

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang demikian pesat, terutama teknologi komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang juga berkembang sebagai akibat kemajuan teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran.¹

Posisi teknologi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran salah satunya adalah sebagai proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. James Brown menuturkan bahwa komunikasi adalah*anything that conveys meaning, that carries a message from one person to another*" (James Brown, 1959 :5). Dengan demikian, proses belajar-mengajar dilihat dari sudut pandang komunikasi tidak lain adalah proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep, dan data yang sengaja dirancang sehingga dapat diterima oleh penerima pesan atau komunikan².

Dalam proses belajar mengajar tentunya seorang pendidik tidak selamanya dapat membawa siswa ke benda/objek/peristiwa sebenarnya atau sebaliknya membawa benda/objek/peristiwa sebenarnya ke siswa. Sehingga diperlukannya alat

¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h.229-230

² Nana Sudjana, *et.al.*, *Teknologi pengajara*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2003), cet.3, h.27

untuk membantu proses belajar mengajar tersebut, untuk membuat proses pembelajaran lebih komunikatif.

Mau tidak mau sebagai guru atau instruktur suatu latihan, kita harus mengakui bahwa kita bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain. Guru atau instruktur hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar.³

Selama ini telah mengenal bahkan menggunakan beberapa bentuk teknologi pendidikan untuk membantu kegiatan-kegiatan pembelajaran. Beberapa alat bantu tersebut misalnya OHP, LCD, Projector, penggunaan komputer, dan penggunaan beberapa bentuk peralatan laboratorium. Munculnya alat bantu dalam berbagai bentuk teknologi pendidikan tersebut membawa nuansa baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sambutan masyarakat para pengguna teknologi pendidikan sangat besar, sehingga dalam waktu yang tidak terlalu lama teknologi ini sudah begitu familiar dalam membantu kelancaran pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran.

Pemanfaatan tepat guna teknologi dalam peroses pendidikan dan pembelajaran akan memberikan dampak pendidikan yang efektif dan efisien. Dalam konteks yang lebih luas, teknologi informasi dan komunikasi merangkum semua aspek yang berhubungan dengan mesin (komputer). Komputer yang mengendalikan

³ Arief S. Sadiman, *et.al.*, *Media pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 4-5

semua bentuk ide dan informasi memainkan peran penting. Pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan dan penyebaran informasi suara, gambar, teks, dan nomor oleh gabungan pengkomputeran dan telekomunikasi yang berasaskan mikroelektronik.⁴

Media ini menjadi pilihan karena pada waktu pembelajaran yang singkat materi dapat diberikan kepada peserta didik secara menyeluruh. Faktor efektifitas dan efisiensi merupakan hal yang perlu dibahas untuk memperkaya khazanah dalam pembelajaran pada umumnya dan pada media pembelajaran pada khususnya.

Sedangkan secara sederhana media dibagi dalam tiga kategori, yakni media yang meliputi media audio, visual dan yang terakhir adalah media campuran antara audio dan visual. Adapun media audio merupakan media yang memiliki dominasi suara dalam penggunaannya, sehingga pendengaran siswa mendominasi dalam pembelajaran tersebut. Media visual secara sederhana merupakan alat untuk menyampaikan antara guru dan murid melalui suatu bentuk pencitraan suatu pembelajaran sehingga disiswa lebih menggunakan indra penglihatannya untuk menangkap respon dari media tersebut. Kemudian media audiovisual merupakan media gabungan antara alat mediasi dari guru ke siswa, dimana antara pendengaran dan penglihatan akan mendominasi keaktifan siswa dalam pembelajaran, diharapkan dengan media ini siswa lebih cepat memberikan tanggapan-tanggapan dalam pembelajaran, karena sifatnya yang efektif.

⁴ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h.30-31

Dari pemaparan diatas, penulis memilih SMP Shafta Surabaya, hal ini karena sekolah ini merupakan sekolah disamping mempunyai akreditasi yang baik, juga disekolah ini peroses pembelajaran sudah memakai ICT sebagai media pembelajaran PAI.

Karena masih minimnya penggunaan media audio visual pada proses pembelajaran PAI tentunya hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti implementasi media pembelajaran di SMP Shafta. Dan karena Media audio visual merupakan media yang sangat cocok dalam pembelajaran ketika dilihat dari sudut psikologi, dimana dalam media ini ketiga kecerdasan (kognitif, psikomotorik dan afektiv) peserta didik mendapatkan porsinya. Namun apakah benar media ini sangat baik sampai-sampai tiga rana kecerdasan sudah dapat di capai?. Sehubungan dengan hal diatas maka penulis mengangkat judul penelitian :

“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMP SHAFTA SURABAYA”.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi media audio visual berbasis movie maker pada mata pelajaran PAI di SMP SHAFTA SURABAYA?
2. Bagaimana keaktifan-keaktifan yang ditimbulkan siswa terhadap media audio visual berbasis movie maker pada mata pelajaran PAI di SMP SHAFTA SURABAYA?
3. Apakah penggunaan media audio visual berbasis movie maker pada mata pelajaran PAI di SMP SHAFTA Surabaya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SMP SHAFTA SURABAYA?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Penelitian:

1. Untuk mengetahui implementasi media audio visual berbasis movie maker pada pelajaran PAI di SMP SHAFTA Surabaya.
2. Untuk mengetahui keaktifan-keaktifan yang ditimbulkan siswa SMP SHAFTA SURABAYA ketika media audio visual berbasis movie maker di terapkan pada mata pelajaran PAI?

3. Untuk mengetahui apakah implementasi media pembelajaran audio visual berbasis movie maker dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SMP SHAFTA SURABAYA?

D. MANFAAT PENELITIAN

Kegunaan Penelitian:

1. Signifikansi akademik : hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan dalam disiplin ilmu pengetahuan dan menjadi bahan referensi bagi ilmu yang berkaitan (ICT).
2. Signifikansi sosial :
 - a. Sekolah, sebagai alat untuk mempelajari konsep dasar pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis movie maker.
 - b. Pendidik (guru), sebagai tambahan ilmu dalam melaksanakan tugas belajar mengajar pada media pembelajaran audio visual berbasis movie maker.
 - c. Fakultas Tarbiyah, sebagai sumbangan untuk memperkaya khazanah keilmuan yang berbasis ICT, dan khususnya pada media pembelajaran audio visual yang berbasis movie maker.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Dalam penelitian tentang “Implementasi media pembelajaran audio visual berbasis movie maker pada mata pelajaran fiqih di SMP Shafta Surabaya”, maka perlu adanya definisi oprasional untuk menghindari ketidakjelasan arah penelitian, adapun definisi oprasional penelitian diatas meliputi:

1. Implementasi

Implementasi dalam “Kamus Ilmiah Populer” implementasi diartikan sebagai pelaksanaan, penerapan implementasi.⁵

2. Media pembelajaran Audio Visual Movie Maker

Berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”⁶ yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” media yang dimaksudkan disini adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

⁵ Pius A. Partanto M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola,1994), h.247

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta,2002), h.136

berasal dari kata “ajar” yang berarti barang apa yang dikatakan kepada orang supaya diketahui (dituruti, dan sebagainya).⁷

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pendan-dengar, termasuk teknologi perangkat keras (nasional education association.1969).⁸

Suatu aplikasi/program yang dibuat oleh microsoft yang dapat diinstal pada Windows XP maupun Windows Vista untuk membuat produk menjadi semi film.

Media pembelajaran movie maker merupakan sebuah sarana komunikasi dalam bentuk semi film, atau film pada kepada orang supaya diketahui.

3. Keaktifan belajar

kata keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat atau sibuk, dan mendapat awalan ke-an. Kata keaktifan sama artinya dengan kegiatan atau kesibukan.⁹

Keaktifan jasmani dapat berwujud murid giat dengan anggota badan, membuat suatu, bermain-main, atau bekerja. Sedangkan murid dikatakan

⁷ W.J.S. Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indoensia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1976)

⁸ <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>

⁹ Dep Dik Nas. *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka,2002), hal. 23

aktif secara rohani bila daya jiwa anak bekerja sebanyak-banyaknya, mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat-ingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan yang lain.¹⁰

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk memperoleh gambaran secara singkat tentang pembahasan skripsi ini, penulis mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan yang Meliputi

Pada Bab ini menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan penelitian, Definisi Oprasional, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada Bab ini berisi tentang studi pustaka yang membahas tentang hal yang berkaitan dengan Media audio visual berbasis movie maker. Adapun hal tersebut meliputi; 1). Tinjauan media media pembelajaran 3)Tinjauan tentang keaktifan belajar 2) Tinjauan

¹⁰ Zakiah Daradjat, et. al., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), hal. 298

implentasi media audio visual berbasis movie maker pada mata Pendidikan agama islam (PAI).

BAB III : Metodologi Penelitian

Menjelaskan tentang metode penelitian, yang berisi tentang : 1) jenis dan pendekatan penelitian 2) jenis data dan sumber data 3) metode pengumpulan data 4) teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian

Merupakan bab tentang Hasil Penelitian, yang berisi tentang 1) gambaran umum obyek penelitian 2) deskripsi data 3) dan analisis data.

Bab V : Penutup

Sebagai bab terakhir, bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan yang mungkin dapat dilakukan, daftar pustaka serta lampiran-lampiran.