BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Proses ini dapat terjadi di berbagai lingkungan, baik melalui pendidikan formal, non-formal, maupun informal. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memperluas wawasan, membentuk kepribadian, mengembangkan kemampuan praktis, mendorong kreativitas, serta meningkatkan keterampilan sosial. Secara umum, pendidikan juga dapat dimaknai sebagai bagian dari "kehidupan," yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar berlangsung seumur hidup, kapan pun dan di mana pun, selama hal tersebut memberikan dampak positif bagi perkembangan makhluk hidup (Pendidikan, 2022).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya maupun masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah menumbuhkan minat dan bakat peserta didik agar menjadi pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berpengetahuan, mandiri, kreatif, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara (Islam, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan etika peserta didik di Indonesia. Pembelajaran PAI diharapkan tidak hanya menyampaikan aspek teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk meneladani Rasul sebagai panutan melalui pemahaman terhadap nilai-nilai dan moral yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Al-Ahzab, yaitu:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِيْ رَسُوْلِ اللّٰهِ اُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللّٰهَ وَالْيَوْمَ الْاٰخِرَ وَذَكَرَ اللّٰهَ كَثِيْرًاۗ

Artinya : Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah. Q.s Al- Ahzab [33:12]

Selain itu, pendidikan yang berlandaskan ajaran Islam memiliki peranan yang sangat penting bagi setiap Muslim. Hal ini karena Allah menjanjikan akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu, sebagaimana termaktub dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ١١

Artinya : Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan Q.s Al Mujadilah [58:11].

Namun, salah satu permasalahan yang sering luput dari perhatian adalah terkait hasil belajar. Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur tingkat pemahaman seseorang terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data observasi awal di SMP Al Amanah, ditemukan bahwa hanya 30% siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik hingga sangat baik, 20% berada pada standar KKM, dan 50% sisanya masih berada di bawah KKM, nilai standar KKM pada SMP adalah sebesar 75. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar pada siswa kelas VII di SMP Al Amanah.

Selain itu, rendahnya hasil belajar juga dapat disebabkan oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan analisis, salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah minimnya inovasi dalam metode pembelajaran, di mana ditemukan dalam observasi awal bahwa guru selalu menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat bisa menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa. Misalnya, jika guru hanya menggunakan ceramah tanpa gambar, video, atau media menarik lainnya, siswa bisa merasa bosan, tidak tertarik, dan kesulitan memahami materi. Media yang tidak mendorong interaksi, tidak sesuai dengan konteks pembelajaran, atau tidak membuat siswa terlibat aktif, akan membuat mereka sulit mengingat pelajaran. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan hasil belajar pun tidak sesuai harapan.

Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran kontekstual (CTL) *Contextual Teaching and Learning*. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan pendidikan yang bertujuan membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi nyata yang dialami siswa, serta mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Abidin & Nugraha, 2022).

Agar metode kontekstual menjadi lebih menarik, penggunaannya dapat didukung dengan media animasi. Animasi mampu menyajikan materi yang bersifat abstrak atau kompleks secara lebih sederhana dan mudah dipahami, serta memberikan daya tarik visual bagi siswa (Melati et al., 2023). Oleh karena itu, kolaborasi antara metode kontekstual dan media animasi diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi di atas, peneliti bertujuan untuk meneliti pengaruh menggunakan PAI kontekstual berbasis media animasi dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa, Penelitian ini dilakukasn pada mata pelajaran PAI siswa SMP Al-Amanah Cileunyi Bandung. Atas dasar ini, peneliti ingin melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul "Pembelajaran PAI Kontekstual Berbasis Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Penelitian Quasi-Experiment pada Kelas VII Siswa SMP Al-Amanah Cileunyi, Bandung" (Penelitian Quasi-Experiment pada kelas VII siswa SMP Al-Amanah, Cileunyi, Bandung).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada kelas kontrol dan kelas experimen sebelum perlakuan pada kelas VII SMP Al Amanah Kec. Cilenyi Kab. Bandung ?
2. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa sesudah perlakuan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional dan experimen mengunakan metode kontekstual (CTL) *Contextual Teaching and Learning* berbasis media animsi pada kelas VII SMP Al Amanah Kec. Cilenyi Kab. Bandung ?
3. Bagaimana perbandingan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada kelas kontrol dan experimen kelas VII SMP Al Amanah Kec. Cilenyi Kab. Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada kelas kontrol dan experimen sebelum perlakuan pada kelas VII SMP Al Amanah Kec. Cilenyi Kab. Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa sesudah perlakuan pada kelas kontrol mengunakan metode konvensional dan experimen mengunakan Pendidikan Agama Islam kontekstual (CTL) *Contextual Teaching and Learning* berbasis media animsi pada kelas VII SMP Al Amanah Kec. Cilenyi Kab. Bandung.
3. Untuk mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada kelas kontrol mengunakan metode konvensional dan kelas Experimen mengunakan metode kontekstual (CTL) *Contextual Teaching and Learning* berbasis media animsi pada kelas VII SMP Al Amanah Kec. Cilenyi Kab. Bandung ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat di ambil dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
    a. Pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang lebih luas dalam dunia pendidikan, dan memperkaya daftar pustaka bagai para pengembang ilmu pengetahuan, wabil khusus pada ilmu pendidikan agama Islam.
    b. Penelitian ini juga di harapkan dapat menambah literatur bacaan mengenai Hasil belajar siswa dnegan menggunakan pembelajaran PAI kontekstual berbasis media animasi.
2. Manfaat praktis
    a. Bagi guru, Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan metode belajar untuk meningkatkan Hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran PAI kontekstual berbasis media animasi.
    b. Bagi murid, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan Hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran PAI kontekstual berbasis media animasi.
    c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan peningkatan gaya metode atau model belajar yang mengoptimalkan hasil belajar siswa

E. Kerangka Berfikir

Metode pembelajaran yang efektif memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Beragam pendekatan, seperti pembelajaran konstruktif, kognitif, dan kolaboratif, dapat memengaruhi cara siswa menyerap dan menguasai materi. Dengan penggunaan metode yang tepat, siswa tidak hanya dapat meraih prestasi akademik yang lebih baik, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis serta kreativitas yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran konstruktivis mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam berpikir, mengajukan pertanyaan, dan menyelesaikan masalah (Rahmat Sinaga, 2018).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan suatu metode yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Jean Piaget menyatakan bahwa pendekatan ini berfokus pada perkembangan aspek kognitif anak. Sementara itu, menurut Johnson, Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah proses pembelajaran yang membantu siswa memahami makna dari materi akademik dengan mengaitkannya pada pengalaman pribadi, sosial, dan budaya mereka. Pendekatan pembelajaran kontekstual ini memiliki delapan karakteristik utama (Erda, 2024), yaitu:

1. Making meaningful learning (Membuat pembelajaran bermakna)
2. Doing significant work (Melakukan pekerjaan yang signifikan)
3. Self-regulated learning (Pembelajaran yang dikontrol sendiri)
4. Collaborating (berkolaborasi)
5. Critical and creative thinking (Berpikir kritis dan inovatif)
6. Nurturing The individual (Merawat individu)
7. Reaching high Standard (Mencapai standar yang tinggi)
8. Using authentic assessment (Menggunakan penilaian yang akurat)

Selain itu, media memegang peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu media yang dianggap efektif adalah media animasi, karena menyajikan konten visual yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Farida dan Fuaidah (2022), media animasi merupakan sekumpulan gambar yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tampak bergerak. Pandangan ini juga sejalan dengan pendapat Hamdiah dan Puspitasari (2023) bahwa penggunaan konten animasi yang menarik dan menghibur dapat membantu anak-anak belajar lebih efektif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Adapun tahapan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media animasi adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis
2. Tahap Desain
3. Tahap Pengembangan

4. Tahap Implementasi
5. Tahap Evaluasi (Naufal, 2020);

Hasil belajar merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran, karena ini adalah salah satu tolak ukur dalam menentukan pembelajaran yang efektif. Indikator hasil belajar menurut Sumarni dan Manurung (2023) adalah:

1. Pengetahuan
2. Pemahaman
3. Ketrampilan

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode belajar, yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor dalam diri seseorang yang memengaruhi cara mereka berpikir tentang menerima dan mengolah pengaruh dari luar (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Di antara faktor internal adalah sebagai berikut:

1. Kesehatan
2. Dorongan
3. Motif
4. Emosional.

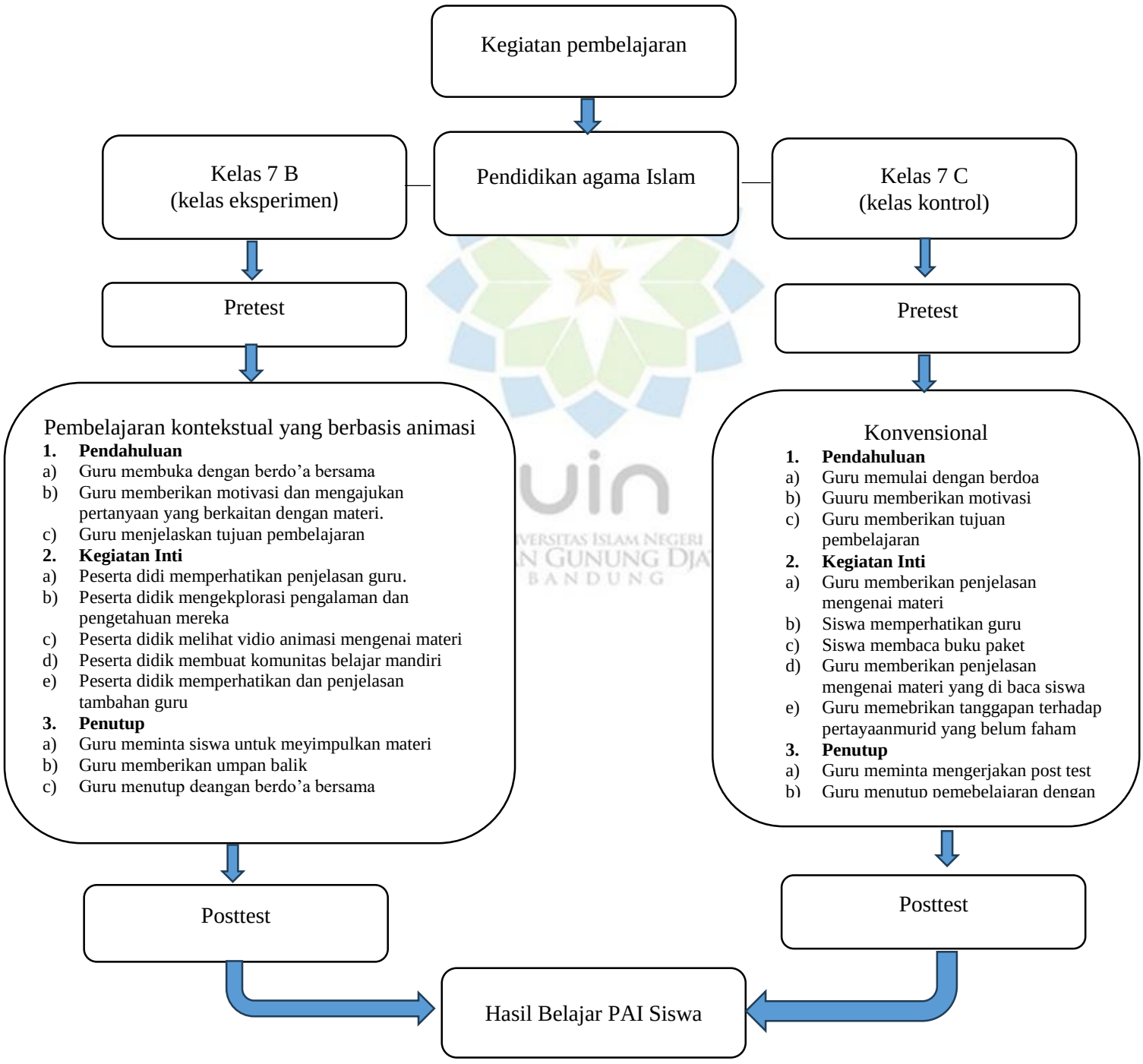
Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari dunia luar dan dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa (Andira et al., 2022). Adapun faktor ini adalah:

1. Bahan pelajaran dan sikap guru
2. Keluarga
3. Teman pergaulan
4. Lingkungan

Pada penelitian ini, berfokus terhadap perbandingan hasil belajar PAI siswa materi "Mawas Diri dan Introspeksi Diri dalam Menjalani Kehidupan" di antara metode ceramah dan metode kontekstual Contextual Teaching and Learning (CTL) yang didukung oleh media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ditinjau dari perbandingan hasil belajar PAI siswa. Di mana dalam penelitian ini, peneliti akan membagi populasi dalam dua sampel, yakni

sampel pertama adalah kelompok eksperimen dan sampel kedua adalah kelompok kontrol untuk mengetahui perkembangan dari masing-masing sampel yang menggunakan metode pembelajaran kontekstual berbasis animasi, sedangkan sampel kedua menggunakan metode ceramah. Gambaran ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 *kerangka berpikir*



F. Hipotesis

Alamuddin et al. (2021, hlm. 100) menyatakan bahwa hipotesis adalah praduga jangka pendek tentang bagaimana suatu masalah penelitian diungkapkan, biasanya sebagai pertanyaan. Karena hipotesis didasarkan pada teori yang diterima daripada temuan pengujian, maka hipotesis disebut sebagai respons awal. Secara umum, hipotesis adalah asumsi atau prediksi awal yang dibuat oleh peneliti tentang hubungan antara dua variabel atau lebih yang kemudian harus divalidasi melalui jalannya penelitian. Hipotesis, menurut Keblinger, adalah klaim yang meramalkan hubungan antara variabel yang diteliti. Sebaliknya, hipotesis adalah respons jangka pendek terhadap masalah penelitian yang dikembangkan dengan menggunakan teori yang telah ada sebelumnya, menurut Sugiyono (Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020)..

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus diteliti dengan data penelitian yang terkumpul. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H1: Adanya perbandingan peningkatan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa menggunakan metode konvensional dan kontekstual (CTL) Contextual Teaching and Learning berbasis animasi terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa yang signifikan pada kelas VII SMP Al-Amanah..

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kumpulan studi atau analisis yang telah dilakukan sebelumnya mengenai suatu topik tertentu. Penelitian ini biasanya menjadi dasar atau referensi bagi penelitian yang sedang dilakukan. Dengan meninjau literatur sebelumnya, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang sedang dikaji. Selain itu, penelitian terdahulu juga berperan penting dalam pengembangan teori, karena temuan-temuan dari studi sebelumnya dapat memperkuat atau memperbarui teori yang telah ada. Komponen metodologi dari penelitian terdahulu memberikan wawasan yang berguna mengenai metode yang efektif dan dapat diterapkan dalam penelitian saat ini. Setelah dilakukan penelusuran, tidak ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas

judul ini, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun demikian, terdapat beberapa penelitian yang relevan dan mendukung kajian ini, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Sri Romlawati, Amrullah, Tabita Wahyu Triutami, dan Sri Subarinah yang berjudul "Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII" menunjukkan bahwa: 1) kelas yang menggunakan model CTL berbantuan media animasi berbeda dengan kelas yang menggunakan metode ceramah dan diskusi; dan 2) siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cukup berbeda dengan kelas yang menggunakan model CTL berbantuan media animasi. Persamaan penelitian ini adalah pada variabel x yang membahas terkait model pembelajaran CTL. Perbedaannya adalah peneliti mendalami hasil belajar, sedangkan dalam penelitian terdahulu mendalami minat belajar.
2. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Mei Qudsyiati yang berjudul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning Berbasis Video pada Siswa Kelas VII.G SMP NEGERI 2 PATI" menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sangat tinggi di Siklus I, dengan nilai rata-rata sebesar 81%; hasil belajar kategori "Sangat Baik" menerima nilai rata-rata sebesar 90 poin, dengan peningkatan sebesar 10%. Di Siklus II, siswa yang dikategorikan sebagai "Sangat Tinggi" menerima nilai rata-rata sebesar 91%, dan hasil belajar kategori "Baik" menerima nilai rata-rata sebesar 80 poin. Artinya, dalam penelitian ini ada pengaruh peningkatan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini adalah pada meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Jihadah Gaffar, M. Juaini, dan Joni Rokhmat dengan judul "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning (PJBL)" menemukan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 6% (78% pada Siklus 1 dan 84% pada Siklus 2). Oleh karena itu, PJBL dalam penelitian ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini adalah pada penggunaan metode dalam peningkatan. Adapun perbedaannya terletak pada metode dan fokus penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2024 oleh Rizkita Febriana yang berjudul "Penggunaan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMP" menghasilkan video pembelajaran animasi berbasis kontekstual. Beberapa kesimpulan dapat dibuat: 1. Model pengembangan 4D digunakan untuk mengembangkan proses video pembelajaran animasi berbasis konteks; proses ini terdiri dari empat tahap: Pendefinisian (Define), Desain (Design), Pengembangan (Development), dan Penyebaran (Disseminate). 2. Hasil dari pengembangan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual menunjukkan bahwa, menurut hasil validasi, video pembelajaran animasi memenuhi kriteria kevalidan. Hasil validasi ahli media sebesar 93% dengan kriteria sangat valid, dan hasil validasi ahli materi sebesar 93,4% dengan kriteria sangat valid. Maka dalam penelitian ini disarankan untuk menggunakan media animasi berbasis pendekatan kontekstual. Persamaan penelitian ini adalah pada penggunaan metode kontekstual. Perbedaannya adalah pada pengembangan media pembelajaran animasi.
5. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2024 oleh Francisca, Ani Nur Aeni, dan Dadan Nugraha yang berjudul "Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Media Puzzle Quiz terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Puasa Ramadan" menunjukkan bahwa hasil penelitian kognitif, yang dilakukan dengan uji independent t-test, menunjukkan bahwa H1 diterima. Model pembelajaran berbasis masalah berbasis media puzzle quiz pada materi puasa Ramadan

memiliki pengaruh, dengan kategori uji pengaruh sedang berdasarkan uji ukuran pengaruh. Pada ranah afektif, ada perbedaan dalam hasil belajar yang ditunjukkan melalui perbedaan dalam skor observasi sikap kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua, yang menunjukkan perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada ranah kognitif, ada perbedaan dalam peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui perbedaan dalam N-Gain skor, dengan hasil N-Gain kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, dan keduanya memiliki peningkatan sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran berbasis masalah yang bergantung pada pertanyaan-pertanyaan berbasis media puzzle pada materi bulan Ramadan memiliki dampak dan perbedaan. Persamaan penelitian ini adalah pada hasil belajar. Perbedaannya adalah pada penggunaan media dan metode pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG