

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.² Menurut UU no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.⁴ Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu alat yang dapat digunakan guru, agar siswa paham pada materi yang diajarkan. Guru bisa memanfaatkan media yang telah tersedia, namun keterampilan membuat media pembelajaran juga harus bisa

² Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi," *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 95, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

³ Presiden Republik Indonesia, "UU 20-2003 Sistem Pendidikan Nasional.Pdf," 2003.

⁴ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika* 3, no. 1 (2021): 124, <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

dikembangkan oleh guru.⁵ Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan segala bentuk yang diperlukan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) media adalah benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fiqih di MAN 1 Nganjuk menyebutkan bahwa proses pembelajaran fiqih di kelas X menggunakan model presentasi, diskusi dan tanya jawab namun sebagian peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran wakalah, karena materi tersebut masih asing di telinga peserta didik sehingga membuat guru fiqih harus menjelaskan kembali secara detail materi wakalah. Namun guru fiqih tersebut menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah dan belum ada media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang merasa bosan, tidak fokus dan sulit memahami materi wakalah. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran fiqih materi wakalah tersebut didukung dengan hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes peserta didik yang masih di bawah nilai KKM, dari 32 siswa yang diuji, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 39,53.⁷

⁵ Ina Magdalena, et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 313, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997).

⁷ Zidni Kaffa, *Guru Mata Pelajaran Fiqih MAN 1 Nganjuk*, 2023.

Setiap guru pastinya akan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, begitupun dengan guru fiqih di MAN 1 Nganjuk. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar fiqih yaitu penggunaan media yang lebih menarik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori multimedia learning, yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menekankan bahwa penggunaan multimedia, seperti gambar, teks, dan animasi, dapat membantu proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai saluran sensori dalam otak. Menurut teori ini, animasi dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan pemahaman, dan memfasilitasi pemindahan informasi ke dalam memori jangka panjang. Animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep yang sulit atau abstrak, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan mengingat informasi tersebut.⁸ Dengan demikian guru fiqih menyetujui untuk peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi wakalah.

Video animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang penggunaannya sebagai upaya untuk memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wakalah. Adanya media pembelajaran berupa video animasi, pendidik dapat terbantu ketika menjelaskan materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa tentunya akan dimudahkan dalam mengakses video animasi menggunakan handphone atau laptop. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan video animasi, salah satunya aplikasi canva. Canva adalah aplikasi

⁸ Mayer R.E, *Pembelajaran Multimedia: Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi* (Andi, 2011).

yang dapat digunakan untuk membuat video animasi menarik dengan banyak fitur yang disediakan.⁹

Pengembangan media pembelajaran yang optimal bisa sebagai salah satu solusi dalam masalah proses pembelajaran. Keunggulan dari hasil produk video animasi berbasis canva pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bentuk video animasi yang tidak hanya berupa audio, namun juga berupa gambar animasi yang dapat bergerak, serta desain animasi dengan warna yang menarik agar siswa tidak merasa bosan. Dengan video animasi tersebut tentunya mampu mendukung fokus peserta didik dalam memperhatikan materi. Materi menjadi lebih tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, maka hal ini sebagai salah satu tanda keberhasilan pendidik dalam mengajar.¹⁰

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dari pengembangan produk media pembelajaran berupa video animasi. Media pembelajaran video animasi akan diterapkan dalam proses pembelajaran fiqih materi wakalah di MAN 1 Nganjuk yang diharapkan mampu menjadi sarana dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti mengambil judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Wakalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X MAN 1 Nganjuk”**.

⁹ Ari Nurul Alfian et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5, no. 1 (2022): 77, <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.

¹⁰ Elza Izzaturahma, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 216, <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah untuk meningkatkan hasil belajar kelas X MAN 1 Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah untuk meningkatkan hasil belajar kelas X MAN 1 Nganjuk?
3. Bagaimana keefektifan hasil belajar fiqih materi wakalah peserta didik kelas X MAN 1 Nganjuk terhadap media pembelajaran video animasi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai, untuk mendeskripsikan beberapa hal, diantaranya:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah untuk meningkatkan hasil belajar kelas X MAN 1 Nganjuk.
2. Mendeskripsikan kelayakan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah untuk meningkatkan hasil belajar kelas X MAN 1 Nganjuk.
3. Mendeskripsikan keefektifan hasil belajar fiqih materi wakalah peserta didik kelas X MAN 1 Nganjuk terhadap media pembelajaran video animasi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis canva untuk materi wakalah yaitu:

1. Video animasi dengan musik dan visual digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran fiqh.
2. Media audio visual bahan ajar disiplin ilmu fiqh yang memuat informasi tentang wakalah.
3. Komponen materi yang digunakan dalam mata pelajaran fiqh berdasarkan referensi acuan capaian pembelajaran untuk kelas X MA.
4. Teknologi yang dibutuhkan yaitu seperti laptop, handphone, atau PC.
5. Desain gambar yang menarik diperlukan untuk pengembangan media video pembelajaran berbasis canva.
6. Menghasilkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
7. Media video pembelajaran berbasis canva memanfaatkan proyektor dan *sound portable* untuk ditayangkan di ruang kelas dan channel YouTube untuk dapat dibagikan dan ditonton masyarakat luas. Berikut link channel YouTube media pembelajaran video animasi materi wakalah:

<https://bit.ly/VideoAnimasiMateriWakalah>
8. Media ini dilengkapi dengan buku pendamping media yang berisi petunjuk penggunaan media, modul ajar, handout, dan lembar kerja peserta didik sehingga mudah diaplikasikan.
9. Hasil akhir media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi canva berupa video animasi (MP4) berdurasi ± 17 menit.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kegunaan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Kajian ini dapat memberikan sumbangsih pada keilmuan untuk meningkatkan pendidikan, khususnya terkait dengan pembuatan media video pembelajaran berbasis canva.

2. Secara Praktis

a. Untuk peserta didik:

- 1) Membantu peserta didik dalam upaya belajar mandiri yang menyenangkan dan menarik untuk memahami materi wakalah sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar khususnya pelajaran fikih dan dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi wakalah dengan melihat kondisi nyata materi yang telah disampaikan melalui interaksi langsung dengan media.

b. Untuk guru fikih:

- 1) Menyajikan pilihan untuk memilih bahan pendidikan yang cocok dan efisien untuk mendukung proses belajar mengajar.
- 2) Memanfaatkan sumber belajar media untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan menghasilkan bahan ajar yang orisinal.

c. Untuk sekolah: Dapat digunakan sebagai alternatif atau dasar pengembangan dalam meningkatkan profesionalisme dan pendidikan guru di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media video pembelajaran berbasis canva pada materi wakalah yaitu sebagai berikut:

1. Siswa tidak lagi merasa kesulitan dalam memahami materi wakalah.
2. Pembelajaran dapat berjalan efektif sehingga siswa merasa senang dalam mempelajari materi wakalah.
3. Media pembelajaran video animasi berbasis canva ini dapat membantu siswa memahami materi wakalah dari sisi kognitif dengan memanfaatkan HP, laptop, atau PC yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
4. Media video pembelajaran berbasis canva pada materi wakalah memiliki jalan cerita sehingga bermanfaat sebagai pembelajaran.
5. Pembelajaran tidak hanya menggunakan metode penugasan dan diskusi kelompok.

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah memiliki keterbatasan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah terbatas pada materi fikih untuk siswa kelas X.
2. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah yaitu peserta didik kelas X MAN 1 Nganjuk.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun karya-karya ilmiah terdahulu yang menjadi bahan acuan peneliti untuk pengembangan media video pembelajaran berbasis canva yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Aryan Fontano, Universitas Negeri Semarang, tahun 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Indahnya Salat Berjamaah dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 41 Semarang". ¹¹	Mengembangkan media pembelajaran berupa video	- Materi yang dikembangkan yaitu indah nya salat berjamaah - Subjek penelitian siswa kelas VII SMP	Belum ditemukan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi wakalah untuk siswa kelas X MA
2.	Anita Rahmawati, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, tahun 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon pada Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif SMP/MTs". ¹²	Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi	- Materi yang dikembangkan yaitu zat aditif dan zat adiktif - Subjek penelitian siswa kelas VIII SMP - Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis plotagon	
3.	Luthfiah Farah Hibadinillah, Universitas Sriwijaya, tahun 2022. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang". ¹³	- Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi - Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis canva	- Subjek penelitian siswa kelas IV SD - Materi yang dikembangkan yaitu bagian tubuh tumbuhan	
4.	Aditya Ramadhan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, tahun 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran	Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi	Materi yang dikembangkan yaitu pengurusan jenazah	

¹¹ Aryan Fontano, "Pengembangan Video Pembelajaran Islam Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Semarang", (Semarang: Universitas Negeri Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan), 2017.

¹² Anita Rahmawati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Pada Materi Zat Aditif Dan Zat Adiktif SMP / MTs", (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), 2022.

¹³ Luthfiah Farah Hibadinillah, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang", (Palembang: Universitas Sriwijaya, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 2022.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Berbasis Video Animasi pada Materi Pengurusan Jenazah di SMK Negeri 1 Tangerang”. ¹⁴		• Subjek penelitian siswa kelas XI SMK	
5.	Nurul Amalia, UIN Banda Aceh, tahun 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Asam dan Basa di MAN 2 Banda Aceh”. ¹⁵	• Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi	• Materi yang dikembangkan yaitu asam dan basa • Subjek penelitian siswa kelas XI SMK	
6.	Nur Aida Saputri, UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, tahun 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Virus di SMAN 1 Jangka Kabupaten Bireuen”. ¹⁶	• Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi	• Materi yang dikembangkan yaitu virus • Subjek penelitian siswa kelas VII MTs • Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash	
7.	Bastiar Ismail Adkhar, Universitas Negeri Semarang, tahun 2016. “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES”. ¹⁷	• Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi • Subjek penelitian siswa kelas X	• Materi yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA • Subjek penelitian siswa kelas 2 SD	
8.	Luqyana Tifani, UIN Sultan Syarif Kasim	• Mengembangkan media	• Penelitian ini mengembangkan	

¹⁴ Aditya Ramadhan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Pengurusan Jenazah Di SMK Negeri 1 Tangerang,” (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan), 2022.

¹⁵ Nurul Amalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh,” (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Banda Aceh, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan), 2022.

¹⁶ Nur Aida Saputri. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Virus di SMAN 1 Jangka Kabupaten Bireuen”, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan), 2021.

¹⁷ Bastiar Ismail Adkhar, “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan), 2016.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Riau Pekanbaru, tahun 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru". ¹⁸	pembelajaran berupa video animasi	media pembelajaran berbasis powtoon • Subjek penelitian siswa kelas XI SMA • Materi yang dikembangkan yaitu minyak bumi	
9.	Dian Rizqi Husnul Khatimah Saleh, Universitas Muhammadiyah Mataram, tahun 2022. "Pengembangan Video Animasi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022". ¹⁹	• Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi	• Materi yang dikembangkan yaitu bangun datar • Subjek penelitian siswa kelas IV SD	

H. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

¹⁸ Luqyana Tifani, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi PowToon Pada Materi Minyak Bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru*, (Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan), 2021.

¹⁹ Dian Rizqi Husnul, *"Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022"*, (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram), 2022.

2. Video Animasi

Video animasi adalah video yang di dalamnya tidak hanya berisi suara dan tulisan saja, namun terdapat objek bergerak yang mampu menarik perhatian orang yang melihatnya.

3. Canva

Aplikasi Canva adalah perangkat lunak yang terdiri dari berbagai macam alat atau desain online. Aplikasi ini biasanya tidak digunakan hanya untuk membuat video pendidikan, melainkan juga digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster, dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan.

4. Materi Wakalah

Wakalah adalah mewakilkan atau menyerahkan pekerjaan kepada orang lain agar bertindak atas nama orang yang mewakilkan selama batas waktu yang ditentukan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada penelitian ini untuk mengukur penguasaan materi, hasil belajar yang dipakai yaitu aspek kognitif dengan menggunakan tes hasil belajar.