

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di abad ke-21 ini masyarakat Indonesia sudah memasuki masa dimana perkembangan teknologi dan informasi mempengaruhi seluruh aspek. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam aspek pendidikan semakin pesat dan sangat berpengaruh besar. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi pada masa sekarang ini, diharapkan ada inovasi-inovasi di dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi merupakan suatu upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran dengan cara memaksimalkan penggunaan pengetahuan dan teknologi informasi terutama pada media pembelajaran (Rusman, 2013).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu, media pada dasarnya berpotensi memberikan peluang siswa untuk mengembangkan kepribadian siswa (Angkowo & Kosasih, 2007). Adapun untuk jenis dari media pembelajaran yaitu (1) media visual; (2) media audio; (3) dan media audio visual.

Penggunaan media dalam pembelajaran yang tepat oleh guru mempengaruhi hasil belajar siswa yang diajarnya. Tujuan penggunaan media pembelajaran tidak hanya untuk membantu guru dalam memberikan materi, tetapi juga untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Menurut Zaman dkk. (2015: 14), Pendidikan di Kelas-Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dalam beberapa langkah: (1) Guru terlebih dahulu mengidentifikasi isi pokok pelajaran yang akan diajarkan. (2) Guru perlu memilih metode atau teknik yang ingin mereka gunakan ketika mengajar siswanya. (3) Guru perlu memastikan bahwa media pembelajaran yang mereka gunakan berfungsi dengan baik dan dalam kondisi yang baik (Zaman dkk, 2015).

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan turunan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah dibawah naungan Kementrian Agama yang memberikan pendidikan kepada siswa supaya dapat memahami isi dari Al-Qur'an dan Hadits dan penggunaan nilai-nilai dalam kehidupannya. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada murid untuk mempraktekan nilai-nilai keagamaan dan ahklaql karimah. Oleh karenanya tujuan pengajaran Al-Qur'an Hadits untuk membantu pemahaman penguasaan ilmu secara teoritis dan lebih luas untuk membentuk sikap, kepribadian, dan sekaligus mengamalkan isi kandungan dari Al-Quran Hadits sebagai petunjuk hidup dalam kehidupan sehari-hari (Umam, 2008).

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh seseorang setelah proses pembelajaran, yang dapat mengakibatkan perubahan perilaku pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto M. N, 1991). Hasil belajar merupakan indikator dari proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai setelah seorang siswa mengalami suatu kegiatan belajar (Anni, 2004). Indikator tercapai tidaknya proses belajar adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai siswa.

Untuk mempertahankan kualitas talenta yang dapat mendukung pembangunan nasional Indonesia, harus dimungkinkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di semua jenjang pendidikan. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dan penting karena guru terlibat langsung dalam pengembangan dan pengajaran siswa sekolah selama proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas siswa, sebaiknya dihindari metode pengajaran tradisional di mana guru bercerita dan siswa mendengarkan (Aprilia, 2015).

Untuk mendukung pembelajaran daring tersebut, MAN 1 Kabupaten Bandung telah membuat aplikasi untuk mendukung pembelajaran daring yang dikhususkan untuk MAN 1 Kabupaten Bandung saja, aplikasinya bernama digimax (*Digitalized Madrasah Experience*). Media audio visual digimax ini merupakan suatu aplikasi yang di dalamnya bukan hanya terdapat fitur *e-learning* saja, tetapi ada juga fitur untuk kearsipan yang berguna bagi Tata Usaha dan juga ada fitur kontroling yang bisa diakses oleh kepala madrasah dan juga wakil kepala madrasah, misalkan untuk wakil kepala madrasah bidang kurikulum bisa mempersiapkan akreditasi lewat digimax ini.

Penggunaan media audio visual digimax ini tentunya sangat mendukung proses pembelajaran selama pelaksanaan pembelajaran secara daring. Pada media audio visual digimax siswa dapat mengisi daftar hadir, membaca materi, mengerjakan tugas hingga melaksanakan ulangan. Media audio visual digimax ini juga memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, memberikan nilai tugas hingga menentukan hasil belajar. Siswa sekarang yang merupakan generasi milenial tentunya sangat mengerti akan penggunaan teknologi seperti media audio visual digimax. Siswa dapat memahami fitur-fitur atau tools pada media audio visual digimax dengan cepat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MAN 1 Kabupaten Bandung diperoleh informasi bahwa guru Al-Qur'an Hadits dalam pembelajarannya menggunakan media audio visual digimax secara umum sudah dilaksanakan secara optimal, hal tersebut ditandai dengan aktifnya siswa

dalam pembelajaran berlangsung. Mestinya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di atas KKM yaitu 65. Namun, kenyataannya hasil belajar kognitif sebagian siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara dua sisi, yaitu yang pertama tanggapannya positif tetapi di sisi lain hasil belajar kognitifnya rendah sekaligus melahirkan permasalahan yang menarik untuk diteliti.

Berdasarkan uraian di atas. Maka, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Digimax Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits" (Penelitian pada Siswa Kelas X MAN 1 Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio-visual digimax di kelas X MAN 1 Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X MAN 1 Kabupaten Bandung ?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual digimax dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Kabupaten Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual digimax di kelas X MAN 1 Kabupaten Bandung.
2. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X MAN 1 Kabupaten Bandung.
3. Hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual digimax dengan hasil belajar kognitif

mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis
 - a. Sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan.
 - b. Sebagai rujukan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian pada masalah yang sama.
2. Secara praktis
 - a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi sehingga bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menggunakan media audio visual digimax.
 - b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi mengenai hasil belajar kognitif siswa ketika menggunakan media audio visual digimax. Dan juga diharapkan dapat meningkatkan keahlian guru dalam menggunakan media audio visual digimax agar hasil belajar kognitif siswa semakin baik.
 - c. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan lebih memotivasi sekolah untuk terus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta diharapkan dapat meningkatkan akreditasi sekolah.
 - d. Bagi Peneliti

Mendapatkan informasi secara mendalam mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual digimax hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sehingga bisa mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang kompeten.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Wasty Soemanto, reaksi dapat diartikan sebagai gambaran yang mengesankan sebagai hasil pengamatan. Dengan merespons, Anda tidak hanya dapat menghidupkan kembali apa yang diamati di masa lalu, tetapi juga memprediksi masa depan (Soemanto, 2006). Abu Ahmadi, sebaliknya, lebih rinci menyatakan bahwa reaksi adalah gambaran memori observasional di mana objek yang diamati tidak lagi ada dalam ruang dan waktu pengalaman (Ahmadi, 2003).

Indikator tanggapan menurut M Ngalim Purwanto (1991:94) terdiri dari respon positif siswa, yaitu kecenderungan perilaku untuk mendekati, menyukai, menikmati, dan mengharapkan objek. Reaksi negatif siswa yaitu kecenderungan perilaku untuk menjauhkan, menghindari, dan menolak objek tertentu (Purwanto M. , 1991). Indikator tersebut digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media audiovisual digimax yang diterapkan.

Media audiovisual adalah seperangkat media yang mengandung unsur audio dan visual. Jenis media ini memiliki fungsionalitas yang lebih baik karena mencakup jenis media audio dan visual. Media audiovisual merepresentasikan keadaan sebenarnya dari suatu objek dan meninggalkan kesan yang mendalam pada siswa, sehingga dengan menggunakan media audiovisual memungkinkan siswa untuk langsung diajak pada peristiwa masa lalu. Selain itu, melestarikan memori materi siswa, mengubah sikap pasif dan statis menjadi sikap aktif dan dinamis, meningkatkan kompetensi bidang kognitif, emosional dan psikomotor dan meningkatkan hasil belajar siswa memimpin. Anda juga dapat membiarkannya (Iqbal, 2013). Salah satu jenis media audiovisual adalah video yang digunakan untuk mendukung pembelajaran yang digunakan di MAN 1 Kabupaten Bandung yaitu aplikasi digimax yang juga dilengkapi video untuk pembelajaran.

Digimax (*Digitalized Madrasah Experience*) adalah suatu perangkat atau aplikasi yang diciptakan oleh MAN 1 Kabupaten Bandung untuk memenuhi kebutuhan Madrasah dengan pemanfaatan teknologi yang efisien, yang mana

ketika tadinya menggunakan *e-learning* madrasah yang disediakan oleh kementerian agama untuk pembelajaran daring, ada beberapa kendala yang menyebabkan ada beberapa siswa yang tidak dapat mengakses karena server penuh dan sebagainya, juga dikarenakan aplikasi yang lain tidak bisa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, jadilah pihak madrasah membuat sebuah aplikasi untuk kebutuhan madrasah secara berkepanjangan dengan banyak fitur di dalamnya, seperti kepala sekolah dan para wakil kepala sekolah mempunyai akun sendiri yang disesuaikan dengan tupoksi nya, juga ada fitur untuk kearsipan yang dikelola oleh Tata Usaha sekolah. Di dalam digimax juga terdapat fitur *e-learning* untuk membantu pembelajaran daring ini yang mana di dalamnya melibatkan guru, orangtua dan siswa. Guru sebagai pemberi materi dan juga melakukan penilaian, orangtua sebagai komunikasi antara guru dan siswa, dan siswa yang melakukan pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran Audio Visual menggunakan digimax ialah sebagai berikut:

1. Membuka digimax melalui aplikasi Edu-learning atau melalui web
2. Memilih menu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits
3. Mengisi Presensi pada digimax
4. Memilih pembelajaran sesuai pekan pertemuannya
5. Membaca materi atau menonton video pembelajaran pada digimax
6. Melakukan diskusi kelompok di kolom komentar pada digimax
7. Mengerjakan tugas dan upload ke digimax
8. *Log out* dari digimax

Dengan penggunaan media audio visual digimax tadi diharapkan bisa mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2007). Selanjutnya mengenai kognitif, Noer Rahmah menyebutkan bahwa ranah kognitif yaitu kemampuan yang selalu dituntut pada

anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan (Rahmah, 2012).

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan juga kognitif di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan dan harus dikuasai oleh peserta didik setelah mereka melakukan suatu pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Mulyadi (2010:3) menyebutkan indikator untuk hasil belajar Kognitif yaitu: knowledge (pengetahuan/hafalan/ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintetis), evaluation (penilaian) (Mulyadi, 2010). Namun Anderson dan Krathwohl melakukan revisi pada taksonomi Bloom tersebut. Dalam ranah kognitif meliputi kemampuan peserta didik dalam (1)mengingat, (2)memahami, (3)menerapkan, (4)menganalisis, (5)mengevaluasi, dan (6)menciptakan (Astriany, 2016).

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada 2:

1. Faktor *Internal*

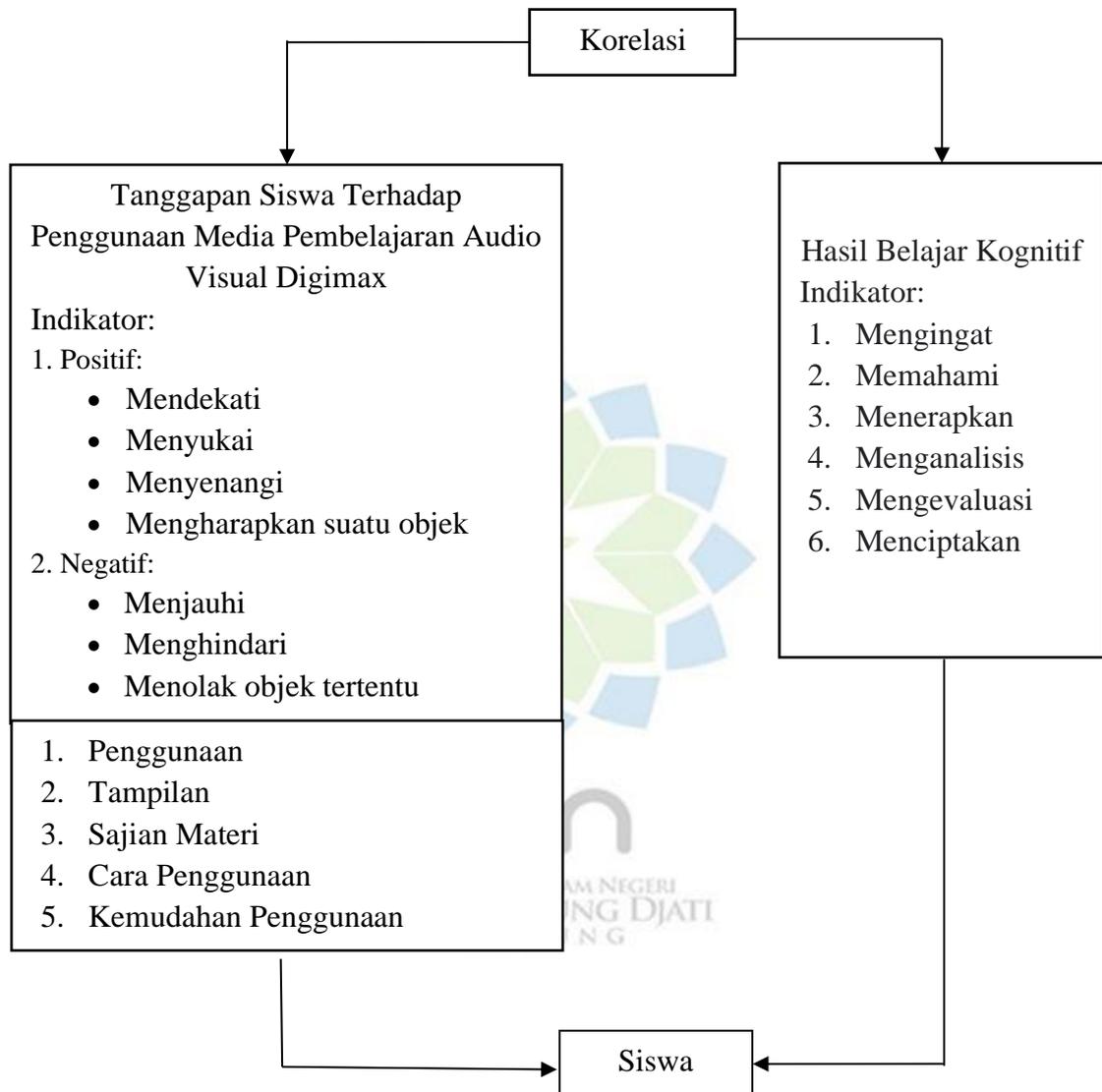
- a) Faktor fisiologis (kondisi fisik / kondisi indra)
- b) Faktor psikologis (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif)

2. Faktor *Eksternal*

- a) Faktor lingkungan (lingkungan alami, sosial budaya)
- b) Faktor instrumental (kurikulum, program, guru, sarana dan prasarana) (Djamarah, 2002).

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas terdapat keterkaitan antara variabel X yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan variabel Y yaitu hasil belajar kognitif dimana penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif dalam hal ini guru yang menjadi penyedia atau pengguna dan juga media pembelajaran juga merupakan sarana prasarana sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran supaya lebih maksimal.

Dari uraian di atas, secara ringkas dibuat kerangka pemikiran penelitian sebagai mana terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, “*hypo*” artinya sementara, dan “*thesis*” artinya pernyataan atau dugaan. Jadi disimpulkan bahwa hipotesis ini merupakan pernyataan sementara, oleh sebab itu untuk mengetahui kebenarannya harus diuji kembali dalam penelitian (Somantri, 2014). Sedangkan menurut M. Iqbal Hasan dalam Tedi Priatna (2020:89) Hipotesis adalah proposisi yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Terdapat hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual digimax dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits.”

Pengujiannya menggunakan uji “t” pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Asri Nurjihan Alawiyah. 2020. “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian pada Siswa Kelas 8-F SMP Negeri 1 Cileunyi Kabupaten Bandung)”. Hasil penelitian ini diperoleh: 1) Tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual termasuk kategori tinggi yaitu 3, 78 yang berada pada interval 3, 40 - 4, 19. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi hukum bacaan mad termasuk kategori baik, dengan nilai rata-rata 79, 06 yang berada pada interval 70 - 79. 3) Hubungan tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI berada pada kategori sangat tinggi/kuat dengan koefisien korelasi sebesar 0, 90 yang berada pada

interval 0,90 – 1,00. Derajat pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 57%. Ini menunjukkan masih ada faktor lain yang mempengaruhi sebesar 43%.

2. Sity Fatimatuzzahro. 2021. “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Pada Masa Pandemi Hubungannya Dengan Hasil Belajar Fikih (Penelitian pada Siswa Kelas XI MA Al-Falaahiyah)”. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) Realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual youtube berkategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,27 yang berada pada interval 0,40-0,59. (2) Hasil belajar Fikih siswa dengan nilai rata-rata sebesar 80,2 berkategori sangat baik, yang berada pada interval 80-100. (3) Realitas hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual youtube dengan hasil belajar Fikih berkategori sedang, memperoleh angka koefisien 0,4520 yang berada pada interval 0,40 – 0,59. Hasil pengujian hipotesis memperoleh thitung (3,0910) > ttabel (2,0243) yang artinya bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.
3. Gina Aria Sonia. 2021. “Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Menggunakan Media Pembelajaran E-Learning Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa (Penelitian terhadap Siswa Kelas VIII MTS Ma’arif Tanjungsari)”. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) Realitas tanggapan siswa terhadap pembelajaran dalam jaringan menggunakan media pembelajaran E-Learning berkualifikasi setuju (skor 4,03). (2) Realitas motivasi belajar siswa berkualifikasi sering (skor 4,25). (3) Tanggapan siswa terhadap pembelajaran dalam jaringan menggunakan media pembelajaran E-Learning pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa adalah (a) Koefisien korelasinya sebesar 0,687 termasuk kategori kuat (b) Hipotesisnya diterima, karena thitung 2,7 lebih kecil dari ttabel dengan (28,5) dan (c) Kadar pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar 48%. Sehingga masih terdapat 52% faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar.

Dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan, persamaannya yaitu di variabel Xnya tentang media audio visual, variabel Ynya tentang hasil belajar kognitif. Perbedaannya yaitu pada variabel Xnya, disini menggunakan media audio visual digimax, penelitian di atas menggunakan media audio visual *YouTube* dan *E-Learning*.

