

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diperkuat dengan adanya pendidikan yang didukung oleh sains dan teknologi. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 3, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, sistem pendidikan nasional terdiri dari keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait.

Beberapa komponen pendidikan yang penting termasuk tujuan pendidikan, siswa, guru, lingkungan pendidikan, alat pendidikan, metode pendidikan, serta isi pendidikan. Komponen-komponen tersebut memiliki peran yang penting dalam menciptakan pendidikan dengan sistem yang baik. Selain itu, penting bagi setiap komponen dalam pendidikan untuk saling mendukung agar dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Pertama-tama, tujuan pendidikan menjadi landasan dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran. Tujuan pendidikan harus sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat serta mengacu pada kemajuan sains dan teknologi. Dengan demikian, pendidikan dapat memberikan bekal yang relevan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

Siswa juga merupakan komponen penting dalam pendidikan. Mereka adalah subjek pembelajaran yang perlu diberdayakan secara aktif. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mengembangkan potensi mereka akan mendorong pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Peran guru juga sangat penting dalam proses pendidikan. Guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, memberikan bimbingan, dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa. Dalam era sains dan teknologi, guru juga harus memiliki pemahaman yang baik terhadap perkembangan terkini dalam bidang tersebut, sehingga dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat dan relevan. Lingkungan pendidikan yang baik juga menjadi faktor penentu keberhasilan pendidikan. Lingkungan yang mendukung, seperti fasilitas yang memadai dan

dukungan masyarakat, dapat mempengaruhi motivasi dan kualitas pembelajaran siswa. Selain itu, integrasi teknologi dalam lingkungan pendidikan juga dapat meningkatkan akses dan efektivitas pembelajaran.

Alat pendidikan dan metode pembelajaran juga harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti perangkat lunak pendidikan, multimedia interaktif, dan sumber daya digital, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Terakhir, isi pendidikan harus mengakomodasi perkembangan sains dan teknologi. Kurikulum harus mencakup aspek-aspek sains dan teknologi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta kebutuhan dunia kerja. Pendidikan sains dan teknologi juga harus memberikan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip ilmiah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kesimpulannya, pendidikan yang ditunjang oleh sains dan teknologi memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Seluruh komponen pendidikan, mulai dari tujuan pendidikan, siswa, guru, lingkungan pendidikan, alat pendidikan, metode pendidikan, hingga isi pendidikan, harus saling mendukung dan terintegrasi untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian, pendidikan dapat mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan dengan baik.

Peran guru dalam menentukan kualitas pembelajaran diakui secara luas. Yuniarti menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menentukan kualitas pembelajaran melalui teknik dan strategi pembelajaran yang mereka gunakan. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusatnya (Yuniarti, 2004). Wright menyatakan bahwa Siswa cenderung bersikap positif terhadap perubahan pembelajaran dan menempatkan siswa sebagai pusat atau inti pembelajaran. Guru dianggap berhasil dalam upaya mereka untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Wright, 2011).

Strategi pembelajaran yang baik mendukung pembelajaran berpusat pada siswa. Strategi pembelajaran adalah serangkaian rencana kegiatan yang mencakup metode dan penggunaan berbagai kekuatan atau sumber daya untuk mengajar. Uno menyatakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran strategi

pembelajaran (Uno & Nurdin, 2008). Untuk mencapai tujuan tertentu, strategi pembelajaran terdiri dari pendekatan, model, metode, teknik, dan perangkat pembelajaran khusus. Media merupakan salah satu bentuk perangkat pendukung dari pembelajaran. Supardi menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah metode, alat, atau prosedur yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima selama proses pendidikan (Supardi, 2012).

Media sangat penting dalam proses pembelajaran guru. Sebagai perantara antara guru dan siswa, media harus dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penggunaan media dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa (Saberan, 2012). Salah satu bentuk media yang efektif adalah media video. Video adalah bentuk media audio visual yang menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2012).

Berdasarkan studi sebelumnya di MTs Al Bazari Parungkuda menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih dilakukan oleh guru masih menggunakan media buku/LKS dan papan tulis. Hal ini diasumsikan menjadi salah satu penyebab siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Dampaknya 60% siswa masih mendapatkan hasil belajar di bawah KKM, rendahnya hasil belajar tersebut diduga guru belum menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, siswa cenderung pasif dan kurang memberikan umpan balik dalam pembelajaran. Meskipun sekolah memiliki fasilitas berupa LCD proyektor yang memungkinkan penggunaan media audio visual, fasilitas tersebut belum digunakan secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran di MTs Al Bazari Parungkuda, penggunaan *explainer video* sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan memanfaatkan fasilitas LCD proyektor yang telah tersedia, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Video animasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan hasil belajar, dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti disini berupaya mencoba menerapkan media *explainer video* yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan siswa di kelas.

Daryanto menyatakan bahwa video sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Daryanto, 2012). Salah satu jenis video yang populer adalah video animasi (Cipto, 2015). Video animasi membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan dapat mengembangkan kemandirian belajar siswa (Rahayu, 2013). Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penggunaan Media *Explainer video* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media *explainer video* dalam pembelajaran Fikih di MTs Al Bazari Parungkuda?
2. Bagaimana proses pembelajaran materi Ibadah Puasa di kelas VIII MTs Al Bazari Parungkuda Kabupaten Sukabumi dengan menggunakan media *Explainer video*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *explainer video* pada mata pelajaran Fikih di MTs Al Bazari Parungkuda?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan skripsi adalah untuk mengetahui:

1. Desain media *explainer video* yang diterapkan pada mata pelajaran fikih di MTs Al Bazari Parungkuda
2. Proses pembelajaran materi Ibadah Puasa di kelas VIII MTs Al Bazari Parungkuda Kabupaten Sukabumi dengan menggunakan media *Explainer video*.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di MTs Al Bazari Parungkuda dengan menggunakan media *Explainer video*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menyumbangkan pengetahuan di bidang pendidikan dan menjadi rujukan untuk penelitian lebih lanjut, terutama yang berkaitan dengan penggunaan *explainer video* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, peneliti mendapatkan pengalaman langsung dengan pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa, penelitian ini sebagai variasi pembelajaran Fiqih, agar siswa tidak jenuh ataupun bosan dan siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
- c. Bagi Guru, sebagai referensi untuk guru dalam pembelajaran, sehingga dapat berinovasi dengan menggunakan dan membuat media pembelajaran secara mandiri di masa mendatang.
- d. Bagi Sekolah, penelitian diharapkan dapat membantu sekolah meningkatkan fasilitas pendidikan dan mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Gerlach dan Ely, media secara umum mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang membentuk lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan tertentu. Dengan kata lain, media adalah wadah atau sarana yang membantu proses pembelajaran (Arsyad, 2011).

Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian penting dari proses belajar karena berfungsi sebagai alat utama untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut pendekatan ini, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan tertarik dalam pelajaran (Sanaky, 2013).

Explainer video merupakan jenis video presentasi yang menggunakan animasi dua dimensi bersama dengan tulisan, grafik, dan suara untuk membuat video yang utuh. Menurut Krämer *explainer video* memiliki karakteristik seperti fokus pada naskah, durasi pendek, menjaga konten tetap sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami, menggunakan storytelling sebagai elemen dasar untuk mempengaruhi minat penonton, dan memanfaatkan visual yang memikat imajinasi penonton (Krämer & Böhrs, 2016)

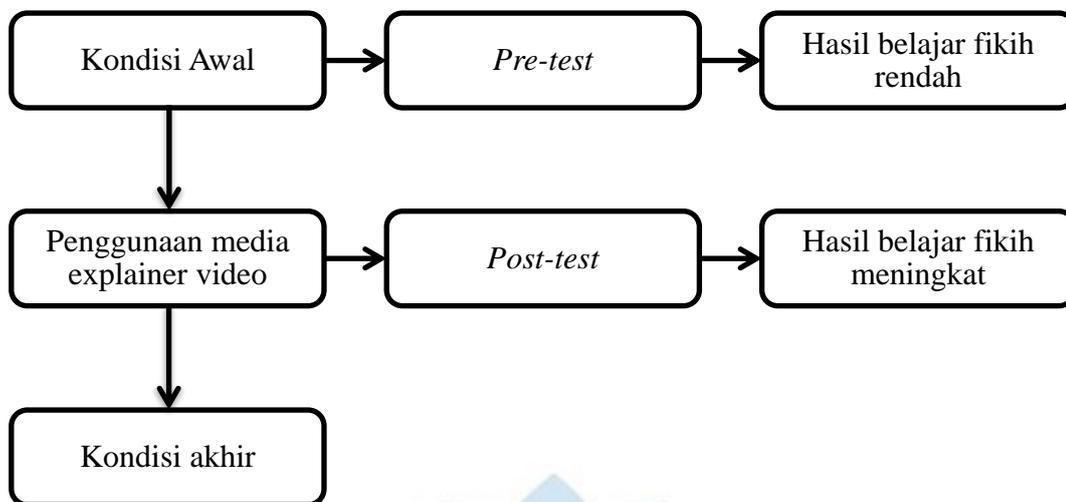
Dari beberapa uraian penjelasan diatas mengenai media dan *explainer video*, dapat diambil kesimpulan bahwa media *explainer video* terdiri dari grafik dan suara yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa dapat lebih baik lagi disaat mengamati materi pembelajaran.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang. Belajar akan berdampak pada setiap perubahan pada setiap aspek tingkah laku manusia. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) penghargaan, 6) emosi, 7) hubungan sosial, 8) fisik, 9) moral atau budi pekerti, dan 10) sikap (Hamalik, 2013).

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar media *explainer video* dapat memainkan peran penting melalui visualisasi yang kuat, komunikasi efektif, pengulangan dan revisi, penggunaan *multi-sensoris*, dan pengalaman interaktif yang menyebabkan siswa tertarik melakukan pembelajaran dan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Namun, pentingnya guru untuk menyesuaikan desain dan konten yang tepat untuk mengoptimalkan penerapan media ini.

Dari pemaparan di atas telah dijelaskan bahwa dengan menggunakan media *explainer video* pada pembelajaran fikih akan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar pada mata pelajaran fikih dapat meningkat.

Berikut di bawah ini skema berpikir peneliti :



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017). Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta penelitian sebelumnya yang sudah diuraikan oleh peneliti, maka hipotesis yang menjadi jawaban sementara dalam penelitian ini adalah “penggunaan media *explainer video* dalam mata pelajaran fikih dapat meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al Bazari Parungkuda”

Uji Hipotesis mengacu pada kriteria berikut:

H_0 : Jika $t_{hitung} \geq t_{table}$, maka H_0 ditolak

H_a : Jika $t_{hitung} \leq t_{table}$, maka H_0 diterima

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Yulia Umami (2021) berjudul Pengaruh Penggunaan Media Peta Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 61 Bengkulu Tengah. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS saat posttest, pada kelompok kontrol

nilai rata-ratanya sebesar 58 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 71. Dengan kesimpulan secara deskriptif bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji hipotesis, didapatkan nilai signifikansinya $0,010 < 0,05$ dan $>$ yaitu ($2,867 > 1,724$). Maka hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yang artinya adanya pengaruh penggunaan media peta terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 61 Bengkulu Tengah (Umami, 2021).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya yaitu media peta sedangkan penelitian sekarang adalah media *Explainer video*.

2. Novia Bulow (2020) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMP Yapim Manado. Hasil dari penelitian tersebut hasil belajar siswa kelas VIII SMP Yapim Manado pada mata pelajaran Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website mengalami peningkatan dari *Pre-test* (Siklus I) sampai *Post-test* (Siklus II) dengan nilai ketuntasan belajar siklus I 12,5 % dan siklus II 93,75% (Novia Bulow, 2020).

Persamaan penelitian sebelumnya yaitu membahas penggunaan media untuk pembelajaran dan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan media berbasis website sedangkan penelitian sekarang menggunakan media *Explainer video*.

3. Nurmila Sari (2019) yang berjudul Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hasil penelitian tersebut penggunaan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar, karena adanya peningkatan hasil belajar siswa (Sari, 2019).

Persamaan penelitian sebelumnya yaitu membahas tentang media untuk pembelajaran dan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya membahas media gambar sedangkan penelitian sekarang membahas tentang media *explainer video*.