

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan *grand tour* awal di MA Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu, pada hari Senin 9 September 2024, peneliti mendapatkan bahwa santri kelas X kurang memperhatikan pembelajaran fiqh, santri sering mengantuk saat proses pembelajaran, dan tidak mengulangi kembali pembelajaran, serta media pembelajaran yang sering digunakan tidak berbasis teknologi sehingga santri cenderung bosan dalam proses pembelajaran dan tidak dapat belajar mandiri di rumah, yang menyebabkan santri kurang dalam memahami materi. Hal ini didukung hasil tanya jawab melalui wawancara bersama guru mata pelajaran fiqh di MA Hidayatul Qomariah yaitu ibu Kartina, S.Pd.I yang mengajar fiqh untuk kelas X, ibu Kartina, S.Pd.I mengatakan bahwa permasalahan di atas dikarenakan beberapa kondisi santri banyak kegiatan di pondok pesantren, dan guru hanya dalam menyampaikan materi ajar memakai media yang umum dalam pembelajaran, serta belum memanfaatkan teknologi dalam memakai media pembelajaran.

Selama ini motivasi belajar siswa pada pelajaran fiqh cenderung rendah, sehingga mata pelajaran Fiqih kurang diminati oleh siswa (Chatijah, 2017, p. 677). Proses pembelajaran Fiqih di MA Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu juga dihadapkan pada tantangan dalam menarik motivasi dan perhatian santri. Salah satu

masalah yang muncul adalah kurangnya perhatian santri selama pembelajaran berlangsung, ditambah dengan kebiasaan santri yang sering mengantuk saat proses belajar-mengajar. Kondisi ini terindikasi pada kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran fiqih yang menyebabkan efektivitas pembelajaran menjadi menurun dan berdampak pada kurangnya pemahaman santri terhadap materi Fiqih. Fenomena ini menunjukkan perlunya evaluasi terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran pada saat fase peserta didik mempelajari sesuatu. Keadaan ini sejalan dengan dasar pemakaian media pembelajaran yang utama dalam meningkatkan pemahaman santri (Rozi & Alawiyah, 2021, p. 127). Berdasarkan psikologis media sebagai alat bantu mengajar dalam menyampaikan pembelajaran akan memudahkan santri dalam hal belajar karena media dapat menjadikan suatu keadaan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Nurfadilah & Dasar, 2021, p. 8).

Media pembelajaran yang diterapkan saat ini tidak berbasis teknologi dan masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menarik minat santri. Akibatnya, santri dalam mengikuti pembelajaran di kelas cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar mandiri. Padahal, pembelajaran mandiri memiliki peran yang besar untuk meningkatkan pemahaman santri terhadap materi Fiqih. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih pas dengan apa yang diperlukan santri di masa digital. Memilih media dalam pembelajaran akan

berpengaruh dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Berdasarkan taksonomi Gagne diolah kembali dari Munadi (Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, 2021, p. 7) menjelaskan bahwa terdapat fungsi hierarkis dalam pengelompokan media pembelajaran seperti fungsi media sebagai stimulus dan pengarah perhatian yang akan didapat melalui beberapa media seperti media lisan, media cetak, film bersuara, dan mesin belajar.

Di era digital, santri dan guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses, inovatif, dan interaktif. Media berbasis teknologi memberikan peluang bagi santri dengan pembelajaran lebih fleksibel dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran video animasi *StoryJourney.ai* dalam menyampaikan materi menjadi salah satu solusi yang dapat diimplementasikan. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman santri terhadap pembelajaran Fiqih di MA Hidayatul Qomariah. Dengan memadukan elemen visual, audio, dan narasi yang menarik, *StoryJourney.ai* dapat membantu santri lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak menyulitkan santri dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman dan pembelajaran dari Edgar Dale yang menyatakan bahwa media dari menonton film atau video dapat meningkatkan 50% untuk mengingat dari apa yang didengar dan dilihat (Adrianto, 2023, p. 22).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan pengaruh besar dari penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi pada

ketika proses belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Tifani (2021) dengan animasi berbasis *powtoon* pada materi minyak bumi menunjukkan penelitian ini dinyatakan sangat praktis oleh guru kimia dan siswa. Skripsi Amalia (2023) dengan animasi berbasis *animaker* dimana penelitian ini termasuk kualifikasi sangat layak digunakan. Saripatunah (2022) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *levideo storyboard* pada video animasi termasuk kriteria positif, maka dapat dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Nugraha, Sudjani, & Purwanto (2022) juga menunjukkan bahwa media animasi berbasis *powtoon* merupakan produk pengembangan yang efektif dalam mendukung pembelajaran pada materi teknik pengukuran tanah.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa penelitian tentang kajian media pembelajaran berbasis video animasi telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, namun kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan berbasis *website storyjourney.ai* pada materi ajar video animasi pada materi zakat bagi santri. Temuan-temuan terdahulu memberikan dasar bahwa media animasi berbasis video animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran mata pelajaran, termasuk Fiqih. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website Storyjourney.ai* pada materi zakat bagi santri kelas x di MA masih terbatas. Oleh

karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah pengetahuan ini dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas media animasi *Storyjourney.ai* sebagai alat bantu pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Aliyah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, selanjutnya identifikasi masalah seperti berikut :

1. Santri kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
2. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan merupakan media yang tidak berbasis teknologi sehingga santri cenderung bosan saat belajar dikelas dan tidak dapat belajar mandiri, yang menyebabkan santri kurang minat terhadap Pelajaran Fiqih dan kurang dalam memahami materi.
3. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar mandiri santri atau saat proses belajar di sekolah.
4. Di era digital santri membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dimanapun untuk proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar dalam

pengkajian lebih difokuskan pada masalah yang ingin dipecahkan. pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada pengembangan ini menjadi media audio visual berupa video animasi berbasis *website storyjourney.ai* yang akan didesain melalui mata pelajaran fiqih untuk santri kelas X di MA Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu, akan peneliti fokuskan pada materi zakat dengan TP menganalisis ketentuan zakat untuk santri kelas X.

D. Perumusan Masalah

Dalam latar belakang masalah diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil mengkaji pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat ?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan materi ajar video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat ?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat?
4. Bagaimana efektifitas pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* untuk digunakan pada materi zakat.
2. Untuk melihat kevalidan materi ajar yang dikembangkan berupa video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat.
3. Untuk memahami efektivitas dari materi ajar yang dikembangkan berupa video animasi berbasis *website storyjourney.ai* untuk materi zakat.
4. Untuk memahami kepraktisan materi ajar yang dikembangkan berupa video animasi berbasis *website storyjourney.ai* untuk materi zakat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat bagi santri kelas X di MA Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu memiliki beragam manfaat yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak, termasuk santri, guru, dan sekolah. Berikut adalah beberapa manfaat potensial dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pemahaman baru dalam literatur ilmiah dalam pendidikan agama islam, khususnya fiqih pada materi zakat tentang pemakaian materi ajar berbasis teknologi.
- b. Memberikan kontribusi akademis terkait efektivitas penggunaan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* untuk materi zakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Santri dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan santri dalam materi Fiqih melalui materi ajar yang interaktif dan menarik.
- b. Bagi Guru dapat memberikan panduan dalam memanfaatkan teknologi *Storyjourney.ai* sebagai materi ajar yang efektif, dan membantu guru merancang pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- c. Bagi Sekolah dapat memberikan rekomendasi untuk mengintegrasikan materi ajar berbasis teknologi dalam kurikulum pembelajaran Fiqih, serta mendukung inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan santri di era digital.