

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk yang dikaruniai akal yang sempurna. Perbandingan dengan makhluk lainnya, manusia memiliki akal yang daya analisisnya lebih tinggi. Daya analisis yang terdapat di dalam akal manusia dapat berkembang melalui berbagai proses. Pada proses ini, manusia mengalami fase belajar yang terdapat di setiap langkah kehidupannya. Oleh karena itu, manusia membutuhkan proses pendidikan dalam mengawal fase pembelajaran dalam kehidupannya. Proses pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun akal manusia, karena dengan proses pendidikan manusia dapat berkembang dengan terstruktur dan terarah. Berbicara mengenai pendidikan, kita harus mengetahui definisi dari kata pendidikan tersebut. Adapun salah satu pengertian pendidikan sudah termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepripadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD RI No. 20, 1999:2).

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas terdapat salah satu tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga keduanya dapat berkembang dengan baik. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka akan berkembang juga berbagai aspek kehidupannya. Dalam proses pendidikan terdapat interaksi antara guru dan siswa yang memiliki tugas masing masing yaitu guru sebagai pembimbing dan siswa sebagai objek yang dibimbing selama proses pembelajaran. Interaksi keduanya dilaksanakan dalam suatu ruangan yang sama sehingga guru dapat memantau muridnya dalam setiap proses pembelajaran.

Interaksi dalam pembelajaran tentunya tidak lepas dengan adanya suatu aktivitas yang terjadi antara guru dan siswa. Titik tumpu aktivitas yang vital dalam pembelajaran lebih dominan terjadi pada siswa, dikarenakan siswa menjadi subjek dalam pendidikan. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang mengenai kegiatan yang memuat unsur belajar. Oleh karena itu, aktivitas tersebut lebih sering dinotakan oleh beberapa ahli dengan istilah aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa terjadi pada diri siswa sendiri yang disebabkan oleh interaksi antar guru dengan siswa ataupun sesama siswa dengan catatan interaksi tersebut terdapat stimulus dan respon yang inheren. Stimulus berasal dari guru yang bersumber dari bahan pelajaran yang disampaikannya sedangkan respon siswa secara universal disebut interaksi. Stimulus dari guru ke siswa merupakan suatu beberapa rangkaian materi mata pelajaran yang disampaikan. Adapun dalam penyampaian materi pembelajaran, guru membutuhkan aspek pendukung guna transformasi materi yang lebih efektif. Salah satu aspek pendukung yang dimaksudnya adalah media pembelajaran. Singkatnya media merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Perlu diketahui, bahwa dalam media pembelajaran terdapat macam-macam jenisnya yang dapat digunakan sesuai dengan efisiensi pembelajaran. Sampai saat ini, banyak terobosan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan, salah satu inovasi media pengembangannya yaitu berupa media video slide materi pembelajaran yang berkategori media pembelajaran audio visual. Media ini dapat didesain dengan menggunakan salah satu perangkat software computer yang dinamakan *Microsoft Power Point*. Media video slide berisi tentang materi pembelajaran beserta ilustrasinya dan diberi penjelasan melalui *record audio* dari guru.

Pengembangan media ini diharapkan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan kesempatan berkali-kali sehingga siswa memiliki daya paham yang maksimal. Apabila siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, maka harapan selanjutnya yaitu dapat tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran. Dua pakar yang dominan memberikan kontribusi berkenaan tujuan dan hasil belajar yaitu benjamin Bloom (1956) dan Robert Gagne (1957, 1977) yang kemudian

menjadi rujukan penerapan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pendapat *Bloom* yang dikenal dengan sebutan taksonomi tujuan pendidikan *Bloom* menyebutkan adala tiga ranah perilaku sebagai tujuan dan hasil yang sama yaitu menurut *Davies* (1986:97). Dalam ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa ini secara umum dapat diklarifikasikan ke dalam kategori, yaitu meliputi: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suardi, 2018:22).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis di lokasi penelitian, ditemukan beberapa fenomena yang terjadi saat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Sekolah Dekat Rumah (PPL-SDR) di SMP Negeri 1 Bojongsoang. Dengan ditemukan gejala bahwa aktivitas belajar siswa secara umum baik secara indikasinya seperti perhatian siswa terhadap guru saat mata pelajaran berlangsung, menulis materi mata pelajaran yang disampaikan oleh guru, akan tetapi terdapat pihak lain yang hasil belajarnya mengenai mata pelajaran PAI nya kurang maksimal. Dalam pengembangan hasil belajar ini, peneliti mengembangkan suatu tindakan dengan penggunaan media pembelajaran yang sudah digunakan sebelumnya berupa media video slide kemudian dikorelasikan dengan hasil belajar kognif siswa.

Oleh karena itu, dari hasil penerapan media tersebut, peneliti ingin mengetahui aktivitas belajar siswa melalui media video slide dan hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa sehingga munculah penelitian berbasis korelasi dan penelitian berjenis kuantitatif kemudian hasil tersebut dituangkan ke dalam sebuah skripsi yang berjudul “*Aktivitas Belajar Siswa Melalui Media Video Slide Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI. (Penelitian terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bojongsoang Kabupaten Bandung)*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengkontruksi rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa melalui media video slide pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 1 Bojongsoang?

2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 1 Bojongsong?
3. Sejauh mana hubungan aktivitas belajar siswa melalui media video slide dengan hasil belajar kognitif siswa terhadap mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 1 Bojongsong?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan temuan rumusan masalah di atas, penelitaian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Aktivitas belajar siswa melalui media video slide pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 1 Bojongsong.
2. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 1 Bojongsong.
3. Hubungan aktivitas belajar siswa melalui media video slide dengan hasil belajar kognitif siswa terhadap mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 1 Bojongsong.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat. Berikut manfaat yang diharapkan oleh peneliti diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi studi literatur dalam pengembangan Pendidikan Agama Islam dan dapat menjadi suatu wawasan yang baru serta dapat menjadi rujukan oleh peneliti lain dengan memiliki maksud dan metode penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini adalah suatu kontribusi dari peneliti kepada lembaga pendidikan tersebut, guna mengetahui korelasi antara aktivitas belajar siswa melalui media video slide dengan hasil belajar kognitif mereka.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan evaluasi dalam kegiatan belajar dan mengajar bagi guru, agar guru dapat melihat

perkembangan hasil belajar kognitif siswanya dalam hal aktivitas belajar mereka melalui media video slide pada mata pelajaran PAI.

c. Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai sistematika penelitian yang dipraktikan secara langsung guna mengetahui hubungan antara aktivitas belajar siswa melalui media video slide dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI.

E. Kerangka Pemikiran

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran (Sumiati, 2013:5). Selama proses belajar siswa dituntut aktivitas siswa untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan guru, selain itu sangat dimungkinkan para siswa memberikan balikan berupa pertanyaan, gagasan pikiran, perasaan, dan keinginannya (Wijaya, 2015:41). Adapun mengenai beberapa indikator aktivitas belajar sebagai berikut:

1. Aktivitas Penglihatan (*Visual Activities*), seperti membaca, memperhatikan gambar, dan sebagainya.
2. Aktivitas Lisan (*Oral Activities*), seperti mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan sebagainya.
3. Aktivitas Pendengaran (*Listening Activities*), mendengarkan uraian, ceramah, dan sebagainya.
4. Aktivitas Menulis (*Writing Activities*), menulis rangkuman, laporan, dan sebagainya.
5. Aktivitas Menggambar (*Drawing Activities*), seperti membuat peta, grafik, dan sebagainya.
6. Aktivitas Gerak (*Motor Activities*), seperti mendemonstrasikan, bermain peran, dan sebagainya.
7. Aktivitas Mental (*Mental Activities*), seperti mengingat, memecahkan masalah, dan sebagainya.
8. Aktivitas Emosi (*Emotional Activities*), seperti menaruh minat, motivasi, dan sebagainya (Munadi, 2008: 190).

Dalam penelitian ini, peneliti tidak mengambil semua indikator aktivitas belajar siswa tersebut dikarenakan ada beberapa aktivitas siswa yang tidak dapat dilakukan saat pembelajaran online di masa pandemi *Covid-19* saat ini. Adapun beberapa indikator aktivitas belajar siswa yang dijadikan variabel X pada penelitian ini yaitu:

1. Aktivitas Penglihatan (*Visual Activities*).
2. Aktivitas Pendengaran (*Listening Activities*).
3. Aktivitas Menulis (*Writing Activities*).
4. Aktivitas Lisan (*Oral Activities*).
5. Aktivitas Mental (*Mental Activities*).
6. Aktivitas Emosi (*Emotional Activities*).

Adapun hasil yang ingin diketahui oleh peneliti salah satunya hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif, pada dasarnya berkaitan dengan perkembangan kognitif peserta didik.

Indikator hasil belajar kognitif menurut *Taksonomi Bloom* yang terdapat dalam meliputi:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasang, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

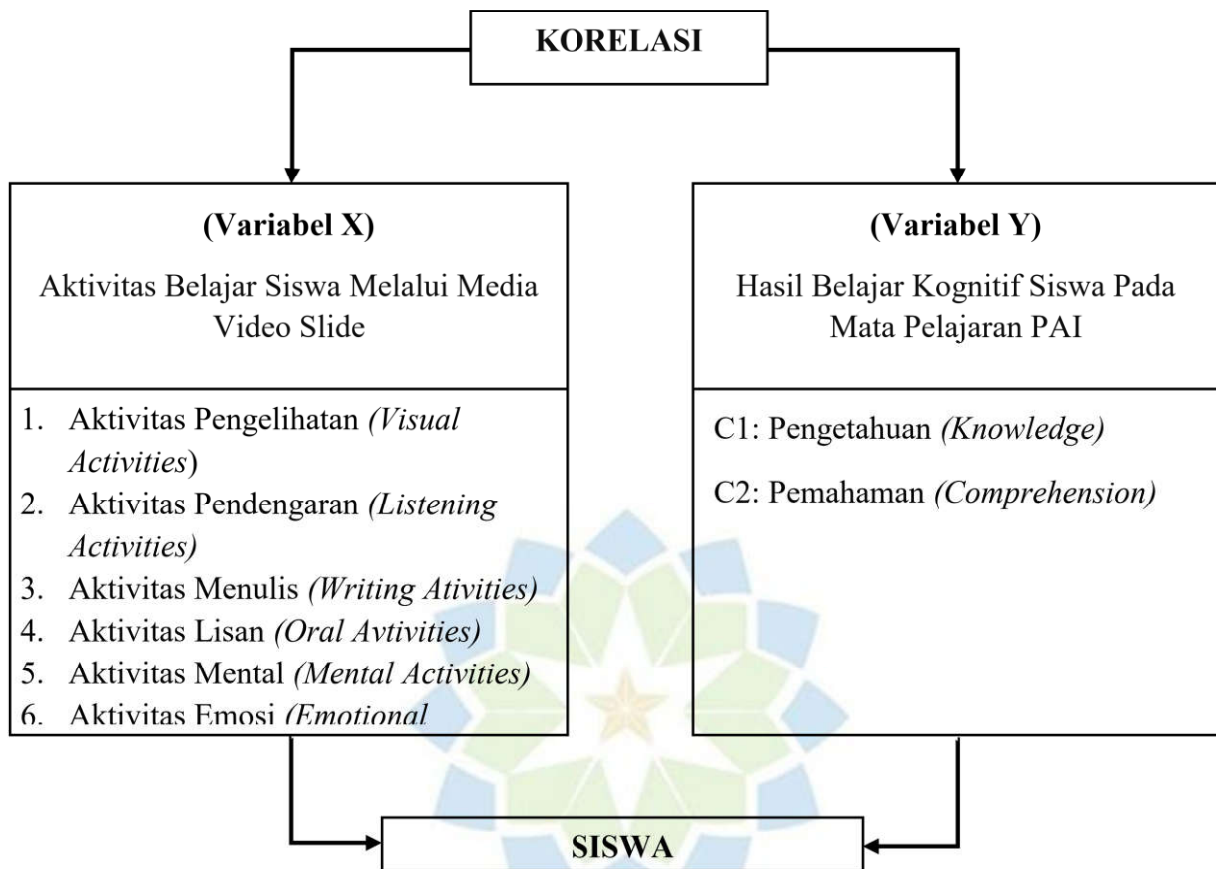
Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu:

- a. Translasi (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain).
- b. Interpretasi (kemampuan menjelaskan materi).
- c. Ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti).

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan (Susanti, 2013:1-3).

Mengenai rangkain teori yang dikemukakan di atas, peneliti berasumsi bahwa ketika penerapan media video slide dilakukan maka akan terjadinya peningkatan hasil belajar kognitif siswa ke arah yang lebih baik karena dengan media ini siswa lebih merasa senang dalam memahami teori dan dapat mengulang-ulang materi pembelajaran melalui video tersebut. Adapaun kerangka pemikiran peneliti akan disajikan dalam bentuk skema sebagai berikut:





Gambar 1.1 Skema Kerangka Berfikir.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari penggalan kata, “*hypo*” yang artinya “dibawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis (Arikunto, 2006:71). Dalam sumber yang sama terdapat keterangan hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 : aktivitas belajar siswa melalui media video slide tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Untuk menguji hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} . Bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis N_0 (H_0)

ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebaliknya t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka hipotesis Nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Dari kajian hipotesis di atas, peneliti mengemukakan hipotesis dalam tindakan penelitian ini yaitu bahwa peneliti menduga dengan statmen sementara untuk aktivitas belajar siswa melalui media video slide akan mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa ke arah perkembangan yang pesat. Hal ini didasari media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya dilakukan dengan media yang cenderung stagnan dan membosankan sehingga melalui media video slide ini pembelajaran akan lebih jauh berbeda dengan sebelumnya.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan perbandingan dan menghindari duplikasi atau pengulangan penulisan skripsi, selain itu kajian penelitian terdahulu juga mempunyai andil besar dalam rangka mendapatkan informasi sebelumnya untuk mendapatkan landasan teori ilmiah. Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini diantaranya

1. Ade Rahmawati Junita. Skripsi pada tahun 2021 UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “*Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Google Meet dan Google Class Room Hubungannya dengan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Perkembangan Islam Di Nusantara*”. Penelitian ini berbentuk korelasi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Cianjur. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran daring saat ini, dikarenakan melihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi pemahamannya yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1). Realitas aktivitas belajar siswa menggunakan media google meet dan GCR dalam pembelajaran PAI materi Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara. 2). Realitas pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI materi Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara, 3). Realitas hubungan aktivitas belajar siswa menggunakan media google meet dan GCR dengan pemahaman siswa pada pelajaran PAI materi Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara. Pendekatan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan kuantitatif sedangkan

metode yang digunakan yaitu metode deskriptif korelasional. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan logika untuk data kualitatif dan pendekatan statistik untuk data kuantitatif. Hubungan variabel X dan Y memiliki koefisien korelasi sangat rendah. Kemudian pada uji hipotesis didapatkan hasil bahwa hipotesis yang diajukan ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa menggunakan media Google Meet dan GCR dengan pemahaman siswa pada pelajaran PAI Materi Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara (Junita, 2021).

2. Sarah Nidaul Husna. Skripsi pada tahun 2021 UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “*Aktivitas Belajar Siswa Melalui Google Classroom Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti*” Penelitian ini dilatar belakangi fenomena yang ada di SMP Negeri 1 Pangalengan yang sebelumnya dilakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru PAI di SMP Negeri 1 Pangalengan mengenai aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom cukup bagus. Dilihat dari intensitas dan respon pada proses belajar siswa melalui media pembelajaran Google Classroom juga hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom dengan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1). realita aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, 2) realita hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, 3) realita hubungan antara aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini berdasarkan pemikiran bahwa hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan adalah semakin

tinggi aktivitas belajar peserta didik, maka semakin baik hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasi dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Kemudian analisis data dengan analisis parsial dan analisis korelasi. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, disimpulkan bahwa 1) Aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom termasuk pada interpretasi cukup. Berdasarkan skor perhitungan angket dengan rata-rata 2,85. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti termasuk pada interpretasi baik dengan nilai rata-rata 75. 3) Hubungan antara aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan perhitungan koefisien korelasi termasuk sangat kuat dengan korelasi sebesar 0,90. Kemudian pada uji hipotesis didapatkan hasil hipotesis diterima, semakin tinggi aktivitas belajar peserta didik melalui google classroom, maka semakin baik pula hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal itu berdasarkan pengujian hipotesis yaitu t_{hitung} (3,55) lebih besar dari t_{tabel} 2,02. Sedangkan dari hasil koefisien korelasi yang didapat, maka kadar pengaruh yakni 88 % artinya masih terdapat 12 % faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti (Husna, 2021).

3. Asri Nurjihan Alawiyah. Skripsi pada tahun 2020 dengan judul “Tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 8-F SMP Negeri 1 Cileunyi Kabupaten Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual, 2) Realitas hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi hukum bacaan mad, dan 3) Realitas hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI materi hukum bacaan mad. Hasil penelitian 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% (Alawiyah, 2020).

Penelitian dahulu merupakan penelitian yang dipilih sebagai acuan penyusunan skripsi ini. Berbeda dengan penelitian terdahulu tersebut, penyusun skripsi ini memiliki terobosan penelitian terbaru yaitu penggunaan media video slide yang bahwasanya media tersebut sangat sedikit diteliti oleh peneliti lain. Peneliti mengambil tiga penelitian di atas tentunya mempunyai berbagai alasan. Adapun penelitian pertama dan kedua dipilih karena sebagai acuan peneliti dalam bidang teori yang memuat aktivitas belajar siswa, sedangkan skripsi yang ketiga dipilih karena sebagai acuan peneliti dalam hal pengkrucutan media video slide yang masih termasuk ke dalam jenis media audio visual. Selain itu, dalam penelitian ketiga ini, terdapat nilai acuan pada variabel Y yang sama yaitu mengenai hasil belajar kognitif siswa. Secara umum, semua penelitian ini memiliki persamaan pada hal pendekatan korelasional dan penggunaan metode kuantitatif deskriptif.