

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan timbal balik atau interaksi antara peserta didik dan guru dikatakan bernilai edukatif karena kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilaksanakan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Sebagian para ahli mengatakan bahwa mengajar merupakan kegiatan menanamkan pengetahuan sebanyak-banyaknya dalam diri anak didik. Yang mana dalam hal ini guru memegang peranan utama, sedangkan siswa tinggal menerima, bersifat pasif.² Sehingga jelas bahwa yang harus mengaktifkan kegiatan belajar mengajar di kelas adalah guru, dengan metode dan media yang tepat agar siswa termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

Sebagai seorang guru, sudah sepatutnya menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ke tujuan. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan

² Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), p. 39.

menyenangkan bagi semua anak didik. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Anak didik merasa gelisah ketika duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing. Kondisi seperti ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pengajaran.

Oleh karena itu guru dituntut untuk menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi, dan tanggung jawab untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Gagasan dan pengetahuan ini akan membentuk ketrampilan, sikap, perilaku sehari-hari sehingga peserta didik akan berkompeten dalam bidang yang dipelajarinya. Pembelajaran fikih di MI yang sesuai dengan tujuannya mencakup tiga ranah kompetensi yakni : kognitif, afektif dan psikomotorik perlu diadakan untuk pembaharuan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer.

Di zaman teknologi yang semakin maju dengan pesatnya, dan setiap aktifitas tak pernah terlepas dari yang namanya teknologi, begitupun dalam dunia pendidikan. Sebagaimana kita ketahui bahwa dampak positif dari kemajuan teknologi sampai kini adalah bersifat fasilitatif (memudahkan). Memudahkan kehidupan manusia yang sehari-hari sibuk dengan berbagai problema yang semakin rumit. Teknologi menawarkan berbagai macam kesantiaian dan kesenangan yang semakin luas, memasuki

ruang-ruang dan celah-celah kehidupan kita sampai yang remang-remang dan bahkan yang gelap pun dapat dipenetrasi.³

Mata pelajaran Fikih adalah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang sudah menjadi ciri khas dari Madrasah Ibtidaiyah yang mengajarkan dan membimbing siswa untuk mengetahui, memahami dan menerapkan sesuai dengan ajaran Islam. Pembelajaran Fiqih ini sudah diberikan pada kelas tingkat bawah atau kelas 1 (satu) sehingga siswa mudah mengenal mata pelajaran fikih.

Guru memberikan bahan ajar fikih ini sesuai dengan karakteristik siswa mulai dari tingkat bawah sampai tingkat paling atas misal kelas II (dua) mengenal ketentuan shalat fardhu bertujuan agar siswa dapat menanamkan ajaran kepercayaan atau keimanan terhadap ke-Esaan Allah Swt.

Sehubung dengan guru memberikan bahan ajar, pendidik dalam menyampaikan bahan ajar cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Peserta didik cenderung bosan dengan penjelasan pendidik sehingga daya tangkap pemahaman peserta didik menjadi tidak maksimal. Di samping itu, pendidik masih menggunakan pembelajaran (*teacher oriented*) yang menjadikan pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga kemandirian dan kreativitas peserta didik tidak tercipta di dalam pembelajaran. Menurut Tjiptono, strategi merupakan sekumpulan

³ Muzayyin Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), p. 10.

cara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, sebuah rencana dalam kurun waktu yang telah ditentukan.⁴

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013, mempunyai tujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pelajaran. Sehingga peserta didik mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan potensi yang ada pada peserta didik akan berkembang dengan baik.⁵

Pembelajaran pada standar kompetensi dasar mengenal ketentuan shalat fardu di MI Darussalam Blimbing masih menggunakan model *konvensional* atau pendidik menerangkan didepan peserta didik mendengarkan dan memberikan variasi belajar sambil bernyanyi, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, cenderung pasif dan kurang termotivasi. Sementara itu keadaan lapangan dengan adanya fasilitas sarana yakni fasilitas komputer. Dari fasilitas ini ketertarikan peserta didik dalam menggunakan komputer belum dimanfaatkan secara baik. Dikarenakan pada fasilitas ini hanya digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler sehingga peserta didik untuk mengenal berbagai aplikasi misalnya *microsoft word*, *microsoft office 2013* dan lain-lain dari komputer sangat minim.

³ Fandy, Tjiptono, *Strategi Pemasaran* (Yogyakarta: Andi offset, 1995), pp. 357-360

⁵ Wiwin Fachrudin Yusuf, 2018. *Implementasi k-13 PAI SD. Pasuruan*, Al-Murabbi pp. 263-278

Pendidik diupayakan agar membantu peserta didik dalam memahami materi pada standar kompetensi tentang memahami ketentuan shalat fardhu, akan tetapi karena banyak keterbatasan media yang digunakan dan waktu belajar yang terbatas tentunya tidak mungkin menjelaskan satu persatu kepada peserta didik serta mengidentifikasi kesulitan belajarnya. Indikasi dari peserta didik tersebut terkadang sulit untuk mengungkapkan ketidakpahaman materi yang diajarkan pendidik sehingga menyulitkan pendidik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Dengan minimnya pengenalan aplikasi dari komputer, peneliti berusaha untuk mengenalkan aplikasi multimedia dari komputer dengan mengembangkan *microsoft power point 2013* program dari *microsoft office* sebagai alat pembelajaran untuk membantu peserta didik melakukan proses belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan alat belajar, maka pembelajaran akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah di pahami, hemat waktu dan tenaga dan hasil belajar lebih bermakna. Alat bantu ajar disebut juga dengan alat bantu peraga atau media belajar, misalnya dalam bentuk audio, visual dan audiovisual.⁶

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Efektifitas dapat diartikan suatu hal yang di rencanakan dapat terlaksana. Dalam arti bahwa apabila hasilnya menunjukkan presentase yang besar atau tidak jauh dari perencanaan maka dapat dikatakan bahwa hal tersebut cukup efektif dan sebaliknya apabila

⁶ Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung. PT. Citra Aditya Bakti p.243

hasilnya jauh dari perencanaan yang ada maka dapat dikatakan hal tersebut tidak efektif.

perkembangan teknologi memaksa setiap orang untuk beradaptasi dengan cepat namun tidak semua orang mampu akan hal itu. Sehingga dibutuhkan solusi akan hal ini, Wiwin Fachrudin Yusuf dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata pelajaran pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar.” mengatakan penerapan media pembelajaran berupa power point yang dikemas dengan menarik akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷

Pada penelitian ini karena terdapat potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penerapan media power point. Sehingga peneliti tertarik dalam melakukan penelitian tersebut. Dalam konteks kurikulum 2013, di mana pendekatan pembelajaran lebih menekankan pada pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan berpikir siswa, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Power point tidak hanya dapat digunakan untuk menyajikan informasi secara visual, tetapi juga dapat memfasilitasi diskusi, berbagi sumber daya, serta memberikan tantangan dan latihan kepada siswa.

Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari, sehingga akan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan di kelas II menggunakan

⁷ Wiwin Fachrudin Yusuf, “Implementasi Kurikulum 2013(K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Al-Murabbi*, vol.3 No. 2, 2018

media pembelajaran dengan judul “**Strategi Pembelajaran Fikih dengan Media Power Point Berbasis Animasi di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang**”

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana strategi pembelajaran fikih dengan media power point di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang ?
2. Bagaimana hambatan dalam penggunaan media power point berbasis animasi dalam pembelajaran fikih kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang ?
3. Bagaimana hasil dari penerapan media power point berbasis animasi dalam pembelajaran fikih kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan penerapan ini adalah

1. Mendiskripsikan strategi pembelajaran fikih dengan media *power point* berbasis animasi di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang.
2. Mendiskripsikan hambatan penggunaan *media power point* berbasis animasi dalam pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang.
3. Mendiskripsikan hasil penerapan *media power point* berbasis animasi dalam pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Sedangkan Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoriti

a. Bagi Siswa

1. Membantu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, terutama dalam pembelajaran fikih.
2. Membantu memahami materi yang disampaikan mengenai mata pelajaran fikih
3. Meningkatkan pemanfaatan *software* komputer bagi pembelajaran untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah.

b. Bagi Guru

1. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan pemanfaatan bagi kegiatan pembelajaran.
2. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran *power point*.

2. Secara Praktik.

a. Bagi Siswa

1. Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam mata pelajaran fikih melalui media pembelajaran *power point*.
2. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang di dapat dalam mempelajari materi-materi fikih dengan memanfaatkan *software* computer di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing, sedangkan bagi guru.

3. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Blimbing merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan aplikasi *microsoft power point* dalam pembelajaran.
- b. Bagi sekolah
1. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.
 2. Meningkatkan motivasi siswa belajar dan meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan dan akan diketahui pula letak persamaan antara penelitian peneliti dengan penelitian - penelitian terdahulu. Dalam hal ini akan lebih mudah dipahami, jika peneliti menyajikannya dalam bentuk table dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat uraian. Oleh karena itu, peneliti memaparkannya sebagai berikut :

1. Skripsi Oleh Ahmad Zaenul Fikri dengan judul “Penerapan Media Berbasis IT dalam Pembelajaran Fiqih kelas XI Nurul Iman Paguntan Tahun pelajaran 2017/2018” memfokuskan penelitiannya pada hasil penerapan media IT, tidak mencakup kemampuan mengoperasikan media

pembelajaran fikih. Adapun hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan media berbasis IT.⁸

2. Skripsi oleh Dewi Wahyuni dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas v. memfokuskan penelitiannya pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media power point. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan media power point pada pembelajaran tematik. Adapun hasil dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik.⁹
3. Skripsi Agustina Mansiah dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tanjung Jabung Timur” memfokuskan pada hasil belajar siswa dan menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa.
4. Skripsi Fitria Fadila dengan judul” Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun 2017.” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa. Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan media power point sebagai salah satu media pembelajaran yang

⁸ Ahmad Zaenul Fikri,” *Penerapan Media Berbasis IT Dalam Pembelajaran Fikih Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Paguntan*”(Mataram, UIN Mataram,2018) p.9

⁹ Dewi Wahyuni,”*Penerapan Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas v MIN 4 Muaro*” (Jambi,UIN Sutha Jambi,2021) p.12

berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas.¹⁰

5. Tesis Silmanuddin dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fikih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui multimedia pembelajaran yang praktis dan efektif terhadap hasil belajar. Adapun hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran fikih berbasis power point.¹¹

STAIMA AL-HIKAM

¹⁰ Fitia Fadila,” *Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo Lampung Tengah*” (Lampung Tengah, IAN Raden Intan ,2017)

¹¹ Simanuddin,” *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fikih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*” (Palembang, UIN Raden Fatah, 2019)

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Ahmad Zaenul Fikri dengan judul "Penerapan Media Berbasis IT dalam Pembelajaran Fikih kelas XI Nurul Iman Paguntan, Skripsi UIN Mataram, Tahun pelajaran 2017/2018	Penggunaan media IT yaitu power point	Materi yang diajarkan dan lokasi penelitian.	Fokus kajian pada penggunaan media berbasis IT
2.	Dewi Wahyuni, Penerapan media pembelajaran power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 sub	Penggunaan media yang digunakan yaitu power point	Fokus kajiaanya pada peningkatan hasil pembelajaran siswa.	memfokuskan penelitiannya pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media power point

	tema 1 kelas v,skripsi UIN sutha jambi,2021)			
3.	Agustina Mansiah “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negri 1 Tanjung Jabung Timur”	Penggunaan metode kualitatif	Fokus kajian penelitiannya	menfokuskan pada hasil belajar siswa dan menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa.
4.	Fitria Fadila” Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di SMK Muhamadiyah 1 Kalirejo Lampung	Menerapkan penelitian kualitatif	Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan media power point sebagai salah satu media pembelajaran yang berguna	penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa.

	Tengah Tahun 2017.”		untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas	
5.	Silmanuddin dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fikih Berbasis Power Point Untuk Sekolah Menengah Kejurua, Tesis UIN Raden Fatah, 2019	Penggunaan aplikasi multimedia	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui multimedia pembelajaran yang praktis dan efektif terhadap hasil belajar.	Adapun hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran fikih berbasis power point

F. Definisi Operasional

Dari beberapa istilah yang perlu diperjelas maknanya dalam menghindari salah prespeksi adalah sebagai berikut:

1. *Strategi* adalah suatu usaha yang sistematis yang dilakukan secara efektif untuk mendapatkan suatu prestasi dan juga keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran fikih adalah pembelajaran dengan standar kompetensi dasar yakni mengenal dan Menjalankan shalat fardlu sebagai cara beribadah kepada Allah Swt. Pada kompetensi dasar tersebut siswa diharapkan dapat Menjalankan perilaku disiplin sebagai implementasi dari pengalaman menjalankan shalat fardlu.
3. Media *power point* adalah bahan, alat atau perangkat menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran yang menggunakan *power point* dari program *Microsoft Office 2013* yang mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah dan dapat di padukan dengan aplikasi seperti video ,animasi, teks, grafik, foto, musik, dan narasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar. Perantara dan pengantar merupakan arti dari kata medium yang merupakan bahasa latin, dalam konteks pembelajaran dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Lebih dari itu dalam media terdapat perpaduan antara *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Dengan kata

lain yang disebut media adalah *hardware* yang telah diisi dengan *software*.¹²

4. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau biasa disebut *frame*. Frame tersebut berisi gambar yang ketika ditampilkan secara bergantian dalam waktu tertentu maka akan terlihat seperti gambar yang bergerak. Semakin banyak gambar yang ditampilkan dalam satu waktu, maka tampilan animasinya akan semakin halus.¹³

STAIMA AL-HIKAMAH

¹² Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), pp. 250-251.

¹³ M Munir - *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 2012 p.135