

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbasis Contextual Learning (CTL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MA pada Mata Pelajaran Fiqih

Ananda Pane¹, Riyan Vebrianto², Afif Hamzah³

^{1,2,3} Institut Keislaman Tuah Negeri, Indonesia

Corresponding Author : ✉ nandapane843@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis contextual learning pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan pemahaman siswa MA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap pengembangan yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation. Dalam hal ini peneliti mengambil sebagai subyek guru dan siswa MA dalam tahap implementasi. Teknik pengumpulan data dilakukan validasi, respon siswa dan tes pemahaman belajar siswa dan analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif untuk melihat kelayakan dan eektivitas media belajar yang dikembangkan. Hasil dari pada penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis contextual learning memang layak digunakan sebagai penguat pemahaman materi pelajaran yang disampaikan guru, terkhusus dalam mata pelajaran fiqih. Siswa tidak hanya mengetahui tentang teori saja tetapi siswa juga dapat dengan mudah mengaplikasikannya dengan bantuan penguatan pemahaman video animasi siswa lebih mudah dalam memahami yang disampaikan oleh guru. Artinya bahwa penggunaan video animasi berbasis CTL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, video animasi berbasis CTL layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah.

Keywords *Video Animasi, Contextual Teaching and Learning, ADDIE, Pemahaman Siswa, Fiqih.*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama islam, khususnya mata pelajaran fiqih, memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman dan pengamalan ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terkhusus dalam membentuk pemahaman dan berpikir konseptual siswa. Pendidikan tidak hanya berorientasikan pada nilai hasil akademik saja, tetapi juga pada pemahaman materi secara mendalam. Tidak jarang kita temukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena pembelajaran cenderung bersifat konvensional berpusat pada guru.

Namun, proses pembelajaran fiqih di MA masih sering didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga pembelajaran cenderung

bersifat abstrak dan kurang kontekstual, kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran materi fiqih.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi tidak hanya materi saja yang dapat tersampaikan tetapi diiringi dengan tampilan prakteknya, terkhusus dalam pelajaran fiqih yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fiqih tidak hanya sebatas memahaminya saja namun dibaringi dengan praktek nyata seperti sholat dan ibadah lainnya.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar dalam inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital, salah satunya video animasi. Video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Agar pembelajaran lebih bermakna, penggunaan video animasi dikolaborasi dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL), yaitu pendekatan yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata.

Ningsih dan Kartowagiran (2021), mengungkapkan bahwa video animasi dapat membantu siswa menjalin hubungan yang lebih konkret antara pengetahuan teoritis dan aplikasi praktis. Demikian pula, Apriansyah et al, (2020) menyatakan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang relatif sulit. Wijaya dan Utama, (2020, menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam lingkungan pendidikan berdampak positif pada kinerja akademik siswa merasa lebih mudah memahami konsep abstrak ketika disajikan secara visual dengan cara yang menarik. Safitri (2019) menyoroti bahwa video animasi dapat meningkatkan daya ingat siswa dengan melibatkan banyak indera selama pengalaman belajar. Hasil penelitian yang dilakukan Mashuri dan Budiyo (2020). Menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Video animasi merupakan media pembelajaran audio visual yang menggabungkan unsur gambar bergerak, teks dan suara untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menyajikan konsep abstrak dan konkret.

Penerapan CTL dalam pembelajaran Fiqih diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Mansir, 2021). Dengan menerapkan prinsip-prinsip CTL seperti konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan asesmen autentik, siswa dapat

lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Asmara, 2019). Selain itu, CTL juga memungkinkan siswa untuk memahami materi Fiqih dalam konteks kehidupan nyata, sehingga mereka lebih terdorong untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam keseharian mereka (Hidayat et al., 2020).

Fiqih merupakan mata pelajaran yang mempelajari hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan perbuatan manusia. Pembelajaran Fiqih menuntut pemahaman konseptual dan aplikatif agar siswa mampu mengamalkan ajaran Islam secara benar dalam kehidupan sehari-hari.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Model ini sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena bersifat sistematis dan fleksibel.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan pengembangan ADDIE dengan tahap pengembangan yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dengan subjek guru dan siswa MA sebagai implementasi.

Tahap analysis (analisis), yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pembelajaran yang meliputi permasalahan pembelajaran fiqih, seperti kebutuhan media penyampaian materi pelajaran dan rendahnya pemahaman siswa.

Tahap design (perancangan), menyusun perancangan tahap pembelajaran dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui media video animasi berbasis contextual learning seperti menyesuaikan video animasi.

Tahap development (pengembangan), pada tahap ini pembuatan video animasi contextual learning dengan design yang dirancang dengan penyesuaian materi fiqih yang akan disampaikan.

Tahap implementation (implementasi), menerapkan video animasi contextual learning yang telah disiapkan dan melihat pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi contextual learning.

Teknik pengumpulan data dalam hal ini menggunakan 2 teknik yaitu:

1. Tes kepehaman

Tes digunakan untuk mengukur kepehaman siswa terhadap materi fiqih sebelum dan sesudah penggunaan video animasi contextual learning dalam bentuk praktek seperti sholat dan bersuci.

2. Observasi

Observasi dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung serta aktivitas siswa ketika mengikuti proses belajar menggunakan video animasi contextual learning pada mata pelajaran fiqih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran fiqih setelah menggunakan media video animasi berbasis contextual learning seperti materi sholat dan ibadah lainnya yang dikerjakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil validasi video animasi pembelajaran fiqih sangat layak digunakan dengan materi yang sudah direncanakan sebelumnya dan menunjukkan bahwa video animasi ini dapat menyajikan materi yang lebih mudah dipahami sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran berdasarkan pretest dan posttest pemahaman siswa semakin meningkat dibandingkan sebelum menggunakan video animasi berbasis contextual learning. Dan juga menunjukkan bahwa video animasi berbasis CTL berada pada kategori sangat layak digunakan. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Penggunaan video animasi berbasis contextual learning terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi fiqih pendekatan melalui contextual learning tidak hanya menekankan pada teori saja namun menekankan pada konteks nyata.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi contextual learning dapat meningkatkan fokus siswa dan ketertarikan siswa dalam penyampaian materi pelajaran, siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam penerapan model ADDIE dalam pengembangan media video animasi yang digunakan pasti melalui proses perencanaan yang tepat sesuai materi yang akan disampaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikembangkan melalui model ADDIE berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa Madrasah Aliyah pada mata pelajaran Fiqih.

Media ini efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Fiqih. Media pembelajaran merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam sebuah penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media yang tepat akan mempermudah siswa untuk memahami apa yang disampaikan meningkatkan daya tarik tersendiri dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Terkhusus dalam penelitian ini media video animasi berbasis kontekstual sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqih tidak hanya penyampaian teori saja yang dipahami oleh siswa bahkan siswa dapat memahami dan memperaktekannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga tujuan daripada penggunaan media video animasi berbasis kontekstual dapat meningkatkan pemahamandan ketertarikan siswa dalam pelajaran siswa materi pelajaran fiqih khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah et al (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi jurnal pendidikan teknik sipil 9 (1) 8-18.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora, 2(2), 105-120.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 9(01), Article 01
- Mansir, F. (2021). Analisis model-model pembelajaran fikih yang aktual dalam merespons isu sosial di sekolah dan madrasah. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), Article 1.
- Mashuri dan Budiyono (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang sd kelas v. Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar 8 (5).
- Ningsih E.R Kartowagiran B. (2021) pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Jurnal pendidikan IPA indonesia, 10(1),79-88.
- Safitri, N. (2019) penggunaan media animasi untuk meningkatkan daya ingat siswa. Jurnal teknologi dan pembelajaran, 7 (1), 15-22.
- Wijaya dan sutama (2020). Efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa smp. Jurnal pendidikan dan teknologi 3 (2), 49-58.