

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIQIH
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
MUHAJIRIN KOTA JAMBI**

Muhammad Sa'adillah¹, Sukarno², Samsu³

¹²³Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah UIN STS Jambi

¹muhammadsaadillah34@gmail.com, ²sukarno@uinjambi.ac.id,
³samsu@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the low learning motivation of students in Fiqih subject at Grade IV of Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City. This condition is caused by the lack of variety in learning media used by teachers, where the minimal use of engaging media in the Fiqih learning process leads to student boredom and makes students passive during the learning process. This research is a Classroom Action Research (CAR) with descriptive qualitative nature, using a qualitative approach reinforced by a quantitative approach, conducted at Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City. The subjects of this research are Grade IV students of Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City, while the object of this research is the use of interactive video media to improve student learning motivation in Fiqih subject. This research was carried out in 2 cycles through 4 stages including: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation, and (4) Reflection. Data were obtained through observation, interviews, and documentation. Data analysis was performed using qualitative analysis consisting of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the research indicate that the use of interactive video media can improve student learning motivation in the Fiqih learning process. The improvement of student learning motivation can be measured from the assessment of Cycle I and Cycle II. Student activity in Cycle I reached 73%, and increased to 85% in Cycle II, resulting in an increase of 7.8% based on the observation table. Meanwhile, teacher observation results in Cycle I reached 66%, increasing to 85.41% in Cycle II. Therefore, it can be concluded that the use of interactive video media in Fiqih learning at Grade IV of Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City has successfully improved student learning motivation significantly.

Keywords: *Interactive Video, Learning Motivation, Fiqih*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga minimnya penggunaan media yang menarik dalam proses

pembelajaran Fiqih menimbulkan kebosanan pada siswa serta menjadikan siswa pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang diperkuat dengan pendekatan kuantitatif, dengan mengambil latar di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi, sedangkan objek penelitian ini adalah penggunaan media video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus melalui 4 tahapan yang meliputi: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Fiqih. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diukur dari penilaian Siklus I dan Siklus II. Aktivitas siswa pada Siklus I mencapai 73%, dan meningkat menjadi 85% pada Siklus II, sehingga terjadi peningkatan sebesar 7,8% berdasarkan tabel observasi. Adapun hasil observasi guru pada Siklus I mencapai 66%, meningkat menjadi 85,41% pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Fiqih di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Video Interaktif, Motivasi Belajar, Fiqih

A. Pendahuluan

Salah satu perwujudan kebudayaan manusia adalah pembelajaran, yang merupakan bentuk kebudayaan yang terus berkembang dan berubah seiring waktu. Oleh sebab itu, perubahan dan perkembangan pembelajaran merupakan hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkatan terus-menerus dilakukan sebagai

antisipasi kepentingan dan kebutuhan masa depan warga negara modern (Sofan Amri, 2013: 1-2).

Islam menginstruksikan umat manusia untuk terus menambah ilmunya dengan menempuh jalan belajar, sebagaimana tertuang dalam QS. Al-Mujadalah 58:11. Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa betapa pentingnya ilmu pengetahuan, karena orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi derajatnya lebih istimewa di sisi Allah SWT. Hal ini sejalan dengan pandangan

pemerintah Indonesia yang memandang bahwa pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.

Dari pandangan di atas, pendidikan merupakan upaya terencana dan sadar yang bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar siswa tidak pasif dalam mengembangkan potensinya serta memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Komponen pembelajaran meliputi: pendidik, tujuan pembelajaran, peserta didik, metode pembelajaran, modul pembelajaran, perlengkapan sarana pembelajaran, serta lingkungan pembelajaran. Inilah mengapa pembelajaran disebut sebagai sistem, karena secara keseluruhan komponen-komponennya saling berkaitan (Wina Sanjaya, 2009: 60).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu guru adalah media penyampaian materi pembelajaran. Media adalah seperangkat alat bantu atau aksesoris yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka

berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Ramayulis, 2008: 5).

Salah satu media pembelajaran yang relevan dan inovatif di era digital saat ini adalah media video interaktif. Video interaktif merupakan pengembangan dari media audiovisual yang tidak hanya menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, tetapi juga memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan konten yang ditampilkan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 49), media audiovisual mampu mendeskripsikan objek bergerak dengan suara yang natural dan sesuai, sehingga dapat memberikan informasi, menjelaskan tahapan, memberikan penjelasan mengenai konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan, serta mempengaruhi sikap dan motivasi belajar siswa.

Keuntungan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami sehingga memungkinkan siswa untuk lebih memahami tujuan pembelajaran.
- b. Pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya

bergantung pada komunikasi verbal melalui penjelasan guru, sehingga siswa tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

- c. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya memperhatikan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, melaksanakan, dan mendemonstrasikan materi yang disajikan melalui video interaktif.
- d. Media video interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Berdasarkan pengamatan awal penulis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi, ditemukan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan. Guru-guru dalam menyampaikan mata pelajaran Fiqih masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana, serta belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif seperti video interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa

kurang aktif dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibatnya, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi tergolong rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan media video interaktif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, dengan mengangkat judul **“Penggunaan Media Video Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi”**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui dampak dari tindakan yang diterapkan terhadap subjek penelitian (Paizaludin dan Ermalinda, 2016: 6). Penelitian ini

dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Sumber data primer diperoleh dari siswa, guru, dan pihak sekolah, sedangkan sumber data sekunder meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta hasil tes belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Tes, dan (4) Dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang didasarkan pada refleksi setiap siklus, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan indikator keberhasilan minimal 75% siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta siswa mencapai nilai minimal 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah seluruh data terkumpul, meliputi hasil observasi motivasi belajar siswa dan hasil observasi aktivitas mengajar guru selama proses pembelajaran Fiqih menggunakan media video interaktif di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Adapun hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus sebesar 69,3%, meningkat menjadi 73,85% pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 80% pada Siklus II. Peningkatan ini terjadi seiring dengan penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran Fiqih di kelas.
2. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus I menunjukkan rata-rata persentase sebesar 70,1%, dan meningkat menjadi 75,05% pada Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Fiqih mampu mendorong

peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa secara bertahap.

3. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus I mencapai rata-rata 66%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 85,41%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media video interaktif semakin baik, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

B. Interpretasi Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pada Siklus I, motivasi belajar siswa, aktivitas belajar siswa, dan aktivitas mengajar guru belum mencapai hasil yang maksimal. Namun setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada Siklus II, ketiga aspek tersebut mengalami peningkatan yang signifikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa media video interaktif merupakan media yang dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan

pembelajaran, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna dibandingkan media konvensional. Media video interaktif menyajikan informasi secara visual dan audio secara bersamaan, sehingga mampu merangsang lebih banyak indra siswa dalam proses belajar. Pengalaman Edgar Dale juga menunjukkan bahwa media audiovisual berada dua tingkat lebih tinggi dibandingkan media gambar dalam memberikan pengalaman belajar yang nyata dan berkesan bagi siswa (Fujiyanto et al., 2016).

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas siswa yang pada Siklus I mencapai 73,85% dan meningkat menjadi 80% pada Siklus II. Pada lembar observasi guru, aktivitas mengajar meningkat dari 66,67% pada Siklus I menjadi 85,41% pada Siklus II.

Selain itu, persentase ketuntasan motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang

signifikan, yaitu dari 25% pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 50% pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 80% pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Fiqih terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklus penelitian.

Berdasarkan observasi awal sebelum penerapan media video interaktif, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, di mana hanya 5 orang siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan (25%), sedangkan 10 orang siswa belum berhasil (50%). Pada Siklus I, terjadi peningkatan di mana 10 orang siswa berhasil (50%) dan 10 orang siswa

belum berhasil (50%). Selanjutnya pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan di mana 18 orang siswa berhasil (80%) dan hanya 2 orang siswa yang belum berhasil (20%).

Peningkatan motivasi belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa, di mana pada Siklus I keaktifan siswa mencapai 73,85% dan meningkat menjadi 80% pada Siklus II, sehingga terjadi peningkatan sebesar 7,3%. Adapun hasil observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus I mencapai 66,67% dan meningkat menjadi 85,41% pada Siklus II.

Peningkatan motivasi belajar siswa ini disebabkan karena sebelumnya guru Fiqih masih menggunakan metode yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung bosan dan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan diterapkannya media video interaktif, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena materi disajikan secara nyata melalui tampilan audio dan visual yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi Fiqih yang

diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media video interaktif terbukti efektif sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Kemmis, S. (1983). *Action Research in Retrospect and Prospect*. dalam Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohamed Ridha, R., et al. (2018). *Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Paizaludin, & Ermalinda. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Ramayulis. (2008). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.