan covid-19 pemerintah menghimbau masyarakat melakukan pembatasan sosial (*social distancing*). Dalam penerapan pembatasan sosial (*social distancing*) di bidang pendidikan Kemendikbud mengeluarkan kebijakan melalui SE Mendikbud Nomer 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa pandemi covid 19.<sup>1</sup> Hal ini berdampak dunia pendidikan yang menjadikan kegiatan proses pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh/daring. Namun dalam kondisi semacam ini guru wajib melakukan kewajibannya untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Pembelajaran daring di Indonesia dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana peserta didik mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa adanya peserta didik pergi ke sekolah. Berbicara mengenai pembelajaran daring maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar dalam proses pembelajaran daring tetap berjalan dengan lancar dan efektif disaat pandemi.<sup>2</sup> Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif guru membutuhkan media-media pembelajaran yang berinovatif sehingga dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu media yang efektif yang digunakan pembelajaran daring adalah media animasi.

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup. Salah satu keunggulan media animasi adalah untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam

---

<sup>1</sup> SE Mendikbud Nomer 15 tahun 2020 *tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa pandemi covid 19*, (Jakarta: 2020). hal. 22

<sup>2</sup> Ria Yunitassari, Umi Hanifah, “*Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada masa COVID-19*”, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 2, No 3, 2020, hal. 233

tiap waktu perubahan, hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit dan kompleks hanya dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu pembelajaran yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka pembelajaran yang dijelaskan dapat tergambarkan.

*Pawtoon* adalah aplikasi *web* gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi berdurasi pendek dengan mudah. Pada tampilan slide dalam pembuatan video animasi sangat mirip dengan aplikasi *power poin*, serta telah tersediakan berbagai fitur yang menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup. Kelebihan dari *pawtoon* sendiri sebagai *interface* dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan dalam mengaksesnya, sudah tersedia banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang sangat berguna sebagai penunjang proses pembelajaran agar lebih efektif.<sup>4</sup>

Fikih merupakan salah satu mata pelajaran agama yang dipelajari peserta didik di sekolah formal mulai dari tingkatan SD sampai dengan tingkatan SMA, bahkan di perguruan tinggi pun tidak terlepas dari hal itu. Ilmu fikih sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebab itu menyangkut mengenai sah atau tidaknya segala bentuk ibadah yang kita lakukan. Maka dari itu kita di perintahkan untuk mempelajarinya.

Adanya pembelajaran fikih pada lingkup Madrasah Tsanawiyah, memuat hal-hal yang berkenaan dengan ibadah dan muamalah. Melalui pembelajaran tersebut, diharapkan peserta didik dapat mengerti dan

---

<sup>3</sup> Emy Siswana, “*Pengaruh Media Animasi dalam Pembelajaran Trigonometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tradis Matematika IAIN Walisonga Semarang*”, : Jurnal Phenomenom, vol 3, no 2 , 2003, hal. 8

<sup>4</sup> Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan*”, Jurnal Civics, 2018

bermuamalah. Sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi yang taat pada Syariat Islam dan memiliki jiwa Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Sekolah MTsN 2 Tulungagung merupakan sebuah lembaga pendidikan formal dimana sekolah ini di ajarkan lebih mendalami Ilmu Agama Islam. Kegiatan pembelajaran di sekolah ini pada waktu pandemi covid 19 menggunakan pembelajaran *E-learning*. Pembelajaran *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan internet sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.<sup>5</sup> Pembelajaran *e-learning* ini menggunakan beberapa aplikasi yang dipakai seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *WhatsApp Group* dan lain sebagainya. Untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran guru kepada peserta didik.

Selama ini dalam pembelajaran fikih guru sering mengalami problematika dalam proses pelajaran fikih. Menurut Mufid mengatakan problematika yang dihadapi guru dalam pembelajaran fikih yaitu keterbatasan jam pelajaran, terbatasnya buku-buku penunjang dan sarana, pengelolaan kelas. Sementara problematika yang dihadapi peserta didik yaitu kecerdasan, latar belakang keilmuan, dan semangat belajar peserta didik berbeda.<sup>6</sup> Selanjutnya penelitian Faudah menyatakan problematika yang muncul pada peserta didik adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan guru, masih banyak peserta didik yang belum bisa menulis dan membaca Al-Quran dengan lancar dan baik sesuai dengan tajwid, peserta didik malas untuk melakukan sholat fardhu secara rutin.<sup>7</sup>

Problematika dalam pembelajaran Fikih juga dialami oleh guru MTsN 2 Tulungagung. Hasil wawancara kepada bapak Zainur selaku guru fikih menyatakan keadaan peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran *e-learning* khususnya mata pelajaran fikih menunjukkan kurangnya pemahaman peserta didik

---

<sup>5</sup> Deni Darmawan, *Teknologi pembelajaran*, (PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 150

<sup>6</sup> Abdul Mufid "Problematika dan solusi pembelajaran fikih dikelas VIII semester 1 MTs Rohmaniyah menurut Demak Tahun pelajaran 2015/2016 FTIK UIN Wali Songo Semarang, ( Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 5

<sup>7</sup> Imroatul Faudah " Analisis Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Pinggiran (Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Kalipare). Jurnal Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

pada materi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran fikih, dikarenakan kurangnya pembelajaran yang menarik, memotivasi, dan memunculkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran hanya menerima tugas dan materi yang berupa *word/power point* sehingga dalam proses pembelajaran kurang maksimal.<sup>8</sup>

Media animasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran fikih hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Ahmad Farman menunjukkan hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terhadap hasil belajar Peserta didik MTs Al-Husna Jakarta.<sup>9</sup> Serta dalam penelitian yang dilakukan oleh Syamsul menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media power poin berbentuk animasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Serta penelitian yang dilakukan oleh Nurul Imama menunjukkan adanya pengaruh media video *scribe* berpengaruh terhadap meningkatkan pemahaman akidah akhlah di MTs Darul Ulum Purwodadi.<sup>10</sup>

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai peserta didik meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kurangnya semangat peserta didik, dan kurangnya pemahaman peserta didik perlu adanya solusi untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* untuk menarik perhatian peserta didik dan memotivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi *Powtoon* Berbasis *E-learning* terhadap Hasil Belajar Fikih Peserta Didik Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung”.

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan bapak Zainur Rosikin, ringkasan data: lokasi di MTsN 2 Tulungagung, pada tanggal 23 april 2021 puku 09.00 WIB.

<sup>9</sup> Ahmad Farhan, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Fiqh Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Husna*, Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 105

<sup>10</sup> Syamsul, *Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 7 Pinrang*, Sulawesi: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 95

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi masalah

Untuk memudahkan dalam menentukan masalah yang akan dibahas, maka dalam hal ini perlu dipaparkan beberapa masalah yang terdapat pada masing-masing variabel dalam judul skripsi yaitu:

- a. Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran
- b. Tidak semua peserta didik mampu belajar ilmu fikih dengan baik dalam hal penulisan arab, membaca, menghafalkan serata memahaminya
- c. Kurangnya peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran
- d. Pembelajaran daring menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran

### 2. Batasan masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Agar penelitian lebih terarah maka batasan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media animasi *Powtoon*
- b. Materi pembelajaran fikih dalam penelitian ini adalah materi puasa dengan mengacu kurikulum 2013.
- c. Sampel penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A dan VIII B MTsN 2 Tulungagung.
- d. Level kognitif dalam instrumen soal dalam penelitian ini mencakup C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menginterpretasi), C4 (menganalisis).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?

2. Berapa nilai efektifitas penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung??

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar fikih peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui nilai efektifitas penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar fikih peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban pasti dengan pengujian yang tepat dan benar. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpulkan.<sup>11</sup>

Adapun yang menjadi  $H_a$  dan  $H_0$  nya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Penggunaan media animasi *powtoon* berbasis *e-learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

$H_a$  : Penggunaan media animasi *powtoon* berbasis *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar fikih kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

#### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, terutama bagi pihak-pihak berikut ini:

1. Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak *khazanah* keilmuan, terutama yang berkaitan dengan media animasi *powtoon* dalam pembelajaran *e-learning* yang dapat diterapkan pada mata pelajaran berbasis agama baik di sekolah maupun di Madrasah.

2. Praktis

---

<sup>11</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Numi Aksara, 2017), hal. 21

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif baru dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran fikih.

b. Bagi peserta didik

penelitian ini diharapkan membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan memberi suasana belajar yang berbeda dengan yang biasa dilakukan, karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membatun proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa akan termotivasi untuk belajar.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan pengalamn baik di dalam bidang penelitian maupun penulisan karya ilmiah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitan dengan tema yang sama.

## G. Penegasan Istilah

Agar terhindar dari kesalahan dalam menafsirkan dan memahami istilah yang digunakan, perlu adanya penegasan konseptual dan penegasan operasional.

1. Penegasan konseptual

a. Media Animasi

Media animasi adalah rangkain gambar yang membentuk sebuah gerakan yang sistematis dan dilengkapi audio sehingga berkesan hidup guna untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efesien.<sup>12</sup>

b. Pembelajaran *E-learning*

---

<sup>12</sup>Daryanto, *Media Pebelajaran* ( yogyakarta: Penerbit Gaya Media, 2018), hal. 7.

Pembelajaran *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan internet sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.<sup>13</sup>

c. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih adalah mata pelajaran wajib yang ada di Madrasah Tsanawiyah. Pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah dalam perminggu/satu minggu 2 jam pelajaran. 1 jam pelajaran fikih berdurasi 40 menit berdasarkan Permenag Nomer 912 Tahun 2013 tentang kurikulum Madrasah 2013 mata pelajaran Islam dan Bahasa Arab.<sup>14</sup>

d. Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.<sup>15</sup>

2. Penegasan operasional

a. Media animani

Media animasi dalam penelitian ini menggunakan media animasi *powtoon*. Media animasi yang dihasilkan berupa vidio pembelajaran yang mencakup indikator-indikator pembelajaran fikih.

b. Pembelajaran *E-learning*

*E-learning* dalam penelitian ini adalah sebuah perantara dalam menyampaikan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet

---

<sup>13</sup> Mutia dan Leinard, "Kajian Penerapan E-learning dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi," dalam *Jurnal Faktor Exacta* 6, no 4 (2018) hal. 279.

<sup>14</sup> Permenag Nomor 912 tahun 2013 *tentang kurikulum madrasah 2013 mata pelajaran pendidikan islam dan bahasa arab*, hal. 16.

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 5

atau aplikasi *whatsapp*, *google From*, dll. Yang mendukung proses pembelajaran.

c. Pembelajaran fikih

Pembelajaran fikih dalam penelitian ini adalah pembelajaran fikih yang berfokus pada materi puasa.

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik untuk menjawab soal *pretest dan posttest* berdasar level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menginterpretasi), C4 (menganalisis).

## H. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pemahaman penyusunan karya ilmiah ini, maka diperlukan penulisan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah, indentifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
2. Bab II Landasan Teori, bab ini berisi mengenai uraian tentang media animasi *powtoon*, uraian mengenai pembelajaran *e-Learning*, dan mata pelajaran fikih.
3. Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi prosedur penelitian yang digunakan mulai dari metode penelitian, variable penelitian, populasi, sampel, kisi-kisi instrument, sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian, bab ini berisi tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.
5. Bab V Pembahasan, bab ini berisi hasil analisis penelitian mengenai pengaruh penerapan media animasi *powtoon* berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar fikih peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
6. Bab VI Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi penelitian dan saran.