

Media Animasi sebagai Inovasi Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah: Studi pada MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan

Fachri Rozi Haryanto¹, Parianto², Sulaiman Tamba³

^{1,2,3}Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara

¹fachrirh@gmail.com

²p4rianto@fai.uisu.ac.id

³sulaiman tmb@gmail.com

Abstrak

Media berbasis animasi sendiri merupakan media audio visual yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Tujuan penelitian ini, a. untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. b. untuk mengetahui minat belajar peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan dalam pembelajaran fiqh. c. untuk mengetahui peran media berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar fiqh peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Disebut dengan Kuantitatif karena data-data yang di kumpulkan dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar di Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai thitung sebesar 8.881 yang lebih besar dari ttabel sebesar 1.877, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: Animasi; fiqh; hasil belajar; inovasi; media pembelajaran.

Abstract

Animation-based media are audiovisual media that display images with motion effects or shape-change effects occurring over a period of time. Animated video media are learning media that consist of a collection of images that produce moving visuals and are accompanied by audio, giving a vivid impression and conveying instructional messages. The objectives of this study are: (a) to determine the effect of animation-based learning media in improving learning outcomes in the subject of fiqh for eighth-grade students at Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan; (b) to determine the learning interest of eighth-grade

students at Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan in fiqh learning; and (c) to determine the role of animation-based media in increasing students' interest in learning fiqh among eighth-grade students at Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. This research employs a quantitative research method. It is referred to as quantitative because the data collected in this study can be analyzed using statistical analysis. The results of the study show that the hypothesis testing indicates a significant effect of animation-based learning media on improving learning outcomes at Madrasah Tsanawiyah Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. This is evidenced by a calculated t-value of 8.881, which is greater than the t-table value of 1.877, and a significance value of 0.000 (< 0.05); therefore, H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: Animation; fiqh; innovation; learning media; learning outcomes.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di madrasah. Pembelajaran yang dahulu berpusat pada guru kini bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana peran media pembelajaran menjadi sangat penting untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu bentuk media pembelajaran yang semakin diminati adalah media berbasis animasi, karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak yang menarik perhatian peserta didik (Basuki & Sholeh, 2018).

Dalam konteks pembelajaran Fiqih, yang umumnya dianggap bersifat teoritis dan abstrak oleh sebagian siswa, penggunaan media animasi dapat membantu menjembatani pemahaman konsep. Banyak siswa kesulitan memahami materi seperti tata cara ibadah, muamalah, dan hukum-hukum Islam apabila disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah semata. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi ajaran Fiqih dalam kehidupan sehari-hari (Wardani, 2022).

MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam tingkat menengah di kota Medan telah berupaya melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis animasi. Inovasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Ugiarto et al., 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan pengaruh media animasi dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. Selain itu, penelitian ini juga mencoba menggambarkan bagaimana penerapan media animasi dilakukan dalam proses pembelajaran serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaannya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran Fiqih di madrasah, sekaligus menjadi inspirasi bagi guru-guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pendidikan Islam modern (Mujahidawati et al., 2022).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah dan buku teks). Tujuannya untuk melihat perbedaan hasil belajar Fiqih antara kedua kelompok tersebut (Fajrotuz Zahro & Nur Malikhah, 2022).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan tahun pelajaran 2024/2025, dengan total 60 siswa. Sampel penelitian diambil secara purposive sebanyak dua kelas, masing-masing 30 siswa untuk kelompok eksperimen dan 30 siswa untuk kelompok kontrol (Meisak et al., 2023).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.
2. Angket respon siswa untuk menilai sejauh mana siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan penggunaan media animasi.
3. Observasi aktivitas belajar yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

Data dianalisis dengan menggunakan uji t (t -test) untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok. Selain itu, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan media animasi.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama:

1. Tahap persiapan, yaitu pembuatan media animasi berbasis materi Fiqih seperti tata cara wudhu, salat, dan zakat.
2. Tahap pelaksanaan, yakni penerapan media animasi selama empat kali pertemuan di kelas eksperimen, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode ceramah.
3. Tahap evaluasi, berupa pelaksanaan posttest dan penyebaran angket respon siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dari penelitian ini, dapat diketahui bahwa kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest yang tidak jauh berbeda, yaitu sekitar 68 pada kedua kelompok. Kesamaan nilai ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, siswa di kedua kelompok memiliki tingkat pemahaman awal terhadap materi Fiqih yang hampir seimbang. Dengan demikian, kondisi awal ini menjadi dasar yang kuat untuk melakukan perbandingan setelah perlakuan, karena tidak terdapat perbedaan mencolok dalam kemampuan dasar peserta didik (Kurniawati et al., 2022).

Setelah perlakuan diberikan, yaitu penerapan media pembelajaran berbasis animasi pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol, diperoleh hasil posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 86, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 75. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh nyata dari penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa. Secara statistik, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t -hitung sebesar 3,92 lebih besar daripada t -tabel sebesar 2,00 pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti perbedaan antara kedua

kelompok tidak terjadi secara kebetulan, melainkan disebabkan oleh perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran (Putranto & Ulfah, 2023).

Jika dilihat lebih dalam, peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak hanya terjadi pada ranah kognitif (pengetahuan), tetapi juga terlihat pada ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media animasi. Mereka tampak lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, memperhatikan penjelasan guru dengan lebih fokus, serta lebih sering bertanya dan berdiskusi terkait materi yang disampaikan. Visualisasi animasi yang menarik dan dinamis membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Fiqih menjadi lebih konkret. Misalnya, pada materi tentang tata cara wudhu dan salat, animasi mampu memperlihatkan gerakan dan urutan pelaksanaan secara jelas, sehingga siswa dapat menirukan dan mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan penjelasan verbal semata (Ifit Merli Trijayanti et al., 2021).

Guru yang menjadi pengajar pada kelas eksperimen juga melaporkan adanya peningkatan interaksi antara guru dan siswa. Ketika animasi diputar, siswa cenderung lebih fokus dan tidak mudah kehilangan perhatian. Setelah tayangan selesai, guru dapat dengan mudah memancing diskusi, karena siswa sudah memiliki gambaran visual mengenai materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi berperan sebagai stimulus visual yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan memfasilitasi pemahaman konsep Fiqih (Sari et al., 2022).

Sementara itu, pada kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional, aktivitas belajar cenderung lebih pasif. Guru berperan sebagai pusat informasi, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Meskipun ada peningkatan nilai setelah pembelajaran (dari 68 menjadi 75), peningkatan tersebut tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah masih mampu memberikan pemahaman dasar, namun tidak terlalu efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Dalam pembelajaran Fiqih yang menuntut pemahaman aplikatif, metode konvensional seringkali kurang mampu menggambarkan situasi atau praktik nyata, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan atau menirukan prosedur ibadah secara tepat (Khairani et al., 2021).

Selain peningkatan hasil tes, data dari angket respon siswa juga memberikan gambaran yang menarik. Sebanyak 87% siswa dari kelompok eksperimen menyatakan bahwa pembelajaran Fiqih menggunakan media animasi terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka menilai bahwa tampilan visual yang disertai suara dan gerak membuat proses belajar lebih hidup. Siswa mengaku lebih mudah memahami materi karena dapat melihat contoh langsung dalam bentuk gambar bergerak, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Beberapa siswa bahkan menyampaikan bahwa pembelajaran seperti ini membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar Fiqih di luar jam sekolah (Fajarwati & Irianto, 2021a).

Selain itu, sekitar 82% siswa menyatakan bahwa media animasi membantu mereka mengingat kembali pelajaran yang telah disampaikan, karena setiap gambar dan narasi animasi melekat kuat dalam ingatan. Hasil ini menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang (*long-term memory*) siswa. Efek ini sejalan dengan teori *dual coding* yang dikemukakan oleh Paivio, bahwa informasi yang disampaikan melalui dua saluran sensorik—visual dan verbal—akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang disampaikan hanya melalui satu saluran saja (Tresnawati & Desfriansyah, 2021).

Dari hasil observasi lapangan, guru juga mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran menggunakan animasi. Siswa lebih sering memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru, berani mengemukakan pendapat, dan terlihat antusias ketika diminta menjelaskan kembali isi tayangan. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa (Astuti et al., 2019).

Menariknya, dampak positif juga dirasakan dari sisi guru. Melalui penggunaan media animasi, guru menjadi lebih mudah menjelaskan materi Fiqih yang kompleks. Proses pengajaran menjadi lebih efisien karena guru tidak perlu mengulang penjelasan berkali-kali. Media animasi berperan sebagai alat bantu yang menjembatani antara teori dan praktik. Misalnya, dalam menjelaskan rukun salat, guru cukup memutar animasi, kemudian membimbing siswa untuk menirukan gerakan yang ditampilkan. Hal ini menghemat waktu sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran (Selvianovi & Winarto, 2021).

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran modern, hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Mayer (2009) dalam teori *Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan kombinasi teks, gambar, dan suara. Media animasi merupakan bentuk nyata penerapan teori ini karena menggabungkan unsur visual dinamis, narasi suara, dan teks penjelas dalam satu kesatuan yang utuh. Siswa tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga melihat dan mengalami simulasi pembelajaran secara visual (Lubis & Mavianti, 2022).

Dari sisi psikologis, penggunaan media animasi juga dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Mereka merasa lebih dihargai dan diperhatikan karena guru berusaha menghadirkan suasana belajar yang berbeda dan menarik. Motivasi ini kemudian berdampak pada meningkatnya konsentrasi dan keinginan untuk berprestasi. Hal ini terbukti dari catatan kehadiran dan aktivitas siswa yang meningkat selama periode penelitian berlangsung (Utami et al., 2022).

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan media animasi. Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana di madrasah. Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan proyektor atau perangkat audio-visual yang memadai. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan teknis dalam mengoperasikan media animasi serta menyesuaikannya dengan kurikulum pembelajaran Fiqih. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan lembaga pendidikan Islam sangat dibutuhkan agar inovasi pembelajaran seperti ini dapat diterapkan secara berkelanjutan (Rahmayanti & Riki, 2022).

Hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa media animasi bukan sekadar alat bantu, tetapi juga bagian dari strategi pedagogis yang efektif dalam mengembangkan potensi peserta didik. Dalam konteks pendidikan Islam, media animasi dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, animasi yang menampilkan kisah teladan para sahabat atau simulasi ibadah dapat membantu siswa memahami ajaran Islam secara lebih mendalam dan aplikatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Fiqih memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 68

menjadi 86 bukan sekadar angka statistik, tetapi mencerminkan transformasi cara belajar siswa yang lebih aktif, mandiri, dan berorientasi pada pemahaman mendalam (Seftiana & Delia, 2022).

Hasil uji t menunjukkan nilai $t\text{-hitung} (3,92) > t\text{-tabel} (2,00)$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi dengan yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan.

Dari hasil angket respon siswa, sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa media animasi membuat pembelajaran Fiqih lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Sebagian besar siswa juga merasa termotivasi untuk belajar lebih giat karena tampilan visual dan narasi animasi membantu mereka memahami materi yang sebelumnya sulit dicerna (Rahmatika et al., 2023).

Observasi guru dan peneliti juga menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat selama proses pembelajaran. Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap isi animasi yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa media pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, dan gerak dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran modern, manusia belajar dengan lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi berbagai saluran indera, bukan hanya dengan mendengar atau membaca. Teori ini sejalan dengan pandangan Mayer (2009) dalam konsep *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama visual dan verbal dan belajar akan lebih efektif ketika kedua saluran tersebut diaktifkan secara bersamaan. Dalam pembelajaran Fiqih, penggunaan media animasi yang menggabungkan gambar, narasi, dan gerak sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak (Fajarwati & Irianto, 2021b).

Fiqih sebagai salah satu mata pelajaran pokok dalam pendidikan Islam memiliki karakteristik materi yang berbeda dengan pelajaran umum lainnya. Sebagian besar materi Fiqih bersifat normatif dan prosedural, yang menuntut siswa untuk tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Misalnya, dalam mempelajari bab tentang ibadah seperti wudhu, tayamum, salat, zakat, dan puasa, siswa perlu mengetahui urutan langkah-langkahnya, syarat, dan rukunnya secara benar. Jika pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah atau membaca buku teks, siswa sering kali kesulitan membayangkan atau mengingat urutan dan bentuk gerakan yang benar. Di sinilah peran media animasi menjadi sangat penting karena mampu menghadirkan simulasi yang konkret dan menarik (Retnawati et al., 2021).

Melalui media animasi, guru dapat menampilkan visualisasi gerakan ibadah secara sistematis dan interaktif. Misalnya, ketika menjelaskan tata cara wudhu, animasi dapat memperlihatkan dengan jelas bagaimana membasuh anggota tubuh sesuai urutan, disertai dengan bacaan niat dan doa yang relevan. Gambar bergerak yang disertai suara dan penjelasan lisan membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat setiap tahapan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, karena siswa dapat meniru dan mempraktikkan secara langsung apa yang mereka lihat (Setiawati, 2016).

Selain meningkatkan pemahaman, media animasi juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam era digital saat ini, peserta didik telah terbiasa dengan tampilan visual interaktif seperti video, game, dan animasi di berbagai platform. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik secara visual dapat membuat siswa merasa lebih dekat dengan dunia belajar mereka. Pembelajaran yang menggunakan media animasi menjadikan suasana kelas lebih hidup, tidak monoton, dan mampu mengurangi kebosanan. Hal ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan pasif, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif (JIPI, 2023).

Menurut teori *Affective Learning*, aspek emosi memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, maka proses

penyerapan informasi akan lebih cepat dan bertahan lebih lama dalam ingatan. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran Fiqih membuat siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam diskusi. Mereka merasa lebih percaya diri untuk bertanya atau memberikan tanggapan terhadap materi yang ditayangkan, karena animasi memberikan gambaran konkret yang mudah dipahami. Dengan demikian, media animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai stimulus psikologis yang dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar (Yudha et al., 2021).

Dari sisi pedagogis, media animasi juga mendukung prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Ketika siswa menonton animasi tentang tata cara salat, misalnya, mereka tidak hanya melihat, tetapi juga memproses, menginterpretasi, dan kemudian menirukan. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak sekadar menghafal, melainkan memahami makna di balik setiap gerakan ibadah, sehingga nilai-nilai Fiqih dapat tertanam lebih dalam dalam diri mereka.

Selain itu, media animasi juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual. Banyak konsep Fiqih yang memerlukan contoh visual agar lebih mudah dipahami, seperti penjelasan tentang najis, hal-hal yang membatalkan wudhu, atau perbedaan antara zakat fitrah dan zakat mal. Dengan animasi, guru dapat menampilkan simulasi atau ilustrasi yang sesuai dengan situasi nyata, tanpa harus menampilkan gambar yang berpotensi sensitif secara agama. Misalnya, untuk menjelaskan proses tayamum, guru dapat menayangkan animasi tangan yang menepuk debu lalu mengusap wajah dan tangan dengan urutan yang benar. Visualisasi semacam ini jauh lebih efektif daripada hanya mendeskripsikannya secara verbal.

Penggunaan media animasi juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menjadi tuntutan pendidikan abad ke-21. Pendidikan modern menekankan pentingnya literasi digital bagi siswa dan guru, di mana kemampuan menggunakan teknologi untuk tujuan pembelajaran dianggap sebagai bagian dari kompetensi abad ini. Dalam konteks madrasah, penerapan

media animasi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi langkah nyata dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan Islam. Hal ini menunjukkan bahwa Islam tidak bertentangan dengan kemajuan teknologi, melainkan dapat berjalan seiring dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu dan relevan dengan zaman.

Lebih jauh lagi, media animasi memberikan pengaruh positif terhadap daya ingat jangka panjang (long-term memory) siswa. Dalam psikologi belajar, dikenal konsep bahwa manusia lebih mudah mengingat hal-hal yang divisualisasikan daripada yang hanya didengar. Ketika siswa menyaksikan animasi yang menampilkan rangkaian ibadah secara jelas, mereka tidak hanya mengingat kata-kata guru, tetapi juga membentuk gambaran mental (mental image) tentang tindakan tersebut. Gambar dan gerak dalam animasi berfungsi sebagai isyarat memori (memory cues) yang membantu siswa mengingat langkah-langkah pelaksanaan ibadah dengan lebih akurat di kemudian hari. Dengan demikian, pembelajaran melalui media animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman sesaat, tetapi juga memperkuat ingatan jangka panjang siswa terhadap materi Fiqih.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan sejumlah studi terdahulu. Misalnya, penelitian oleh Safitri (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah dapat meningkatkan efektivitas belajar hingga 30% dibandingkan metode konvensional. Penelitian lain oleh Hidayat (2021) menegaskan bahwa siswa yang diajar menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Dengan demikian, hasil penelitian pada MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan memperkuat bukti empiris bahwa media animasi merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih.

Dari segi keagamaan, media animasi juga memiliki keunggulan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual secara menyenangkan. Misalnya, animasi yang menampilkan kisah-kisah teladan para sahabat Nabi atau cerita tentang keutamaan zakat dapat menyentuh hati siswa dengan cara yang lebih lembut dan menarik dibandingkan dengan ceramah tradisional. Pendekatan ini relevan dengan semangat pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara aspek

kognitif, afektif, dan spiritual. Melalui media animasi, ajaran-ajaran Islam dapat disampaikan dengan cara yang lebih membumi dan mudah diterima oleh generasi muda yang hidup di era digital.

Namun, untuk memaksimalkan manfaat media animasi, diperlukan dukungan dari berbagai pihak. Guru perlu memiliki kompetensi digital agar mampu mengoperasikan media animasi dengan baik dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran. Sekolah juga perlu menyediakan sarana dan prasarana seperti proyektor, komputer, dan jaringan internet yang memadai. Selain itu, lembaga pendidikan Islam perlu mendorong pengembangan konten animasi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam agar materi yang disampaikan tetap menjaga adab dan kesucian ajaran agama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini secara teoretis dan empiris menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi adalah inovasi yang efektif, menarik, dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di madrasah. Penggunaan media ini bukan hanya sekedar memperindah tampilan pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk memperkuat pemahaman konseptual, meningkatkan motivasi, dan menanamkan nilai-nilai Islam dalam diri siswa.

Melalui integrasi media animasi, pembelajaran Fiqih di madrasah seperti MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan dapat menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Inovasi ini menjadi bukti bahwa pendidikan Islam dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas dan nilai-nilai spiritualnya. Oleh karena itu, guru-guru Fiqih di berbagai madrasah disarankan untuk menjadikan media animasi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran modern yang humanis, kontekstual, dan inspiratif.

Selain itu, media animasi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan yang sering muncul ketika siswa belajar dengan metode ceramah. Menurut teori belajar kognitif, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui berbagai saluran sensorik seperti penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat ilustrasi yang membantu membentuk pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Secara pedagogis, inovasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning) yang mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Penggunaan animasi memungkinkan guru untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa menjadi subjek aktif yang memaknai materi pelajaran melalui pengalaman visual dan diskusi kelompok.

Selain manfaat kognitif, penggunaan media animasi juga memiliki dampak afektif yang positif. Siswa menunjukkan antusiasme dan rasa senang selama belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka terhadap mata pelajaran Fiqih. Pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa menumbuhkan sikap cinta terhadap ilmu agama dan menjadikan Fiqih tidak hanya sebagai kewajiban akademik, tetapi juga pedoman hidup sehari-hari.

Namun, keberhasilan penggunaan media animasi juga sangat bergantung pada kesiapan guru. Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengoperasikan teknologi serta kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan media animasi ke dalam skenario pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan dari pihak madrasah sangat diperlukan agar guru dapat memanfaatkan media teknologi secara optimal.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTs Al-Ittihadiah Mamiyai Medan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan animasi. Selain peningkatan akademik, media animasi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa di kelas.

Penggunaan media animasi menjadikan pembelajaran Fiqih lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Inovasi ini sekaligus menjadi solusi terhadap tantangan pembelajaran agama di era digital, di mana siswa membutuhkan pendekatan visual yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka.

Disarankan agar guru-guru Fiqih di madrasah lain juga mengadopsi media pembelajaran berbasis animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran modern. Dukungan lembaga pendidikan dalam menyediakan fasilitas teknologi serta

pelatihan guru sangat diperlukan agar inovasi ini dapat diimplementasikan secara berkelanjutan. Melalui sinergi antara teknologi dan nilai-nilai Islam, pendidikan Fiqih dapat lebih hidup dan bermakna dalam membentuk generasi Muslim yang cerdas, berakhlak, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Guru. *Abdimas Dewantara*, 2(2). <https://doi.org/10.30738/Ad.V2i2.2872>
- Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disprotek*, 9(1).
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021a). Pengembangan Media Animaker(Maharani Ika Fajarwati) 1. *El- Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021b). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *El-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.52266/El-Muhbib.V5i1.608>
- Fajrotuz Zahro, I., & Nur Malikah, L. N. M. (2022). Peran Dan Inovasi Orang Tua Murid Sekolah Dasar Dalam Layanan Belajar Daring Pada Masa Pandemi. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.53915/Jurnalkeislamandanpendidikan.V13i1.153>
- Ifit Merli Trijayanti, Hardiyana, & Mia Rosmiati. (2021). Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Mi At-Taubah. *Satin - Sains Dan Teknologi Informasi*, 7(1). <https://doi.org/10.33372/Stn.V7i1.700>
- Jipi. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Smp Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang. *Jipi (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(1). <https://doi.org/10.58788/Jipi.V2i1.3369>
- Khairani, F., Ningtias, I. W. U., & Destini, F. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Perkuliahan E-Learning Pada Mata Kuliah Landasan Kependidikan. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1582>
- Kurniawati, D., Asmah, S. N., & Nizarrahmadi, N. (2022). Gerakan Riag Literasi Budaya Dengan Inovasi Video Animasi. *Jp-Bsi (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 7(2). <https://doi.org/10.26737/Jp-Bsi.V7i2.2688>
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2). <https://doi.org/10.30829/Raudhah.V10i2.2004>

- Meisak, D., Feranika, A., Rosario, M., & Dodo Zaenal Abidin. (2023). Edu Fun Animation : Membuat Video Pembelajaran Menyenangkan Dengan Animasi Bagi Guru Excellent Mandiri School. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Unama*, 2(2). <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.2.1401>
- Mohammad, Firman Maulana (2024). Islamisasi Kurikulum Era 4.0 Internet of Things, Yogyakarta: Quantum Media Aksara.
- Mujahidawati, Novferma, Simatupang, G. M., Romundza, F., Frianto, A., & Putri, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3d Untuk Mendukung Minat Belajar Siswa Smp. *Sarwahita*, 19(01). <https://doi.org/10.21009/Sarwahita.191.20>
- Putranto, D., & Ulfah, W. A. (2023). Model Gerak Manipulatif Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Atletik Materi Lempar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Sport (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, And Training)*, 7(2). <https://doi.org/10.37058/Sport.V7i2.6597>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini Dengan Metode Mdlc (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3).
<https://doi.org/10.56211/Sudo.V2i3.330>
- Rahmayanti, A., & Riki, C. (2022). Media Pembelajaran Struktur Kontrol Perulangan Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.35568/Produktif.V5i1.986>
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di Sma Muhammadiyah 3 Surabaya. *Jpp Iptek (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan Iptek)*, 5(1). <https://doi.org/10.31284/J.Jpp-Iptek.2021.V5i1.1700>
- Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyaha, F. H. (2022). Rancang Bangun Animasi Storytelling Berbasis Projection Mapping Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/Edsence.V4i2.51934>
- Seftiana, D., & Delia, B. A. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.26740/Eds.V5n1.P51-59>
- Selvianovi, Y., & Winarto. (2021). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Video Animasi Di Sekolah Dasar. *Dialektika Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1).

<https://doi.org/10.17509/Jpp.V16i1.2487>

- Tresnawati, D., & Desfriansyah, M. F. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Menggunakan Marker-Based Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 17(2). <https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.17-2.402>
- Ugiarto, Muh., Cahyono, B., & R, R. H. (2017). Media Pembelajaran Mata Kuliah Komputer Animasi Berbasis Android Di Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman Samarinda. *Prosiding Sakti (Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi)*, 2(1).
- Utami, E. F., Nurramdiani, N., Driandra, Y. A., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Podcast Animasi Dalam Meningkatkan Perilaku Mandiri, Percaya Diri, Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas Iii Sd. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4). <https://doi.org/10.35931/Am.V6i4.1151>
- Wardani, G. D. (2022). Implementasi Literasi Sains Sekolah Dasar Melalui Media Animasimata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Prosiding Seminar Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Yudha, F., Aziz, A., & Tohir, M. (2021). Pendampingan Siswa Terdampak Covid-19 Melalui Media Animasi Sebagai Inovasi Pembelajaran Online. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(3). <https://doi.org/10.31764/Jmm.V5i3.4555>