BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat urgen, karena manusia pada dasarnya tidak mengetahui apa-apa, dan pendidikan berfungsi untuk memberi tahu, mengarahkan, membimbing manusia dari tingkat yang paling primitif menuju tingkat paling modern.[1]

Proses pendidikan sebenarnya telah berlangsung sepanjang sejarah dan berkembang sejalan dengan perkembangan sosial budaya manusia dipermukaan bumi. Banyak juga ayat Al-Qur'an dan Al-Hadits yang mengisyaratkan tentang pentingnya menuntut ilmu, hal ini sebagai salah satu indikasi bahwa pendidikan yang nota bene- nya didapat dengan belajar, dan mencari ilmu itu sangat penting bagi kelangsungan hidup umat manusia.[2]

Dengan kata lain bahwasannya pendidikan juga tak lepas dari yang namanya Teknologi-teknologi yang mempengaruhi proses belajar mengajar di dalam kelas, hal semacam ini bisa sangat membantu jiakalu sarana dan prasarana menunjang, dampak yang paling utama antara lain semisal anak akan termotivasi dengan pelajaran itu sendiri apalagi yang disajikan berupa hal-hal yang unik dan menarik.

Teknologi pendidikan berusaha untuk menerapkan dalam kelas hasil-hasil eksperimen dalam laboratorium psikolog, teknologi pendidikan adalah

---

[1] Zuhairini, *"Sejarah Pendidikan Ialam "*(Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hal 9

[2] Ahmad, *"Islam Dan Prespektif Sosiologi Agama"(* Yogyakarta: Titian Ilmu Press), 1996

hasil penelitian dan pemikiran ilmiah tentang pendidikan, ada sejumlah tokoh yang berusaha mempelajari soal belajar secara sistematis antara lain :

> **Edward L. Thorndike** (1874-1949) menghasilkan sejumlah hukum belajar, diantaranya *Law of Effect*. Menurut hukum ini belajar akan lebih berhasil bila respon murid terhadap suatu stimulus segera disertai oleh rasa senang atau rasa puas merupakan pujian atau hadiah, yang disebut *Reyforcement.* Reyforcement ini memperkuat hubungan antara S (Stimulasi) dan R(Response), sehingga hasil belajar menjadi permanen. Dalam teknologi pendidikan diusahakan agar murid dapat menjawab pertanyaan atau melakukan suatu tugas dengan baik, sehingga timbul rasa sukses atau keberhasilan. Demikianlah anak itu dibawa sukses yang satu ke sukses berikutnya sampai seluruh pelajaran dikuasai.
>
> **Sidney L. Pressey,** menyusun program yang terdiri atas serentelan tugas-tugas yang disebutnya *Software*, dan di samping itu suatu alat yakni *Teaching Machine* sebagai *Hardware*. Ia menggunakan test obyektif dengan lembar jawaban yang dapat diperiksa sendiri secara otomatis.
>
> **Ivan Pavlon** (1849-1939) Mengadakan percobaan dengan anjing untuk mempelajari proses belajar secara ilmiah. Proses belajar yang diselidikinya adalah *Conditioning*. Anjing yang mula-mula mengeluarkan air liurnya , bila disodorkan makanan (S1) akan keluar air liurnya bila misalnya dibunyikan lonceng (S2) yang semula disodorkan bersamaan dengan makanan dan kemudian ditiadakan.
>
> **Skinner**. Ia banyak melakukan eksperimen dengan binatang diantaranya yang paling terkenal dengan burung merpati untuk mempelajari cara mengubah kelakuan binatang itu tersebut. Ia memberikan S (Stimulasi) tertentu dan segera memperkuat atau *me-reinforce* R (Respons) yang diinginkan dengan memberi makanan sampai bentuk kelakuan itu mantap. Kemudian *Reinforcement* itu berangsur-angsurdapat dikurangi untuk mempertahankan bentuk kelakuan itu mantap.

Ada perbedaan antara *Conditioning* yang diterapkan oleh pavlov dan skinner. Pavlov menggunakan serentak dua stimulasi yang berpasangan, misalnya makanan dan bunyi lonceng. Cara ini disebut *Respondent Conditioning*. Skinner menggunakan *Reinforcement* segera setelah merespon

yang berhasil baik. Respon ini biasanya suatu langkah dalam serangkaian bentuk kelakuan yang menuju ke arah pola kelakuan yang diinginkan. Inilah dasar B.F Skinner untuk menciptakan apa yang terkenal sebagai atau *Programmed Learning* atau belajar berprograma dalam tahun 1950-an. Khususnya B.F Skinner menggunakan. *Linear programing* atau program linear yang membimbing murid melalui langkah-langkah yang pendek menurut urutan yang sama disusun yang sedemikian rupa sehingga kemungkinan memberikan jawaban yang benar sangat besar, yakni sekitar 95 persen sampai seluruh bahan dikuasai.

> **Norman C. Crowder,** Mengadakan variasi dalam pelajaran programa untuk memperhatikan *perbedaan individual* dengan mengembangkan *Branching Program*, Program bercabang. Di sini langkah-langkah lebih besar daripada dalam program linier diikuti oleh jawaban berganda. Setelah memilih salah suatu jawaban, murid itu disuruh mengecek jawaban pada halaman yang ditunjuk. Jika jawabannya benar diberi keterangan apa sebab jawaban itu benar itu sebagai reinforment dan setelah diberi keterangan apa sebab jawaban itu salah dan murid disuruh kembali ke soal itu yang sama dengan langkah-langkahyang lebih pendek dan lebih mudah untuk memperoleh jawaban yang tepat. Kemudian ia kembali kepada urutan langkah-langkah semula.[3]

Alat-alat teknologi pendidikan dapat mengubah peranan guru. Disamping guru timbul sumber-sumber pelajaran lainnya. Namun peranan guru tidak akan dapat ditiadakan dan akan selalu diperlukan.[4]

Dalam menyampaikan pelajaran bermacam-macam alat media telah diciptakan agar mempermudah murid untuk memahaminya. Alat-alat media pengajaran telah mulai berkembang sejak orang membuat gambar atau

---

[3] Nasution, *"Teknologi Pendidikan "*(Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Hal 4-5
[4] *Ibid*, Hal 100

diagram yang sederhana ditanah atau di gua pada zaman purbakala. Setelah gambar dikembangkan menjadi huruf, lahirlah buku pelajaran yang mencapai kemajuan yang pesat setelah ditemukan alat cetak. Dan sekarang tak dapat dibayangkan lagi sekolah tanpa buku pelajaran lagi. Revolusi industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sejak akhir abad ke-19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan alat pendidikan seperti fotograf, gramofon, film, filmstrip, sampai kepada radio televisi, komputer, lab bahasa, video tape, dan sebagainya. Walaupun tiap guru menggunakan buku dan papan tulis, akan tetapi bila ia menghadapi alat pengajaran elektronik seperti audio visual, maka banyak guru enggan menggunakannya karena merasa tidak mempunyai ketrampilan teknik untuk mengendalikannya.[5]

Seperti halnya media pembelajaran semisal *Overhead Projector* dapat memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada lembaran plastik transparan. Guru dapat membuat tulisan, catatan atau gambar pada lembaran transparan itu sperti dilakukan di papan tulis. *Overhead Projector* dapat digunakan tanpa menggelapkan ruangan.

Ada juga *Filstrip* atau *Slide* diperlihatkan kepada murid-murid dengan menggunakan LCD Proyektor. Yang dilihat adalah gambar mati jadi bukan gambar hidup seperti film. Gambar itu dapat merupakan fotho, tabel atau diagram karton. Selain ini jga ada *Tape Recorder*, tape recorder saat ini bukan

[5] *Ibid*, Hal 101

barang mewah lagi. Alat ini sangat serasi untuk pelajaran bahasa, laboratorium bahasa menggunakan ini, keuntungan antara lain :

1. Murid dapat mendengarkan kembali yang diucapkan guna memperbaiki bilaman ada yang salah
2. Dengan tape recorder dapat diketahui kemajuan-kemajuan anak-anak dalam aspek-aspek bahasa seperti lafal ataupun kelancaran bahasa
3. Dapat digunakan sebai interview.[6]

Selain alat-alat media teknologi pendidikan diatas yang paling berperan adalah Komputer, komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar sebagai alat pendidikan. "Computer assisted instruction" (CAI) telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaat untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu murid dalam belajar. Komputer dapat sekaligus membantu puluhan murid dan di masa mendatang diharapkan ribuan pelajar sekaligus.[7]

Perkembangan Iptek yang kian pesat juga mengharuskan seorang guru untuk senantiasa mengikutinya dan memiliki inisiatif yang kreatif. Kondisi ini mengharuskan seorang guru untuk melek informasi dan teknologi. Jangan sampai seorang guru menjadi sosok yang gagap teknologi dan tidak

[6] *Ibid*, Hal 105
[7] *Ibid*, Hal 110

mengikuti dinamika perkembangan teknologi yang berkembang sedemikian pesat.[8]

> Menurut **Julia Jasmine** "Pemakaian teknologi baru memberikan tingkat interaktivitas yang mustahil dicapai dengan bahan pembelajaran tradisional".

Pada kondisi semacam inilah, merespon secara kreatif terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media untuk memperkukuh dan memaksimalkan hasil pembelajaran, merupakan suatu hal yang tak dapat dihindari lagi. Sebagai ilustrasi sederhana, guru sekarang harus lebih menguasai dengan baik terhadap komputer, internet dan berbagai media baru. Media-media baru kini sudah akrab dikalangan para siswa.[9]

melihat pemaparan tentang media-media pembelajaran yang terurai diatas bahwasannya pembelajran Al Qur'an hadist sangat penting disampaikan dengan media-media seperti halnya media audio dan media visual, karena salah satu lembaga pendidikan Islam di kecamatan watulimo kabupaten Trenggalek, yaitu MTs Muhammadiyah Watulimo yang dalam hal ini penulis gunakan sebagai lokasi penelitian dan merupakan salah satu lembaga yang berusaha menciptakan anak didik Beraqidah, beraklhakul karimah, terdepan dalam prestasi, skill dan selalu menjujung azaz-azaz Islam[10].

Dengan hal ini setelah melihat fenomena-fenomena semakin berkembangnya teknologi-teknologi muthakir sangat perlunya memotivasi

---

[8] Ngainun Naim, *"Menjadi Guru Inspiratif "*(Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), Hal 9
[9] *Ibid,* Hal 220-221
[10] Hasil Observasi di Lokasi MTs Muhammadiyah Watulimo , tanggal 1 Maret 2014

siswa dengan alat-alat media pembelajaran terutama pada pelajaran Al Qur'an hadist agar siswa merasa tidak jenuh dan mudah menerima penjelasan dari guru, maka penelitian dirancang untuk mengkaji dan mengembangkan Pendidikan Al Qur'an Hadist dengan bentuk media-media Audio dan visualisasi melihat hal ini masih baru diterapkan di Lembaga sekolah ini, sehingga peneliti mengangkat judul, ***" Penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar Mapel Al Qur'an Hadist pada Siswa MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek Tahun 2015".***

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar mata pelajaran Al Qur'an Hadist Pada Siswa MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek?
2. Bagaimana tingkat Motivasi belajar siswa pada Mata pelajaran Al Qur'an Hadist dengan Penerapan Media Audio Visual?
3. Apa saja faktor pendorong dan penghambat dalam penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi belajar Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist pada siswa MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek tahun 2015?

C. Tujuan penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui Bagaimana proses Penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar mapel Al Qur'an Hadist Pada Siswa MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek.
2. Untuk mengetahui Bagaimana tingkat Motivasi belajar siswa pada Mapel Al Qur'an Hadist dengan Penerapan Media Audio Visual.
3. Untuk mengetahui Apa saja faktor pendorong dan penghambat dalam penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi belajar pada siswa MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek tahun 2015.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya pembahasan yang terlalu luas dan menyimpang dari apa yang dimaksudkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan sehingga hasil-hasilnyapun tidak terlepas dari keterbatasan tersebut. Keterbatasan perlu dikemukakan di sini agar dapat dipertimbangkan dalam memberikan interpretasi terhadap hasil temuan. Beberapa diantara keterbatasan tersebut adalah:

1. penelitian ini hanya terdiri atas siswa kelas VII dan VIII, sehingga kesimpulan penelitian ini mungkin kurang tepat kalau digeneralisasikan pada semua siswa MTs.
2. Penelitian ini hanya mencari bagaimana hasil Penerapan Penggunaan Media Audio Visual dalam proses Belajar mengajar di dalam kelas.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran Media Audio Visual meliputi Tampilan Film pendek yang menjelaskan materi pada pembelajaran tersebut, dan sebagai pendukungnya adalah Laptop, LCD Projektor, dan Speaker Aktif.
4. Kajian pustaka yang terkandung meruapakan pemaparan dari pembahasan istilah dari judul tersebut, jadi biar tidak terlalu rancu ataupun menyimpang dari judul maka penulis sedikit mengambil kesimpulan dari kajian tersebut.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis.

a. Kegunaan teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi atau sebagai sumbangsih pikiran terhadap khazanah ilmiah dalam IPTEK mewujudkan Pendidikan Komputerisasi di MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek.
b. Kegunaan praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1) Bagi penulis

Hasil pembahasan penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambahan wawasan pola fikir dan juga sebagai sarana untuk mengaktualisasikan berbagai macam ilmu pengetahuan serta sebagai salah satu pemenuhan tahap akhir dari persyaratan menyelesaikan tugas akhir.

2) Bagi Perguruan Tinggi (IAIN Tulungagung)

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh IAIN (Institut Agama Islam negeri) Tulungagung, sebagai bahan masukan dan sumbangsih pemikiran untuk tercapainya tujuan pendidikan agama Islam berdasarkan Teknologi saat ini.

3) Bagi Lembaga Pendidikan MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek dapat dijadikan sebagai suatu prestasi tersendiri dan pula sebagai masukan yang konstruktif bagi lembaga tersebut dalam rangka lebih terpacunya IPTEK untuk memberikan yang lebih lagi dan juga menjadikan lebih antusiasnyamasyarakat pada pendidikan di lembaga tersebut.

F. Penegasan Istilah

1) Penegasan Konseptual

a. Media Audio Visual adalah Media yang berbentuk tampilan Suara dan gambar untuk sebuah perantara yang membantu semisalnya proses belajar mengajar pada suatu pelajaran sehingga akan membangun

kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap

b. Motivasi belajar adalah dorongan yang menyebabkan terjadinya tingkah laku atau perbuatan, baik itu datang dari dalam diri manusia maupun dari lingkungan diri manusia.

2) Penegasan Operasional

Penerapan Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Motivasi belajar Mapel Al Qur'an Hadist pada Siswa MTs Muhammadiyah Watulimo Kabupaten Trenggalek Tahun 2015 adalah jenis penyampaian Proses Belajar mengajar Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist menggunakan Teknologi Media Audio Visual yang antara lain meliputi penayangan Film atau Video yang diperantarai dengan LCD Proyektor, PC/Laptop dan Speake. Setelah disampaikan yang seperti itu lalu Guru mata pelajaran berupaya menumbuhkan Motivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar Al Qur'an Hadist.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematis penulisan dalam proposal ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu : bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Dengan rincian sebagai berikut :

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halamandaftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman pedoman transliterasi dan halaman abstrak.

Bagian inti terdiri dari 5 bab, masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain:

BAB I pendahuluan meliputi : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II kajian pustaka/Teori, teridiri dari : Tinjauan tentang Media Audio Visual, Tinjauan tentang Motivasi, dan Tinjauan tentang penerapan Media Audio Visual.

BAB III Metode penelitian meliputi : Pendekatan dan Rancangan Penelitian, Lokasi Penelitia, Kehadiran Penelit, Sumber data atau informas, Prosedur pengumpulan dat, Teknik Analisis Data, Pengecekan Keabsahan data, Tahap-Tahap Penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan : Paparan data, Temuan penelitian, Pembahasan Temuan Penelitian

BAB V Penutup : Kesimpulan dan Saran.