

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

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

Pendidikan juga tak lepas dari yang namanya teknologi-teknologi yang mempengaruhi proses belajar mengajar didalam kelas, hal semacam ini bisa sangat membantu jikalau 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. 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.³

¹ Zuhairini, "*Sejarah Pendidikan Islam*" (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 9.

² Ahmad, "*Islam Dan Perspektif Sosiologi Agama*" (Yogyakarta: Titian Ilmu Press, 1996).

³ Nasution, "*Teknologi Pendidikan*" (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 100.

Tuntutan guru professional sekarang ini harus berinovasi terbaru membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk melakukan penyelidikan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.⁴

Alat media berbagai macam bentuk nya telah diciptakan agar mempermudah murid untuk memahami pembelajaran. Alat-alat media pengajaran telah mulai berkembang sejak orang membuat gambar atau diagram yang sederhana ditamah 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 papantulis, 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

Media pembelajaran semisal *Overhead Projector* dapat memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada lembaran plastik transparan.

⁴ Adi Wijayanto dkk, *Membedah Keilmuan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), 10.

⁵ Asnawir dan Basyirudin Usman, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: Ciputat Pers, 2007), 11.

Guru dapat membuat tulisan, catatan atau gambar pada lembaran transparan itu seperti dilakukan di papan tulis. *Overhead Projector* dapat digunakan tanpa menggelapkan ruangan. Ada juga *Filstrip* atau *Slide* diperlihatkan kepada murid-murid dengan menggunakan LCD Proyektor. Gambar yang dilihat adalah gambar mati jadi bukan gambar hidup seperti film. Gambar itu dapat merupakan foto, tabel atau diagram karton.⁶ Media teknologi pendidikan yang paling berperan selanjutnya 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

Kehidupan era global saat ini ditandai dengan semakin massifnya penggunaan teknologi informasi yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer. Oleh karena karakter kehidupan manusia pada era globalisasi saat ini adalah adanya interdependensi dan interkoneksi, maka revolusi yang terjadi dalam satu bidang kehidupan manusia memiliki resonansi dan daya pengaruh yang sangat besar terhadap dimenasi kehidupan yang lain.⁸

Era digital seperti saat ini perkembangan teknologi dan proses pembelajaran sudah saatnya pada saat ini bersinergi. penggunaan teknologi sebagai media

⁶ Yudhi Munadi, “*Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru.....*,” n.d., 56.

⁷ Wina Senjaya, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*” (Jakarta: Kencana, 2007).

⁸ Nurul Huda, “*Perubahan Parsial Di Lembaga Pendidikan Islam*”, *Jurnal Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 02, Nomor 2, Nopember 2014, 132.

dalam proses pembelajaran sebagai upaya dalam menggali potensi sumber belajar memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran.⁹

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. Seorang guru harus paham teknologi yang tengah berkembang di masa sekarang ini, dikarenakan generasi siswa yang sangat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Cara belajar dan menyampaikan pelajaran harus selalu di upgrade sesuai dengan masa nya agar para siswa dapat dengan mudah berdampingan dengan perkembangan zaman saat ini, termasuk pada media pembelajaran yang dipakai seperti hal nya penerapan media audio visual yang menekankan pada penggunaan teknologi dan informasi yang ada di internet. Guru yang baik adalah guru yang dapat mengimbangi teknologi seperti apa yang tengah berkembang saat ini untuk menunjang pendidikan dan proses belajar yang lebih baik lagi. Jangan sampai seorang guru menjadi sosok yang gagap teknologi dan tidak mengikuti dinamika perkembangan teknologi yang berkembang sedemikian pesat.¹⁰

Menurut Julia Jasmine dalam buku karangan Ngainun Naim mengemukakan bahwa “Pemakaian teknologi baru memberikan tingkat interaktivitas yang mustahil dicapai dengan bahan pembelajaran tradisional”. Pada kondisi semacam inilah, merespon secara kreatif terhadap perkembangan teknologi dan

⁹ Adi Wijayanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Jurnal Tadarrus : Jurnal Pendidikan Islam/Vol 10, No 1, 2021, 112.*

¹⁰ Ngainun Naim, *“Menjadi Guru Inspiratif”* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 9.

memanfaatkannya sebagai media untuk memperkuat 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.¹¹

Peneliti merasa hal tersebut menyebabkan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengikutidynamika perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan sebaik-baiknya. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapatberlangsung tepat guna dan berdaya guna. Media pembelajaran ini akan membantu guru dalam mengkomunikasikan materi- materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran sangat penting bagi setiap proses pembelajaran, kegiatan belajar- mengajar tanpa media pembelajaran akan terlihat monoton, sehingga sebagian besar siswa akan mengalami kebosanan.

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.¹² Kemampuan media audio visual

¹¹ Yusuf Hadi Miarso, "*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*" (Jakarta: Kencana, 2004), 458–460.

¹² Yudhi Munadi, "*Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*" (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 56.

dianggap lebih baik dan menarik dibandingkan dengan media audio dan media visual saja, karena media audio visual ini mengandung dua unsur, unsur suara yang dapat didengar dan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.¹³

Menurut Refika Mastanora melalui penelitiannya, media digital Youtube memberikan dampak yang baik bagi anak karena melalui media tersebut anak akan memperhatikan video yang ditayangkan dan apa yang diamatinya akan masuk ke dalam memori (ingatan) yang juga dipengaruhi oleh karakteristik pengamat, kemudian anak akan mempraktekkan kembali hasil dari pengamatan sesuai dengan yang ia lihat atau dikembangkannya dengan gaya baru.¹⁴

Penggunaan media audio visual di sekolah dalam proses belajar mengajar akan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran dan juga siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya minat dan perhatian yang timbul pada siswa tentu saja akan membantunya dalam meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi lagi. Penggunaan media audio visual di sekolah akan membantu siswa memahami materi, salah satunya seperti

¹³ Azhar Arsyad, *“Media Pembelajaran”* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), 14.

¹⁴ Adi Wijayanto, *“Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital Youtube Dan Zoom Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto”*, *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*. Vol. 5 No. 02, Desember 2021, 367.

mata pelajaran PAI, karena dalam mata pelajaran PAI ada beberapa materi yang menuntut guru untuk menggunakan media audio visual. Namun pada kenyataan yang didapati oleh peneliti di lapangan, guru belum menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran PAI. Hal tersebut perlu untuk diterapkan, karena setiap anak memiliki perbedaan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, ada anak yang mudah memahami penjelasan dari guru tanpa perlu menggunakan media, dan ada juga anak yang memerlukan bantuan media dalam memahami materi.

Melihat pemaparan tentang media-media pembelajaran yang terurai diatas bahwasannya pembelajaran PAI sangat penting disampaikan dengan media-media seperti halnya media audio dan media visual, karena salah satu lembaga pendidikan di Blitar, yaitu SMPN 3 Srengat Blitar yang dalam hal ini penulis gunakan sebagai lokasi penelitian dan merupakan salah satu lembaga yang berusaha menciptakan anak didik Beraqidah, berakhlakul karimah, terdepan dalam prestasi, skill dan cakap dalam menghadapi arus perkembangan zaman saat ini.

Peneliti telah melihat hal ini sebagai fenomena-fenomena semakin berkembangnya teknologi-teknologi muthakhir sangat perlunya memotivasi siswa dengan alat-alat media pembelajaran terutama pada pelajaran PAI agar siswa merasa tidak jenuh dan mudah menerima penjelasan dari guru, maka penelitian dirancang untuk mengkaji dan mengembangkan pelajaran PAI dengan bentuk media-media Audio dan visualisasi melihat hal ini masih baru diterapkan di Lembaga sekolah ini, sehingga peneliti mengangkat judul, “ *Implementasi*

Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar pada Siswa di SMPN 3 Srengat Blitar”.

B. Fokus Penelitian

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

1. Bagaimana Implementasi Media Audio Visual Pada Siswa di SMPN 3 Srengat Blitar?
2. Bagaimana Implementasi Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Instrinsik pada siswa di SMPN 3 Srengat Blitar?
3. Bagaimana Implementasi Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Ekstrinsik pada siswa di SMPN 3 Srengat Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi Media Audio Visual Pada Siswa di SMPN 3 Srengat Blitar?
2. Bagaimana Implementasi Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Instrinsik pada siswa di SMPN 3 Srengat Blitar?
3. Bagaimana Implementasi Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Ekstrinsik pada siswa di SMPN 3 Srengat Blitar?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi mengenai sejauh mana implementasi media Audio Visual untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa SMPN 3 Srengat Blitar. Adapun secara detail manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis merupakan keberfungsian atau kegunaan penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan adanya penelitian, diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan khususnya yang berkaitan dengan penerapan media audio visual untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis merupakan keberfungsian secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan untuk memecahkan problematika yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini diperuntukkan untuk beberapa pihak terkait:

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat terkait karya ilmiah yang peneliti tekuni yang berjudul Implementasi Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Siswa di SMPN 3 Srengat Blitar

b. Bagi SMPN 3 Srengat Blitar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai bahan untuk mengoptimalkan program pembelajaran PAI yang diterapkan di SMPN 3 Srengat Blitar.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan nama baik lembaga dengan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah, baik di dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peserta didik khususnya mahasiswa yang mengikuti program pembelajaran PAI agar lebih mengoptimalkan teknologi yang kian berkembang saat ini.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan interpretasi serta memudahkan pemahaman tentang judul tersebut diatas, maka penulis merasa perlu untuk memberikan pembahasan istilah yang terdapat dalam judul ini.

1. Penegasan Konseptual

- a. Implementasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yaitu pelaksanaan/penerapan.¹⁵ Sedangkan pengertian umum adalah suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci (matang). Kata implementasi sendiri berasal dari bahasa Inggris “to

¹⁵ KBBI, <https://kbbi.web.id/implementasi>, (diakses pada 24 Februari).

implement” artinya mengimplementasikan. Tak hanya sekedar aktivitas, implementasi merupakan suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius juga mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan.

- b. 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.
- c. 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

Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian untuk memberikan batasan kajian pada suatu penelitian. Adapun penegasan operasional dari skripsi yang berjudul *“Implementasi Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Siswa di SMPN 3 Srengat Blitar”* adalah bagaimana seorang guru dapat menerapkan media audio visual pada siswa kelas 8 SMP dengan mata pelajaran PAI untuk memberikan pemahaman dan pengalaman baru yaitu belajar dengan media audio visual yang mengoptimalkan seluruh panca indera untuk belajar tentang syariat Islam guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

F. Sistematika Pembahasan

Peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini. Skripsi ini terbagi menjadi enam bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pembahasan pada sub ini merupakan gambaran dari keseluruhan isi skripsi yang meliputi latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penelitian.

Pada bab II kajian pustaka terdiri dari: kajian teori (kajian tentang implementasi, kajian media audio visual, dan kajian motivasi belajar), penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian. Bab III Metode penelitian, pada bab ini membahas tentang pendekatan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, metode analisis data, sumber data, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Selanjutnya bab IV Hasil penelitian, pada bab ini membahas tentang paparan data atau temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Sedangkan bab V pembahasan, pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Bab VI penutup, pada bab ini memaparkan tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran. Dan yang terakhir merupakan bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan biografi penulis.