

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam membentuk kemajuan masa depan bangsa (Tilaar, 2012, p. 20). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Indonesia, 2003). Berdasarkan amanat tersebut, proses pembelajaran di sekolah harus dirancang sedinamis mungkin untuk memastikan siswa dapat menyerap materi secara optimal (Sanjaya, 2016, p. 13), terutama dalam aspek pembentukan karakter dan intelektualitas generasi muda (Hamalik, 1986, p. 66). Salah satu elemen kunci dalam mencapai tujuan ini adalah mata pelajaran Fiqih, yang membekali siswa dengan pemahaman hukum syariat sebagai fondasi ibadah sehari-hari (Majid, 2012, p. 54).

Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih ibadah, memiliki peran strategis dalam memberikan pemahaman yang mendalam terhadap tata cara ibadah sesuai tuntunan syariat. Namun, dalam praktiknya, Fiqih sering kali dianggap sulit karena melibatkan langkah-langkah prosedural yang rumit, seperti tata cara wudu dan salat (Rohman, 2019, p. 43). Hal ini menjadi tantangan besar di tengah arus globalisasi dan generasi Alpha yang lebih akrab dengan dunia digital. Tanpa inovasi media yang tepat, materi Fiqih berisiko menjadi abstrak dan membosankan, yang pada akhirnya dapat melemahkan motivasi belajar siswa (Mukhlis, 2024, p. 138). Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menentukan sejauh mana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi sering kali

menjadi akar dari pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal (Uno, 2021, p. 120).

Terkait perkembangan psikologis peserta didik, siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) berada pada fase yang sangat krusial, yaitu masa transisi dari cara berpikir konkret menuju semi-abstrak (Piaget, 2013, p. 172). Pada periode ini, anak-anak sangat membutuhkan stimulasi yang beragam dan interaktif untuk memahami sebuah konsep. Penggunaan Media Visual yang mencakup gambar, diagram, hingga presentasi interaktif menjadi sangat signifikan karena otak manusia cenderung memproses informasi visual lebih cepat dibandingkan teks semata (Mayer, 2002, p. 123). Dengan menghadirkan visualisasi yang tepat, konsep ibadah yang abstrak dapat dijembatani menjadi representasi konkret yang mudah dipahami oleh siswa usia dasar (Arsyad, 2004, p. 55).

Dalam konteks ini, siswi di SDIT Putri Abu Hurairah Mataram berada pada fase perkembangan yang menuntut penggunaan instrumen belajar inovatif untuk mengakomodasi gaya belajar mereka. Sebagai lembaga yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-nilai Islam Terpadu, SDIT Putri Abu Hurairah memiliki komitmen kuat pada pembinaan karakter. Guru di lembaga ini dituntut untuk adaptif dalam menyampaikan materi Fikih agar tetap komunikatif dan menyenangkan (Suryadarma, Y., & Hakami, 2015, pp. 29–30). Pemanfaatan media visual seperti video animasi atau poster edukatif menjadi solusi strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswi dalam memahami adab dan tata cara ibadah secara efektif di tengah keterbatasan waktu pembelajaran (Munadi, 2013, p. 70).

Namun, hasil observasi (22 Desember 2025) dan wawancara (12 Desember 2025) awal dengan guru fikih kelas IV di SDIT Putri Abu Hurairah Mataram menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media visual dengan realitas di lapangan. Meskipun guru telah berupaya melakukan inovasi, keterbatasan waktu sering kali memaksa mereka kembali menggunakan metode ceramah konvensional (Wawancara dengan Guru Fikih, 2025). Selain itu, terdapat kendala teknis seperti akses proyektor yang tidak

selalu tersedia serta kurangnya variasi media yang digunakan secara konsisten. Kondisi ini menyebabkan pelajaran Fiqih cenderung terasa monoton, yang berdampak langsung pada menurunnya antusiasme dan motivasi belajar siswi Kelas IV dalam mendalami materi-materi syariat (Observasi Proses Pembelajaran Fiqih, 2025).

Terdapat penelitian sebelumnya yang sudah meneliti masalah ini diantaranya oleh Mardiyannah, 2023 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas 5 MI DDI Palanro”, Juliana, 2016 dengan judul skripsi “Penggunaan Media Gambar dalam Peningkatan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas IV Min Ulee Kareng” , Zuhriyatul Ni’mah, 2021 dengan judul skripsi “Peran Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas 1 MI Islamiyah Pangkah Kulon Ujungpangkah Gresik”, Risa Amelia Sofiana, Nur Fajric, dan F. Shoufika Hilyana dengan judul jurnal “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” , dan juga oleh Rojanah, 2021, dengan judul jurnal “Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah”.

Meskipun penelitian terdahulu telah banyak mengeksplorasi pengaruh media visual dan audio visual terhadap hasil serta minat belajar Fiqih (Mardiyannah, 2023; Juliana, 2016; Ni’mah, 2021), namun masih terdapat celah penelitian yang spesifik pada aspek subjek dan latar belakang lingkungan belajar. Berbeda dengan penelitian Rojanah (2021) dan Sofiana dkk. yang bersifat umum, penelitian ini memfokuskan pada motivasi belajar siswi (perempuan) di lingkungan SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram, yang memiliki karakteristik budaya sekolah dan pola interaksi instruksional yang homogen. Selain itu, kebaruan penelitian ini terletak pada konteks waktu Tahun Ajaran 2025/2026, yang menuntut adaptasi media visual terhadap tren kognitif siswa generasi terbaru di sekolah Islam terpadu, sebuah dimensi yang belum tersentuh oleh penelitian-penelitian pada tahun-tahun sebelumnya.

Oleh karena itu, permasalahan ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dikaji lebih mendalam melalui penelitian kualitatif guna menemukan solusi konkret dalam mengoptimalkan media pembelajaran. Berdasarkan problematika tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Peran Media Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswi pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IV SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram Tahun Ajaran 2025/2026”**.

B. Identifikasi Masalah dan fokus Penelitian

Identifikasi Masalah:

1. Terbatasnya waktu pembelajaran sehingga proses belajar lebih banyak difokuskan pada penyampaian materi, sementara penggunaan media visual masih kurang optimal.
2. Kendala teknis dalam penggunaan media visual, seperti proyektor yang tidak selalu dapat digunakan saat diperlukan.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran, yang menyebabkan motivasi belajar siswa tidak maksimal.

Fokus Penelitian:

Penelitian ini akan difokuskan pada tiga aspek utama dalam konteks pembelajaran Fikih kelas 4 di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram:

1. Peran Media Visual terhadap Motivasi Belajar: Mengkaji secara spesifik dan mendalam sejauh mana penggunaan media visual memengaruhi, menumbuhkan, dan mempertahankan motivasi belajar siswi kelas 4 dalam memahami materi Fikih.
2. Dampak Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswi: Menguji dan menganalisis secara kualitatif dampak penggunaan media visual terhadap peningkatan hasil belajar Fikih, baik pada aspek kognitif (pemahaman konsep) maupun psikomotorik (keterampilan praktik ibadah).

3. Identifikasi Jenis dan Prosedur Penerapan Media Visual yang Efektif: Mengidentifikasi jenis-jenis media visual yang paling sesuai dan efektif digunakan untuk materi Fikih kelas 4, serta mendeskripsikan prosedur operasional implementasi media visual tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

C. Perumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana peran media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswi kelas IV pada mata pelajaran Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram pada tahun ajaran 2025/2026 ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat peran media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswi kelas IV pada mata pelajaran Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram pada tahun ajaran 2025/2026 ?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi hambatan penggunaan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswi kelas IV pada mata pelajaran Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram pada tahun ajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswi kelas IV pada mata pelajaran Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram pada tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswi kelas IV pada mata pelajaran Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram pada tahun ajaran 2025/2026.
3. Untuk merumuskan dan menjelaskan solusi yang tepat dalam mengatasi hambatan penggunaan media visual guna meningkatkan

motivasi belajar siswi kelas IV pada mata pelajaran Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram tahun ajaran 2025/2026.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis: Pengembangan Teori Belajar dan Media Pembelajaran: Menambah *khazanah* keilmuan khususnya dalam bidang pendidikan Islam dan teknologi pendidikan, dengan memberikan bukti empiris mengenai kontribusi spesifik media visual dalam konteks materi Fikih yang bersifat abstrak, sekaligus memperkaya aplikasi praktis dari Teori Belajar Kognitif pada siswa usia dini (kelas 4 SD).
2. Manfaat Secara Praktis: Pedoman Peningkatan Kualitas Pembelajaran Fikih: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dan rekomendasi konkrit bagi guru Fikih di SD-IT Putri Abu Hurairah Mataram, serta sekolah-sekolah Islam Terpadu lainnya, untuk merancang dan mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif melalui pemanfaatan media visual guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
 - a. Untuk guru:

Menjadi referensi dalam memilih media visual yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar, Membantu guru merancang strategi pembelajaran Fikih yang lebih menarik dan efektif.
 - b. Untuk siswa:

Meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam memahami materi Fikih, Membantu siswa lebih mudah memahami konsep melalui tampilan visual.
 - c. Untuk sekolah:

Menjadi bahan evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran, Mendorong optimalisasi sarana pendukung pembelajaran, seperti proyektor atau perangkat media lainnya.
 - d. Untuk penelitian selanjutnya:

Memberikan dasar awal untuk penelitian sejenis dengan ruang lingkup berbeda, Menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.