

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya IPTEK dan cara berpikir manusia, maka akan semakin maju dan berkembang pesat pula ilmu-ilmu pengetahuan. Negara Indonesia merupakan negara yang berkembang, suatu negara dapat maju apabila kualitas sumber daya manusia diperbaiki. Pendidikan yang mapan akan dapat menunjang suatu kualitas hidup bangsa kita. Maka dari itu pendidikan yang mapan akan menumbuhkan kita menjadi pribadi yang dapat berpikir kritis, produktif dan kreatif.

Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan salah satu caranya yaitu menempuh pendidikan. Manusia dibekali penglihatan, pikiran, dan pendengaran oleh Allah SWT yang dapat digunakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam agama Islam Allah SWT mewajibkan umatnya untuk menuntut ilmu.

Pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang - Undang (UU) RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan

lokal, nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.¹

Inti dari proses pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Perbaikan mutu pendidikan harus dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas agar dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang membuat orang belajar. Setiap proses pembelajaran tersebut, peranan guru selaku pendidik bertugas membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mudah. Di samping itu, peserta didik berusaha untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya.

Proses belajar mengajar adalah dua arah interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan terjadinya komunikasi diantara keduanya yang terarah untuk mencapai target yang telah ditetapkan.²

Pendidik memiliki unsur penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu kreatifitas dalam pembuatan media pembelajaran. Media merupakan adalah sebuah perantara untuk mempermudah seorang guru menyampaikan materi/pembelajaran/pesan kepada siswa. Semakin maju teknologi yang ada di muka bumi ini, maka semakin berkembang juga media pembelajaran.³ Berbagai macam media pembelajaran akan membawa karakteristik yang berbeda-beda, namun setiap media juga tetap

¹ *UU Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdiknas, 2003).

² Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol 3, no. 2 (2017), 333.

³ Ernanida and Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai," *Al Murabbi* 2, no. 1 (2019): 101.

memiliki kelebihan dan kelemahan. Maka dari itu guru harus pandai-pandai memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien agar murid dapat mencerna pembelajaran dengan mudah. Jadi peran media dalam pembelajaran memiliki pengaruh besar yaitu menarik minat belajar peserta didik.

Pada situasi *covid-19* pembelajaran di kelas di ubah menjadi daring (belajar online). Hal tersebut membuat siswa kesulitan untuk memahami materi, karena guru tidak menjelaskan secara langsung. Maka dari itu untuk mengatasi kesulitan saat pembelajaran daring, guru dapat menggunakan media audio visual yang menarik sebagai alternatif agar siswa mudah memahami materi. Media animasi lebih efektif digunakan untuk pembelajaran daring, karena media audio visual dapat membawakan gerakan-gerakan, obyek atau bentuk-bentuk tertentu yang sekiranya susah dipraktikkan langsung oleh guru saat di dalam kelas. Salah satu media audio visual yang diminati peserta didik adalah animasi, yang mana menyajikan tampilan pembelajaran yang tidak membosankan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ridwan Apriansyah dkk berkesimpulan bahwa:

Media Pembelajaran Video berbasis Animasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta sebagai variasi, efektif dan juga mudah dipahami. media pembelajaran.⁴

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi

⁴ Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9–18.

adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.⁵

Penelitian yang dilakukan Rifatuz Zainiah dkk, mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelayakan media ini dapat dilihat dari hasil validasi dari ahli media mendapatkan 88,98% dan ahli materi 93,91%. Dan mendapatkan respon dari siswa sebesar 95% dan respon guru terhadap media sebanyak 95,4%.⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Terbatasnya kemampuan guru untuk menciptakan media pembelajaran agar dapat menarik minat belajar siswa.

⁵ Dila Lestari, Doddy Rochadi, and Arris Maulana, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di SMKN 4 Tangerang Selatan” 6, no. 2 (2017), 5.

⁶ RIFATUZ ZAINIAH and Tri Rijanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dan Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Instalasi Penerangan Listrik Di Smkn 1 Sidoarjo,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 2 (2016): 515–522.

3. Kurang minatnya siswa untuk aktif dalam pembelajaran jika hanya menggunakan bahan ajar cetak.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan di atas:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

E. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti dan lembaga-lembaga terkait baik secara teoritis maupun secara praktik.

1. Secara Teoritik

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai khazanah ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
- b. Produk media pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siswa yaitu menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pengetahuan melalui pembelajaran berbasis animasi.

b. Bagi Guru

Untuk dijadikan sebagai bahan referensi oleh para tenaga pendidik khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi mata pelajaran Akidah Akhlak melalui pembelajaran formal.

c. Bagi Sekolah

Untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi guru agar tercapai keberhasilan proses belajar mengajar yang sesuai dengan harapan.

F. Penelitian Terdahulu

Pengembangan media video animasi bukanlah merupakan penemuan baru, banyak penemuan terdahulu yang sudah menguji pengembangan media tersebut. Pengembangan media tersebut cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam kondisi pandemi seperti ini penggunaan media tersebut dirasa cukup efektif untuk memenuhi kondisi pembelajaran yang dilakukan secara *online*.

Video animasi yang akan digunakan dalam penelitian adalah video animasi. Dalam penelitian yang dilakukan Tri Cipto Tunggul Wardoyo, penggunaan video animasi ini dapat meningkatkan keberhasilan dalam belajar dengan memperhitungkan hasil kompetensi dasar peserta didik, yang mana dalam penelitian ini terdapat peningkatan nilai. Video animasi yang dibuat dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dari meningkatnya nilai peserta didik⁷.

Dalam uji kelayakan terhadap video animasi yang dilakukan oleh Thofan Aradika Putra, pengembangan video animasi dan media interaktif memiliki uji kelayakan yang cukup bagus yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Efektifitas media pembelajaran animasi

⁷ Tri Cipto Tunggul Wardoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan* Vol 6, No 1 (2015): 1–7, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/ptm/article/view/6967/4026>.

berbasis *macromedia flash* pada materi trigonometri dengan IK (indikator keberhasilan) sebesar 87,5%⁸.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dina Fitriana, produk media pembelajaran animasi telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi memiliki tingkat validitas dan kemenarikan yang tinggi, yaitu 86,6%.⁹

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Akidah Akhlak*. Kesamaan dari penelitian terdahulu tersebut terdapat judul yang hampir serupa yakni penelitian sama-sama menggunakan R&D dan menggunakan media pembelajaran berbasis media audio visual. Pada perbedaan yakni terdapat pada penerapan di masa pandemi *covid-19*, materi, dan lokasi penelitian. Pada penelitian ini, peneliti terfokus untuk membahas pengembangan media pembelajaran animasi di mata pelajaran Akidah Akhlak yang akan menjelaskan apakah penelitian terdapat pengaruh atau tidak bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

⁸ Thofan Aradika Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri" Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2018): 1–91.

⁹ Dina Fitriana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang," *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim* (2014): 1–155.

G. Definisi Operasional

Berkenaan dengan judul proposal ini, yaitu “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*” maksud dan istilah-istilah yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Endang Mulyatiningsih sebagaimana yang dikutip oleh Estri Dwi Martianingtiyas “Penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dengan melalui proses pengembangan”.¹⁰ Jadi penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

2. Media Pembelajaran

Menurut Ani Cahyadi “Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa”.¹¹

Sedangkan menurut Ernanida dan Rizki Al Yusra “Media

¹⁰ Estri Dwi Martianingtiyas, “Research and Development (R & D): Inovasi Produk Dalam Pembelajaran,” no. August (2019).

¹¹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019).

pembelajaran adalah perantara untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik”.¹² Jadi media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara untuk mempermudah seorang pendidik untuk menyampaikan pesan dari materi saat pembelajaran kepada peserta didik.

3. Animasi

Menurut Wigita dkk dalam Munir (2013), Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan.¹³

4. Minat Belajar

Andi Achru, “Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan)”.¹⁴ Jadi minat adalah gejala kejuruan yang mana mendorong rasa ketertarikan terhadap suatu objek.

5. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Menurut Muhammad Asroruddin Al Jumhuri Akidah adalah iman yang teguh dan pasti, tidak ada keraguan sedikitpun bagi orang yang meyakini.¹⁵ Sedangkan Akhlak merupakan bentuk jama’ dari

¹² Ernanida and Yusra, “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai.”, 105.

¹³ Wigita Rezky Widjayanti, Titin Masfingatn, and Reza Kusuma Setyansah, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas VII SMP” 13, no. 1 (2019): 103.

¹⁴ Andi Achru P., “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,” *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205.

¹⁵ Muhammad Asroruddin Al Jumhuri, *Belajar Aqidah Akhlak : Sebuah Ulasan Ringkas Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015).

khuluk, berasal dari bahasa arab yang artinya perangai, tingkah laku atau tabiat.