

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari seni dan budaya manusia yang dinamis dan syarat akan perkembangan. Karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan merupakan posisi yang strategis dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia, baik dalam aspek spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional terutama dikaitkan dengan tuntutan pembangunan bangsa.

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan akan sulit diperoleh dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal.<sup>1</sup> Di zaman sekarang ini, masalah pendidikan menjadi hal yang penting. Terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global.

Dalam UU RI No 20 Tahun 2003. Sisdiknas dan penjelasannya pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal.144

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.<sup>2</sup>

Dengan ini tantangan pendidikan semakin berat karena tuntutan masyarakat modern semakin kompleks. Pendidikan agama bukan hanya sekedar proses *transfer of knowledge* tapi juga *transfer of value* yaitu penyampaian nilai-nilai moral Islam, karena tujuan pendidikan agama Islam adalah menjadikan manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT.

Hasil yang diharapkan dari sebuah pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu *aspek kognitif* meliputi perubahan dalam segi penguasaan ilmu pengetahuan dan perkembangan ketrampilan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, *aspek afektif* meliputi perubahan segi mental, perasaan dan kesadaran dan *aspek psikomotorik* meliputi perubahan dalam segi tindakan bentuk psikomotorik.<sup>3</sup>

Memasuki era perdagangan bebas, pendidikan harus mampu mengembangkan sumber daya manusia yang menunjang pembangunan Indonesia, sehingga bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa lain. Sumber daya manusia yang bermutu sedikitnya mempunyai tiga komponen yaitu kemampuan menguasai keahlian bidang ilmu teknologi, kemampuan bekerja secara profesional, kemampuan menghasilkan karya yang bermutu.<sup>4</sup>

Keberadaan guru dan siswa menjadi dua faktor yang penting, karena

---

<sup>2</sup> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokus Media, 2009), hal. 2

<sup>3</sup> Zakiah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 197

<sup>4</sup> Munawar Sholeh, *Politik Pendidikan*, (Jakarta: IPE, Grafindo Khasanah Ilmu, 2005) cetI, hal. 44-45

diantara keduanya memiliki hubungan yang sangat terkait. Kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh cara mengajar guru. Begitu juga sebaliknya, peran guru ditentukan oleh siswa. Walaupun begitu, dalam proses pembelajaran guru tetap memiliki peran yang sangat penting dalam mentransfer ilmu kepada anak didiknya. Selain itu, keberhasilan dalam suatu pengajaran, sangat dipengaruhi oleh adanya aktifitas belajar siswa.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara orang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu bertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.<sup>5</sup>

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Berkomunikasi merupakan suatu kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan diantara sesamanya dan sesungguhnya ini merupakan naluri manusia yang ingin hidup berkelompok. Dengan adanya naluri tersebut maka komunikasi dapat dikatakan merupakan bagian yang hakiki dari manusia.

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut di antaranya adalah guru, guru merupakan komponen

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal.1

pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Berdasarkan data yang peneliti peroleh pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif dan siswa pun menjadi jenuh dalam pembelajaran. Setelah melihat masalah tersebut, solusi yang dilakukan oleh yaitu dengan cara variasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa.

Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya.<sup>6</sup> Selain itu, Guru harus mampu membuat proses pembelajaran di kelas itu menarik siswa untuk aktif agar terbentuk interaksi yang baik antara guru, siswa, dan materi pembelajaran yang diajarkan sehingga tidak hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran (*teacher center learning*) tetapi siswa akan lebih berminat untuk belajar secara aktif (*student center learning*). Di samping itu, siswa selaku peserta didik berusaha mencari untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya agar proses pembelajaran dikelas dapat berhasil sesuai tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajar merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan. Agar proses pembelajaran berhasil salah satunya guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat yang

---

<sup>6</sup> Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hal.1

membuat siswa tertarik akan belajar serta dapat menumbuhkan minat belajar didalam diri siswa untuk terus belajar.

Ketika teknologi belum berkembang sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum pesat ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru didalam kelas, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seseorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai dengan proses pembelajaran berjalan langsung secara efektif dan efisien.<sup>7</sup>

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan yaitu menggunakan alat-alat media audio visual karena audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit lebih nyata dari pada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan.

Media audio visual terbukti lebih baik dalam menunjang proses

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Percanaan dan Desain dan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 197-198

pembelajaran dibandingkan dengan cara konvensional. Pada umumnya konsep yang keragaman pada organisasi kehidupan diajarkan hanya menggunakan metode ceramah dan media berupa gambar sel (visual saja). Sehingga terjadi kejenuhan belajar dan juga salah persepsi tentang konsep ini yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.

Sapto Haryoko mengatakan “Audio Visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai alternative dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek diantara lain: mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dapat di edit (diperbaiki) setiap waktu.<sup>8</sup> Selain itu juga, media audio visual memberikan motivasi seta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki yang akhirnya menjurus kepada pengertian yang lebih baik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, baik itu pembelajaran agama maupun umum. Akan tetapi, kendala atau hambatan seringkali kita kenal bahwa dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia kurangnya kesediaan media pendidikan, dalam hal ini media pembelajaran adalah salah satu cara lebih mengefektifkan dan mengefisiensikan waktu yang telah ada guna untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Jadi harapan penggunaan media pembelajaran audio visual ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Oleh karena itu penulis mengambil judul, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (*Slide Show*

---

<sup>8</sup> Sapto Haryoko, Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, Jurnal Edukasi@electro Vol. 5, No, Maret 2009, hal 2 dan 8

*Animation*) Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Materi Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di Man 3 Blitar”.

## **B. Identifikas Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis identifikasi masalahnya meliputi:

1. Kurangnya minat belajar siswa
2. Minimnya pemahaman siswa
3. Rendahnya motivasi belajar siswa
4. Kurangnya perhatian siswa dalam mata pelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah penelitian ini, penulis membatasi masalah yang di teliti sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?
2. Pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?
3. Pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?

## **D. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?

2. Adakah pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?
3. Adakah pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat siswa dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar?

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu konklusi yang sifatnya masih sementara atau pernyataan berdasarkan pada pengetahuan tertentu yang masih lemah dan harus dibuktikan kebenarannya. Dengan demikian hipotesa merupakan dugaan sementara yang nantinya akan diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui analisa data.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), hal. 65

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka teori maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_1$  : Penggunaan media audio-visual (*slide show animation*) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar”.
2.  $H_2$  : Penggunaan media audio-visual (*slide show animation*) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar”.
3.  $H_3$  : Terdapat pengaruh secara bersama terhadap penggunaan media audio-visual (*slide show animation*) terhadap minat siswa dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran fiqih di MAN 3 Blitar”.

#### **G. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Lembaga Pendidikan
  - a. Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada, termasuk para pendidik yang ada didalamnya, dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan, serta pemerintah secara umum.
  - b. Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan pada lembaga-lembaga pendidik yang ada di Indonesia sebagai solusi terhadap permasalahan pendidik yang ada.

## 2. Bagi Guru

Memberikan sesuatu pengetahuan untuk lebih mengembangkan media yang berbasis teknologi informasi pada pembelajaran fiqih diharapkan pembelajaran lebih mudah dipelajari dan digemari peserta didik.

## 3. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar fiqih siswa SMA pada konsep keragaman sistem organisasi kehidupan.
- b. Pengembangan Khamazah Keilmuan. Dapat memberikan kontribusi terhadap pengelola di sekolah/ madrasah sebagai komponen penting dalam dunia pendidikan dapat memberikan informasi tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya.

## 4. Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis mengenai wacana nilai pendidikan dan untuk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam bersikap dan berperilaku.

## H. Penegasan Istilah

### 1. Definisi Konseptual

Secara konseptual yang dimaksud dengan “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (*Slide Show Animation*) Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pembelajaran Fiqih Di MAN 3 Blitar” adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat atau cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan.

b. Media Audio Visual

Audio visual ini adalah hal pendengaran dan penglihatan atau pandangan yang dapat dihayati. Media audio visual maksudnya media yang mempunyai unsur suara dan gambar seperti *slide show animation*. *Slide Show Animasi* merupakan media pembelajaran animasi yang diaplikasikan dengan program komputer *Microsoft Power Point*, yang kemudian ditampilkan melalui slide presentasi dengan alat bantu *LCD Proyektor*.

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

d. Pemahaman Materi

Pemahaman materi adalah bahwa setiap siswa mengerti serta mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri materi pelajaran yang telah disampaikan guru, bahkan mampu menerapkan kedalam konsep-konsep lain dalam standarisasi master learning.

## 2. Definisi Operasional

Penggunaan media audio visual (*slide show animation*) adalah Media visual adalah segala sesuatu yang terlihat oleh indera penglihatan dan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dalam media ini dimaksud ialah media visual dan audio visul.<sup>10</sup>

Minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Pemahaman siswa adalah bahwa setiap siswa mengerti serta mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri materi pelajaran yang telah disampaikan guru, bahkan mampu menerapkan kedalam konsep-konsep lain dalam standarisasi master learning.

Mata pelajaran fiqih dalam Pendidikan Agama Islam adalah usaha bimbingan yang dilakukan secara sadar untuk mengarahkan anak didik mencapai kedewasaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan ajaran agama Islam dan pada akhirnya dapat menjadikan ajaran agama Islam sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan.

### I. Sistematika Pembahasan

#### 1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan

---

<sup>10</sup> Susilana, Rudi. Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009).

pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman transliterasi dan halaman abstrak.

## **2. Bagian Isi**

Terdiri dari beberapa bab antara lain :

### **Bab I Pendahuluan**

Sebagaimana penelitian ilmiah pada umumnya, bab satu adalah pendahuluan yang mencakup, latar belakang masalah yang berisi tentang fenomena-fenomena yang terkait dengan judul penelitian. Kemudian rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, manfaat penelitian, batasan, ruang lingkup peneliti dan sistematika pembahasan.

### **Bab II Landasan Teori**

Kerangka teori. Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka berfikir penelitian dan hipotesis.

### **Bab III Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini akan menguraikan mengenai metode penelitian yang di dalamnya memuat pendekatan penelitian, identifikasi variabel, definisi operasional, populasi, dan sampel, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

#### **Bab IV Pembahasan Dan Hasil Penelitian**

Hasil dan pembahasan. Bab ini tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis data dan pengujian hipotesis, serta pembahasan.

#### **Bab V Inti Penelitian**

Merupakan inti dari penelitian yaitu berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (*Slide Show Animation*) Terhadap Minat Siswa Dan Pemahaman Materi”.

#### **Bab VI Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian. Saran-saran tentang hasil penelitian juga disampaikan dalam bab ini agar dipertimbangkan mengenai masukan dari peneliti.

### **3. Bagian Akhir**

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait dengan penelitian, surat pernyataan keaslian tulisan, surat ijin penelitian.