# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek vital dalam kehidupan manusia, yang berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan dan membina karakter individu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai proses transformasi terhadap sikap dan perilaku individu atau kelompok, yang dilakukan melalui pengajaran, proses, pelatihan, dan aksi mendidik.[[1]](#footnote-1)

Dalam usaha menggali potensi peserta didik, seseorang berupaya meningkatkan kecerdasan, keterampilan, disiplin diri, dan kebangkitan rohaniah mereka. Ini dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk mempersiapkan mereka dalam berkontribusi dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara. Ini merefleksikan esensi dari pendidikan yang bertujuan menciptakan kehidupan manusia yang lebih berkualitas.[[2]](#footnote-2)

Salah satu yang berperan penting bagi bangsa Indonesia yaitu pendidikan seperti yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 pada alenia ke-4 yaitu

“Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk mamajukan kesejahteraan umum, mencerdaskani kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakani ketertibani dunia yang berdasarkan kemerdekaan”

Berlandaskan Pembukaan UUD 1945, salah satu fokus pembangunan bangsa Indonesia adalah pendidikan. Maka dari itu, sebagai warga Indonesia, kita dan semua warga negara lainnya perlu mengejar standar pendidikan yang tinggi. Generasi muda, yang merupakan tonggak masa depan bangsa, wajib mendapatkan pendidikan yang memadai dan harus mampu meraih prestasi bagi bangsa, sekaligus mampu menghadapi persaingan global yang ketat. Sebagaimana Dwi Astuti Nurhayati tuliskan di JELTL Vol. 465 No. 1, dia menyatakan bahwa:

"Sebuah bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa didukung oleh pendidikan berkualitas."[[3]](#footnote-3)

Pernyataan tersebut menekankan bahwa suatu bangsa tidak akan maju tanpa dukungan pendidikan yang berkualitas, yang seharusnya selaras dengan kemajuan zaman. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat saat ini, pendidikan memiliki peran krusial. Proses komunikasi atau penyampaian informasi antara guru dengan murid dikenal sebagai pendidikan. Dalam pendidikan, terdapat elemen-elemen vital seperti murid, guru, interaksi yang efektif antara keduanya, alat dan metode yang tepat, serta sumber informasi dan bahan pelajaran. Semua unsur ini harus dikelola dengan baik untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan, setiap individu dituntut untuk memahami sepenuhnya perkembangan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, kemampuan untuk memperoleh, menyaring, dan mengelola informasi secara kreatif dan inovatif menjadi sangat penting. Proses belajar-mengajar merupakan bagian integral dari pendidikan, yang diartikan sebagai perjalanan atau usaha yang dilakukan seseorang dengan tujuan mencapai perkembangan dalam perilakunya. Ini merupakan manifestasi dari observasi mereka saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.[[4]](#footnote-4) Berdasarkan definisi dari Sukiman, pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima. Pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang pikiran, menarik perhatian, dan meningkatkan minat siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.[[5]](#footnote-5)

Dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk memperhatikan aspek-aspek kunci agar berlangsung dengan baik. Salah satu aspek tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran.[[6]](#footnote-6) Media ini berfungsi membantu guru selama proses belajar-mengajar. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang mendukung komunikasi dalam pembelajaran. Karena itu, pendidik harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran agar prosesnya menjadi efektif dan menarik. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi, serta memfasilitasi penyampaian pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung kelancaran proses belajar-mengajar.[[7]](#footnote-7)

Berdasarkan observasi yang, teridentifikasi sejumlah permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini. Beberapa di antaranya adalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, khususnya mata pelajaran Fiqih. Siswa seringkali kurang fokus saat guru menyampaikan materi dan ada beberapa yang tampak mengantuk.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang terbatas pada LKS, yang mana informasinya tidak lengkap, sehingga siswa memiliki sumber referensi yang terbatas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal. Meskipun sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 13, metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah. Namun, metode ini hanya melibatkan penyampaian materi dengan lisan dan beberapa soal tugas harian yang harus dikerjakan oleh siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Retno Setyowati, salah satu pengajar mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Huda Bogo Nganjuk, beliau menyampaikan adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah cara penyampaian materi. Banyak siswa yang tampak kurang fokus saat proses belajar-mengajar berlangsung. Ibu Retno Setyowati sering memilih metode ceramah karena praktis dan memungkinkan untuk cepat menyampaikan materi, terlebih dengan adanya target materi yang harus diselesaikan. Selain itu, terdapat juga masalah terkait ketersediaan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor. Karena ketersediaan proyektor yang terbatas, penggunaannya harus dijadwalkan dan dilakukan secara bergantian dengan guru-guru lain, hal ini berdampak pada efektivitas pembelajaran Fiqih.[[8]](#footnote-8)

Penggunaan metode konvensional, terutama ceramah, masih kerap diterapkan di sekolah. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam IJOLTL, Vol. 3, No. 1 mengatakan bahwa:

*"Metode konvensional biasanya membuat siswa merasa bosan karena metodenya monoton dan siswa menjadi pasif, interaksi di antara mereka menjadi tumpul, sehingga membuat para pelajar merasa bosan."[[9]](#footnote-9)*

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa penggunaan metode konvensional, seperti ceramah, dalam proses pembelajaran telah dianggap kurang efektif. Ini karena metodenya yang monoton dan membosankan membuat siswa menjadi kurang aktif. Akibatnya, banyak siswa yang memilih untuk berbincang-bincang selama pelajaran berlangsung. Hal ini menurunkan semangat belajar mereka, membuat mereka kurang berminat pada pelajaran, khususnya Fiqih, sehingga sulit memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan metode ceramah dianggap kurang efektif. Diketahui bahwa generasi milenial saat ini lebih tertarik dengan media pembelajaran yang lebih modern. Hal ini menjadikan siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan motivasi baik dari dalam diri siswa sendiri maupun dari faktor eksternal agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Fiqih.

Banyak strategi atau cara yang dapat diambil untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam pembelajaran, tentunya yang lebih kreatif sehingga siswa menjadi lebih terdorong untuk berlangsungnya pembelajaran Fiqih. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menunjang jalannya pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menambah ketertarikan sendiri bagi siswa. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam DINAMIKA ILMU, Vol. 14, No. 2 juga menyatakan bahwa:

*"Picture series is one of the media which is used in reading class. It is one way for the students to dig up their creativity in using media and improve their reading comprehension."[[10]](#footnote-10)*

Pernyataan tersebut menggambarkan bagaimana penggunaan media pembelajaran, seperti seri gambar, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca.[[11]](#footnote-11)

Selain seri gambar, pengembangan media lain yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqih adalah video youtube berbasis animasi motion graphic. Media ini merupakan gabungan antara audio dan visual yang dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.[[12]](#footnote-12) Animasi motion graphic adalah jenis animasi yang menggabungkan grafis, teks, dan elemen visual lainnya yang bergerak untuk menyampaikan suatu pesan atau cerita. Biasanya, motion graphic digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan gerakan.

Animasi motion graphic, dengan pendekatannya yang unik dan kreatif, dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyajikan materi Fiqih yang dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan. Melalui video pembelajaran yang menarik dan inovatif, tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat diatasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media motion graphic menunjukkan kelayakan. Hal ini terbukti dengan validasi ahli media dan desain yang mencapai 82% dengan kualifikasi baik, serta uji coba kelompok besar dan kelompok kecil. Dengan demikian, media pembelajaran motion graphic berbasis inquiry efektif digunakan pada mata pelajaran sejarah.[[13]](#footnote-13)

Penelitian lain oleh Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan (2017) menunjukkan bahwa menggunakan media dalam proses pembelajaran berupa motion graphic dapat membantu proses belajar di luar kelas atau sebagai bahan ajar mandiri.[[14]](#footnote-14)

Penelitian serupa dilakukan oleh Widya Qamariah, Entin, dan Yokhebed (2017). Mereka mengemukakan bahwa animasi motion graphic dalam praktik pembuatan cake pepaya terbukti valid. Hal ini didukung oleh validasi ahli materi dengan skor 3,64 dan ahli media dengan skor 3,75. Dengan demikian, media youtube berbasis motion graphic yang dihasilkan memiliki kelayakan yang baik dan cocok digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam pembelajaran kelas X SMA/MA.[[15]](#footnote-15)

Penelitian lain oleh Angga Haditya (2018) menunjukkan bahwa penggunaan video motion graphic dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian terhadap siswa SMKN 7 Surabaya dengan perolehan belajar yang mencapai 89,19%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penggunaan video motion graphic meningkatkan nilai siswa di atas KKM. Studi-studi tersebut umumnya menganalisis terkait pengaruh penggunaan media youtube berbasis motion graphic. Peneliti mengembangkan media untuk pembelajaran berupa youtube berbasis motion graphic. Media ini dibuat dengan menggunakan teknik animasi motion graphic. Meskipun banyak peneliti lain menggunakan kamera atau pengambilan gambar secara manual, peneliti ini menggunakan komputer dalam desain animasinya. Namun, tetap menggunakan teknik motion graphic atau teknik pengambilan frame-per-frame dalam pembuatan video animasi motion graphic.[[16]](#footnote-16)

Berdasarkan data diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Youtube Berbasis Motion Graphic Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Al-Huda Bogo Nganjuk”

## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media youtube berbasis animasi motion graphic untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII MTs Al Huda Bogo Nganjuk?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *youtube berbasis Motion Graphic* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII MTs Al Huda Bogo?

## Tujuan Penelitian

Sesuai perumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi media youtube berbasis animasi motion graphic untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata Pelajaran Fiqih siswa kelas VIII MTs Al Huda Bogo.
2. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas dari pengunaan media *youtube* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas VIII MTs Al Huda Bogo.
3. **Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran harus memiliki spesifikasi yang jelas agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah spesifikasi produk video pembelajaran animasi motion graphic untuk materi puasa wajib dan puasa sunnah kelas VIII yang mungkin Anda pertimbangkan:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran Fiqih untuk kelas VIII SMP/MTs.
2. Media ini memuat Kompetensi Dasar dan Indikator yang telah disinkronkan dengan materi pembelajaran, dengan penjabaran yang ringkas di dalamnya.
3. Format media pembelajaran yang dihasilkan adalah MP4 yang dapat di upload di Youtube.
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas atau untuk pembelajaran mandiri oleh siswa.
5. Media dapat diakses dan dibagikan secara online, misalnya melalui grup Whatsapp, YouTube, dan platform lainnya.
6. Produk ini ditujukan khusus untuk siswa kelas VIII, dengan penyajian teks, gambar, dan animasi yang berkaitan dengan materi puasa wajib dan puasa sunnah.
7. Media pembelajaran ini mendukung penggunaan baik dalam mode online maupun offline.

Dengan spesifikasi yang telah Anda rancang, produk media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam membantu proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

## Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara praktis diharapkan bisa menimbulkan berbagai manfaat diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami masalah-masalah yang nyata dalam materi Fiqih dengan penggunaan media *Youtube berbasis animasi motion graphic*

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu pilihan keputusan yang dijadikan guru dalam memilih metode maupun media pembelajaran yang sesuai dan tepat dalam memberikan materi guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam menerapkan kebijakan terkait media pembelajaran dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pada proses pembelajaran.

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan wawasan dalam berpikir dan rujukan guna menambah bentuk informasi, pengalaman, serta ilmu pengetahuan ketika melangkah ke dunia Pendidikan.

## Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan Asumsi Pengembangan:

* 1. Media pembelajaran yang ada merupakan salah satu mata pelajaran kelas VIII yakni Fiqih.
  2. Media mampu meningkatkan motivasi siswa terkait materi yang ada.
  3. Media mampu menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.
  4. Media dapat menambah antusias membaca siswa.
  5. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.
  6. Media dapat dipakai berkali-kali serta inovatif untuk pembelajaran.

Keterbatasan Pengembangan:

* 1. Keterbatasan pemahaman dan penguasaan dalam materi.
  2. Keterbatasan dalam pengembangan materi.
  3. Materi yang digunakan dalam media secara garis besar saja.
  4. Keterbatasan jumlah ahli dalam pengujian produk.

## Penelitian Terdahulu

Dari tinjauan literatur yang telah diselidiki, inilah beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dan menjadi acuan bagi penelitian yang kini tengah dikerjakan oleh peneliti:

1. Bimo Agus Budiono dalam penelitiannya pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Motion Graphic Dalam Pembelajaran Teks Wulangreh Pupuh Gambuh Di SMPN 1 Mungkid Magelang ” dari hasil Pengembangan Media Motion Graphic Dalam Pembelajaran Teks Wulangreh Pupuh Gambuh, guru dan siswa membuuhkan media berupa tayangan audio visual untuk menadi salah satu alternative media pembelajaran teks.
2. Dalam sebuah studi yang dijalankan oleh Khusnul Khotimah dan Mochamad Safrie Yuwono dengan judul "Media Animasi Motion Graphic Untuk Materi Interaksi Sosial Pada Mata Pelajaran Fiqih MTs Dalam Menunang Revolusi Industri", temuan menunjukkan bahwa media animasi motion graphic yang telah mereka kembangkan terbukti sesuai dan efektif untuk keperluan pembelajaran.
3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anugrah Budi Satria dan Mustaji dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Materi Bentuk-Bentuk Kerjasama ASEAN Pelajaran Fiqih Bagi Siswa Kelas VIII Di SMP 24 Surabaya", ditemukan bahwa ada peningkatan signifikan dalam penerimaan produk animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi motion graphic dianggap berhasil dan efektif dalam pembelajaran.
4. Dalam studi yang dilaksanakan oleh Fitri Marisa dan Ria Diajeng Anita dengan judul "Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang", disimpulkan bahwa desain yang memanfaatkan motion graphic 2D sangat esensial. Hal ini disebabkan karena media promosi dengan pendekatan ini terbukti menarik dan efisien.
5. Pada studi tahun 2020 yang dijalankan oleh Ketut Resika Arthana, Made Ardwi Prasnyana, dan Made Windu Cahyadi dengan judul "Pengembangan Media Sosialisasi Disiplin Lalu Lintas Unit Dikyasa Menggunakan Animasi Motion Graphic dan Konsep Art Animasi: Studi Kasus Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng", ditemukan bahwa media yang menggunakan Animasi Motion Graphic dan Konsep Art Animasi mendapat tanggapan positif dengan rata-rata 87,73% dari siswa dan masyarakat terkait animasi disiplin lalu lintas. Dalam skala penilaian, respons tersebut masuk dalam kategori "Baik".
6. Dalam studi yang dilakukan oleh Enden Siti Romadonah dan Isma Nastiti Maharani dengan judul "Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran", ditemukan bahwa Motion Graphic berfungsi sebagai alat pendukung dalam pembelajaran. Ini berkat pemanfaatan unsur audio visual yang dapat mempermudah proses belajar. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan etos kerja siswa setelah diterapkannya media video animasi dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2. 2 Perbedaan Penelitian**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama peneliti, tahun dan judul pengembangan** | **Originalitas Peneliti** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1 | Nurul Arfah 2019. “Desain dan Uji Coba Video Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Perkembangan Teori Model Atom” | 1. Berdasarkan penelitian terdahulu, posisi peneliti di sini sebagai orang yang mengembangkan bahan ajar yang menarik dan dapat digunakan sebagai literatur tambahan mengenai materi puasa wajib dan puasa sunnah agar menambah semangat siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. 2. Peneliti mengembangkan media bahan ajar yang digunakan oleh siswa kelas VIII SMPN 2 Kademangan, terutama dalam materi puasa wajib dan puasa sunnah, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. 3. Pengembangan media dalam pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa mampu memahami materi yang ada dengan mudah. 4. Pengembangan media pembelajaran ini dalam pembuatannya menggunakan komputer, berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan objek secara manual. Teknik yang digunakan dalam pembuatan media adalah motion graphic. | "Persamaannya adalah penggunaan metode penelitian RnD serta analisis dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif." | "Perbedaannya terletak pada metode penelitian RnD yang digunakan; penelitian ini menggunakan 10 langkah, sedangkan yang lain hanya menggunakan 5 langkah. Responden dari penelitian oleh Nurul Arfah berasal dari jenjang SMK, sedangkan dalam penelitian ini respondennya dari jenjang SMP." |
| 2 | Tri Lestari ,2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Seni Budaya iKelas X Di SMKN 11 Semarang” | "Persamaannya adalah penggunaan metode penelitian RnD serta analisis dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif." | "Penelitian yang dilakukan oleh Tri Lestari dilaksanakan di jenjang SMK, sementara penelitian ini dijalankan pada tingkat SMP." |
| 3 | Azizah ,2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Berbasis Inquiry Menggunakan Model Borg and Gall” | "Persamaannya adalah penggunaan metode penelitian RnD serta analisis dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif." | Responden dalam penelitian yang dilakukan oleh Azizah berasal dari jenjang SMA, sementara dalam penelitian ini berasal dari jenjang SMP |
| 4 | Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan: ,2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Motion Graphic Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PICPAC” | "Persamaannya adalah penggunaan metode penelitian RnD serta analisis dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif." | Materi yang diteliti oleh Sri Maryanti dan Dede Trieini berkaitan dengan pelajaran biologi, dan mereka menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Sedangkan dalam penelitian ini, digunakan model Borg dan Gall. |
| 5 | Sri Nina Nathania. (2020). Pengembangan Media Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang. | "Persamaannya adalah penggunaan metode penelitian RnD serta analisis dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif." | Model penelitian yang digunakan oleh Sri Nina Nathania adalah model Alssi dan Thollip, sedangkan dalam penelitian ini, digunakan model Borg dan Gall dengan 10 tahap. |
| 6 | Widya Qamariah, Entin Daningsih, dan Yokhebed. (2017). Kelayakan Animasi Motion Graphic Pembuatan Cake Pepaya Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi. | "Persamaannya adalah penggunaan metode penelitian RnD serta analisis dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif." | Penelitian oleh Widya dan kawan-kawan dilakukan validasi media oleh enam validator, yang terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli media. Sedangkan dalam penelitian ini, digunakan tiga validator. |

## Definisi Operasional

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan (dalam konteks pendidikan dan pembelajaran) mengacu pada proses perancangan, penciptaan, dan evaluasi bahan ajar, metode, dan teknik pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Proses pengembangan biasanya melibatkan serangkaian langkah yang sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan awal, penciptaan, pengujian, revisi, hingga implementasi di lingkungan nyata. Melalui pengembangan, pendidik dan peneliti berupaya menciptakan kondisi belajar yang optimal bagi peserta didik, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya, teknologi, dan strategi yang tersedia.[[17]](#footnote-17)

1. Media Youtube

Media Youtube adalah sebuah situswebsite media sharing video online yang banyak diminati oleh masyarakat. Pengguna youtube tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Media *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Dengan cara pemanfaatan video pembelajaran yang ada di *youtube* untuk menampilkan materi dalam membantu pemahaman siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1. Pengertian Animasi Motion Graphic

Animasi motion graphic adalah representasi grafis yang memadukan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, warna, serta desain grafis yang bergerak secara sistematis dan kohesif. Dalam konteks pembelajaran, motion graphic sering dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan ide atau konsep kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kelebihan dari motion graphic adalah kemampuannya menyampaikan informasi secara ringkas, padat, dan visual, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta retensi informasi bagi pemirsanya.[[18]](#footnote-18)

1. Motivasi Belajar

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Khodijah menjelaskan definisi Motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedang motivasi belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar.[[19]](#footnote-19)

1. Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqh dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengikuti syariat Islam, yang kemudian menjadi landasan pedoman hidup melalui bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman, dan kebiasaan. Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengantarkan peserta didik memahami dasar-dasar hukum Islam dan tata cara penerapannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang senantiasa menaati hukum Islam secara kaaffah (sempurna).

Di Madrasah Tsanawiyah, ruang lingkup fikih meliputi ketentuan-ketentuan untuk mengatur hukum Islam guna menjamin ketentraman, keseimbangan, dan keselarasan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. Berikut ini adalah beberapa mata pelajaran fiqh yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah:

1. Taharah, shalat fardhu, shalat sunnah, dan shalat darurat, sujud, adzan dan iqamah, dzikir dan shalat setelah shalat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, pemakaman, dan haji penguburan adalah semua aspek ibadah fiqih.
2. Ketentuan dan hukum jual beli, qirad, riba, pinjam meminjam, hutang piutang, dan borg, serta upah, semuanya merupakan aspek fiqh muamalah.[[20]](#footnote-20)

1. Kamus Besar Bahasa Indonesia [↑](#footnote-ref-1)
2. Undang-Undangi No.20 Tahun 2003 [↑](#footnote-ref-2)
3. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method and Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Student of MTsN 6 Tulungagung," Journal IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, Vol. 465, 2020, p. 1. [↑](#footnote-ref-3)
4. Slamet, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 2 [↑](#footnote-ref-4)
5. Zaini Rohmad, Slamet Subagya, dan Destyana Erivianto, "Penerapan Media Film Pendidik untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017," Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2017, hal. 1-3. [↑](#footnote-ref-5)
6. Rizqon Halal Syah Aji. (2020). Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. Jurnal Sosial dan Budaya Syar’i FSH UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 7(5), 3. [↑](#footnote-ref-6)
7. Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: Pustaka Setia), hal 72 [↑](#footnote-ref-7)
8. Wawancara bersama narasumber Ibu Retno Setyowati, guru Fiqih di MTs Al Huda Bogo Nganjuk tanggal 10 Oktober 2023 [↑](#footnote-ref-8)
9. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Effectiveness of Summarizing in Teaching Reading Comprehension for EFL Students," IJOLTL, Vol. 3, No. 1, 2018, hal. 33-50. [↑](#footnote-ref-9)
10. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Using Picture Series to Inspire Reading Comprehension for the Second Semester Students of English Department of IAIN Tulungagung," Dinamika Ilmu, Vol. 14, No. 2, 2014, hal. 176-189. [↑](#footnote-ref-10)
11. Ristagama, Lailatur Rahmah. "Penciptaan Karya Animasi Stop Motion ‘Kobaran Semangat Bung Tomo’," Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 2, No. 2, 2014, hal. 129-136. [↑](#footnote-ref-11)
12. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. "The Progress of the First Semester Students in Listening Skill," Lingua Scienta, Vol. 2, No. 1, 2010, hal. 13-21. [↑](#footnote-ref-12)
13. Azizah. "Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Berbasis Inquiry Menggunakan Model Borg And Gall," (Jember: Skripsi Tidak diterbitkan), 2019. [↑](#footnote-ref-13)
14. Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Motion Graphic Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac," Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi, Vol. 8, No. 1, 2017, hal. 26-33. [↑](#footnote-ref-14)
15. Widya Qamariah, Entin Daningsih, dan Yokhebed. "Kelayakan Animasi Motion Graphic Pembuatan Cake Pepaya Submateri Perantumbuhan Dibidang Ekonomi," Jurnal Pendidikan Informatika, Vol. 6, No. 2, 2017, hal. 273. [↑](#footnote-ref-15)
16. Angga Aaditya. "Meningkatkan Keterampilan Pemasangan Batu Bata Siswa Kelas X Teknik Konstruksi Batu SMKN 7 Surabaya Melalui Media Video Motion Graphic Beserta Handout," Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol. 1, No. 1, 2018, hal. 38. [↑](#footnote-ref-16)
17. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction (6th ed.). Allyn & Bacon. H 44 [↑](#footnote-ref-17)
18. Putra, I. N. D. & Adiputra, I. M. (2018). Pemanfaatan Motion Graphic Sebagai Media Informasi dan Promosi. Jurnal Komunikasi, 9(1), 68-78. [↑](#footnote-ref-18)
19. Khodija, *Dasar-dasaR proses belajar Mengajar*. (Bandung: sinar Baru Algensindo 2014).h.150-151 [↑](#footnote-ref-19)
20. Ar Royhan: Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam, Vol. 1, No. 2 Juli-Desember 2021. 59-60 [↑](#footnote-ref-20)