

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara terencana dan sistematis dengan melibatkan berbagai komponen, seperti pendidik, peserta didik, kurikulum, serta sarana dan prasarana, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas setiap komponen tersebut serta pengelolaannya secara terpadu. Peningkatan kualitas salah satu komponen pendidikan akan memberikan dampak positif terhadap komponen lainnya, sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan kondusif (Ilham, 2019: 70).

Pendidikan pada hakikatnya diarahkan untuk mencapai tujuan yang jelas dan terukur, sehingga mampu memberikan arah bagi seluruh proses pembelajaran. Tujuan pendidikan menjadi pedoman dalam menentukan materi, metode, model, dan media pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan peserta didik. Dengan tujuan yang terarah, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Islam memiliki dimensi yang lebih luas, yaitu membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui integrasi antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral. Pendidikan Islam tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan etika peserta didik agar mampu menjalani kehidupan sesuai dengan ajaran Islam (Nabila, 2021: 80).

Maka dari itu, Pendidikan Islam, memiliki peran strategis dalam menanamkan dasar-dasar keimanan dan pembentukan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran yang terstruktur dan nilai-nilai yang diterapkan secara konsisten, diharapkan siswa dapat menjadi pribadi yang seimbang, mampu mengatasi tantangan zaman dan tinggal dalam harmoni lingkungan sosial budaya.

Penerapan pembelajaran Akidah Akhlak seringkali menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu masalah utama yang muncul adalah

kurangnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa yang sering disebabkan oleh penerapan metode, model dan media pembelajaran yang tidak menarik. Ketika siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dampaknya dapat terlihat pada rendahnya pemahaman dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi dan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran agar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.

Salah satu faktor kunci keberhasilan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada peserta didik sehingga pesan tersebut dapat diterima dengan lebih mudah dan menarik (Arsyad, 2019: 141). Penggunaan media yang tepat dapat merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, inovasi dalam media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran dianggap sebagai komponen yang penting dalam sistem pendidikan yang tidak bisa diabaikan (Ekayani, 2017: 64).

Penerapan media pembelajaran yang tepat harus menggunakan pendekatan yang baik agar materi dapat tersampaikan dengan jelas. Pendekatan pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan media variative seperti penerapan media pembelajaran visual tiga dimensi (3D) kerucut malaikat yang mampu menyajikan objek pembelajaran secara lebih konkret dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit diamati secara langsung. Media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran

mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Media visual 3D Kerucut Malaikat merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan. Media visual 3D merupakan media yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat diamati dari berbagai sudut pandang dan menyerupai bentuk nyata suatu objek (Daryanto, 2016: 60). Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran (Munadi, 2013: 34).

Media visual 3D Kerucut Malaikat tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan objek secara hakiki, melainkan sebagai sarana simbolik untuk membantu pemahaman konsep keimanan. Media visual 3D Kerucut Malaikat merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi mengenal malaikat dan tugas-tugasnya secara lebih sistematis dan menarik. Media ini menyajikan informasi mengenai nama-nama malaikat dan tugasnya dalam bentuk visual tiga dimensi yang mudah diamati oleh siswa.

Media visual 3D Kerucut Malaikat adalah media pembelajaran yang pembuatannya dilakukan secara manual menggunakan alat-alat sederhana seperti papan kayu, kertas lipat, lem kertas atau *double tape* dan spidol. Media ini menyajikan informasi berupa nama-nama malaikat beserta tugasnya melalui tampilan visual tiga dimensi yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang.

Dalam praktiknya, media visual 3D Kerucut Malaikat digunakan sebagai alat bantu utama ketika guru menyampaikan materi. Guru memperkenalkan media pada awal pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, kemudian memanfaatkannya pada tahap inti dengan menunjuk dan menjelaskan bagian-bagian media yang memuat informasi tentang malaikat dan tugasnya. Siswa dilibatkan secara aktif melalui kegiatan mengamati, menyebutkan, dan mendiskusikan informasi yang terdapat pada media tersebut. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga terlibat secara visual dan mental dalam proses pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual 3D Kerucut Malaikat telah dilaksanakan secara rutin. Mestinya proses pembelajaran berlangsung secara efektif, interaktif, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi, memperhatikan, bertanya, berdiskusi, serta membangun pemahaman secara mandiri.

Keterlibatan aktif peserta didik menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi pada kenyataannya masih ditemukan permasalahan yang serius dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya sebagian siswa yang kurang menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, seperti mengantuk, berbincang dengan teman sebangku, serta tidak memperhatikan penjelasan guru karena lebih tertarik menggunakan handphone pada saat kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara proses pembelajaran yang diharapkan dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan, sehingga diperlukan upaya untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Media visual 3D Kerucut Malaikat pada mata Akidah Akhlak hubungannya dengan aktivitas pembelajaran mereka. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Hubungan Antara Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Visual 3D Kerucut Malaikat dengan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya (Penelitian pada Siswa Kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut malaikat pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal malaikat dan tugasnya di Kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal malaikat dan tugasnya di Kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut malaikat dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal malaikat dan tugasnya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal malaikat dan tugasnya di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.
2. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal malaikat dan tugasnya di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.
3. Hubungan antara Respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal malaikat dan tugasnya di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai efektivitas media visual tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Mengenal malaikat dan tugasnya.
- b. Menjadi rujukan ilmiah tambahan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis 3D yang lebih inovatif dan interaktif.
- c. Menambah referensi akademik bagi perkembangan kajian mengenai hubungan antara respon siswa terhadap media pembelajaran dengan aktivitas belajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, diantaranya:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan ketertarikan, fokus, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.
- 2) Membantu siswa memahami materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya secara lebih konkret melalui media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat.
- 3) Mengembangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan visual dan manipulatif media.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton.
- 2) Memberikan alternatif media pembelajaran baru yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
- 3) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Bagi Lembaga

- 1) Membantu membangun citra positif lembaga sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan metode pengajaran.
- 2) Memberikan dasar untuk pengembangan kurikulum dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan.
- 3) Menjadi model praktik pendidikan yang dapat diadopsi oleh lembaga lain.

E. Kerangka berpikir

Respon berasal dari kata *response* yang berarti jawaban, balasan, atau tanggapan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa definisi respon adalah berupa tanggapan, reaksi dan jawaban. Respon merupakan suatu tindakan yang tidak hanya meninggalkan kesan menyenangkan tetapi juga memberikan umpan baik berupa kritik maupun gagasan yang dikirimkan kepada komunikator melalui komunikasi, sehingga menunjukkan hubungan antara stimulus dan respons dalam perilaku manusia (Annisa, 2021: 89).

Berdasarkan definisi tersebut, indikator respon dalam penelitian ini adalah reaksi terhadap perilaku yang mencerminkan kesenangan atau keterlibatan, sekaligus memberikan umpan balik berupa kritik atau saran yang mungkin kurang menarik (negatif).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurhayati & Tanzila, 2020: 99). Salah satu tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Rowntree adalah untuk memunculkan respon peserta didik agar terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, media visual 3D Kerucut Malaikat digunakan untuk menyajikan materi mengenal malaikat dan tugas-tugasnya secara visual dan konkret, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi serta meningkatkan ketertarikan dan respon positif dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Aktivitas belajar siswa merupakan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dapat dilihat dari

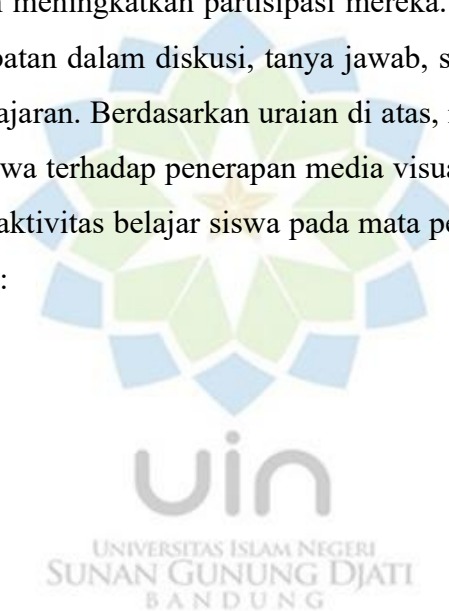
keikutsertaan siswa dalam membaca, mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, menulis, membuat catatan, mengerjakan tugas hingga menunjukkan minat dan keseriusan dalam belajar (Ismaya, 2018: 55). Aktivitas belajar dikatakan tinggi apabila siswa terlibat aktif dan responsif ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator aktivitas belajar (Hanifa, 2020: 60), yaitu:

1. Aktivitas visual (*Visual Activity*) yaitu kegiatan siswa dalam membaca materi pembelajaran serta mengamati gambar, diagram, atau tabel yang disajikan dalam proses belajar.
2. Aktivitas lisan (*Oral Activity*) tampak ketika siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapatnya kepada guru maupun teman sekelasnya.
3. Aktivitas mendengarkan (*Listening Activity*) yaitu kegiatan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru serta menyimak diskusi kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Aktivitas motorik (*Motor Activity*) terlihat dari keterlibatan siswa dalam mencatat hal-hal penting, membuat ringkasan, serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.
5. Aktivitas mental (*Mental Activity*) yaitu kegiatan siswa dalam memahami dan menganalisis tugas-tugas malaiakat serta mengaitkan media pembelajaran dengan materi yang dipelajari.
6. Aktivitas emosional (*Emotional Activity*) di mana siswa menunjukkan rasa antusias, keingintahuan, dan minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor internal meliputi minat, motivasi, kesiapan belajar, kondisi fisik, dan kemampuan berpikir siswa, di mana siswa yang memiliki minat dan motivasi tinggi cenderung menunjukkan aktivitas belajar yang lebih baik, seperti aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh (Slameto, 2015: 56). Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta penggunaan media

pembelajaran. Lingkungan kelas yang kondusif, metode pembelajaran yang interaktif, dan media pembelajaran yang menarik dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, sedangkan pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa pasif dan kurang responsif selama proses pembelajaran berlangsung (Sardiman, 2018).

Kerangka berpikir penelitian ini, mengkaji hubungan antara respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat dengan aktivitas belajar mereka pada tingkat tertentu. Respon siswa selama pembelajaran terhadap penggunaan media visual 3D Kerucut Malaikat yang dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi mereka. Aktivitas belajar siswa tercermin dari keterlibatan dalam diskusi, tanya jawab, serta penyelesaian tugas selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir mengenai “Respon siswa terhadap penerapan media visual 3D Kerucut Malaikat hubungannya dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat (variabel X) dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya (variabel Y). Hipotesis pada penelitian ini didasarkan pada semakin tinggi respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat maka aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran Akidah Akhlak semakin tinggi. Sebaliknya, apabila respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat semakin negatif maka aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak semakin rendah.

H₀: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

H_a: Terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Romaida Karo Karo (2022): “Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Negeri 094132 Dolok Ulu Tahun Ajaran 2021/2022.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel independen yaitu penggunaan media visual tiga dimensi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan penggunaan media dua dimensi. Hal ini diindikasikan oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan media visual tiga dimensi dibandingkan kelas kontrol (dua dimensi). Dengan demikian, penerapan media visual tiga dimensi berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

2. Jurnal Muhammad Fendrik (2021): “The Effect of Media Visual in Three Dimensions towards the Result of Math Learning at Elementary School.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel independen yakni penggunaan media visual tiga dimensi menunjukkan perbedaan hasil belajar

matematika yang signifikan antara siswa yang belajar dengan media visual tiga dimensi dan siswa yang belajar dengan media visual dua dimensi. Hal ini menunjukkan media visual tiga dimensi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD.

3. Penelitian oleh Prasetyo (2020): “Penggunaan media visual 3D pada pembelajaran PAI dan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual 3D pada materi yang bersifat abstrak berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas visual, aktivitas lisan, dan aktivitas mental siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Penelitian oleh Anisa Putri dan Rohmani (Literature Review, 2019–2023): “Effectiveness of Digital Learning Media Using 3D Animation to Improve Elementary School Science Learning Outcomes.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis animasi 3D efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Data studi yang dianalisis menunjukkan bahwa media 3D mampu memperbaiki pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara umum.

5. Penelitian oleh Abdul Aziz Tamami & Kusumawati D. (Tahun Jurnal): “The Effectivity of 3D Interactive Multimedia to Increase the Students’ Visuospatial Abilities in Molecular Geometry.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan persentase jawaban benar di setiap indikator dan skor N-Gain berada pada level sedang hingga tinggi, menunjukkan efektivitas media 3D dalam pembelajaran. Dapat dinyatakan penggunaan multimedia interaktif 3D terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan visuospasial siswa pada pembelajaran materi geometri bentuk molekul.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan, meskipun fokus pada hasil belajar, penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa media 3D meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa yang menjadi variabel dalam

penelitian ini. Maka terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai penerapan media visual tiga dimensi (3D). Perbedaannya adalah penelitian ini menitikberatkan pada respon siswa terhadap penerapan media visual tiga dimensi (3D) Kerucut Malaikat hubungannya dengan aktivitas belajar mereka pada materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya mata pelajaran Akidah Akhlak.

