

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia zaman sekarang cenderung terpengaruhi oleh teknologi seperti sinetron, film, video, sosmed dan lain sebagainya. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan pun memerlukan tenaga profesional yang memanfaatkan kemajuan tersebut. Seperti halnya penggunaan media sampai multimedia Interaktif. Menurut beberapa Pendidik yang bersangkutan, bahwa media/multimedia dapat mengembangkan potensi belajar siswa, khususnya pada proses pembelajaran Fiqh Haji, yang membutuhkan gambaran dan alat bantu media/multimedia dalam pengajarannya, agar menarik perhatian siswa sehingga lebih respon dan dapat lebih memahami pelajaran tersebut.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di MTs At-, ta'zhimiyah sebagai objek penelitian. Salah satu guru mata pelajaran Fiqih mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di MTs cukup baik, bahkan beliau selalu menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajar.

Pada umumnya, fakta dilapangan dan bahkan disekolah Att-azhimiyah sebelum-sebelumnya ternyata, tidak seluruh siswa memperhatikan atau merespon saat materi pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat seperti:

1. Masih ada saja siswa mengobrol dan tidak memperhatikan,
2. Masih ada saja siswa yang ijin keluar masuk kelas,
3. Masih ada siswa yang kebingungan untuk menjawab ketika diberi pertanyaan oleh guru. Sehingga, belum tercapainya target pembelajaran yang ditentukan kurikulum atau oleh pihak sekolah secara maksimal.

Fenomena tersebut, menggambarkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar harusnya, siswa yang sedang belajar akan dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Siswa tersebut dapat merubah dirinya dari yang sebelumnya tidak tau menjadi tau, dari yang tadinya pasif menjadi aktif. disertai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ruswandi (2008 : 2-3) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang baru dari perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalamannya. Yang nampak dalam penguasaan pola-pola sambutan (respon) terhadap lingkungan, berupa knowledge (pengetahuan), understanding (pemahaman), skill (keterampilan), habit(kebiasaan), attitude (sikap), ability (kacakapan), appreciation (penghargaan), dan sebagainya.

Seorang pendidik khususnya guru mata pelajaran fiqih perlu menggunakan pembelajaran interaktif dan merancang media dengan semenarik mungkin yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, agar dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan respon dan minat mereka terhadap pembelajaran Fiqih khususnya tentang Haji. Dan upaya yang dilakukan untuk memaksimalkan respon siswa, yaitu dengan media tayangan video manasik haji menggunakan sebuah program mediaflash yaitu macromedia flash player 6 tentang manasik haji.

Menurut Arsyad (2013 : 73). Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

Media pembelajaran berbasis multimedia hadir untuk menjadi solusi dalam menghadapi masalah di atas, Munir (2012 : ii) menyatakan bahwa multimedia dapat menyentuh seluruh panca indra: penglihatan, penciuman, pengecap, pendengaran dan peraba. Begitupun dengan Macromedia Flash merupakan satu program aplikasi canggih yang populer pada saat ini. Dan dengan macromedia flash kita dapat membuat sebuah file multimedia seperti animasi frame, movie clip, juga flash movie yang dapat dimainkan online dengan menggunakan Macromedia Flash Player, dll.

Berdasarkan latar belakang tersebut, guru mata pelajaran fiqih khususnya materi haji pada kelas VIII di MTs Atta'zhimiyah ini, merupakan salah satu guru yang beberapa kali menerapkan multimedia berbentuk macromedia flash player 6 tentang manasik haji, guna meningkatkan respons siswa dengan baik dan dapat mengatasi poin-poin masalah yang telah diuraikan di atas. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang difokuskan pada **“Penerapan Media Tayangan Video Manasik Haji Berbasis Macromedia Flash Player 6 Pada Materi Fiqih Haji”** bertempat di MTs At-Ta'zhimiyah Caringin-Bandung Kulon.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, maka permasalahan tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media tayangan video manasik haji berbasis macromedia flash player 6?
2. Bagaimana respons siswa pada materi fiqih haji?
3. Bagaimana hubungan antara media tayangan video manasik haji berbasis macromedia flash player 6 dengan respons siswa pada materi fiqih haji?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, akan diarahkan pada terwujudnya suatu deskripsi yang memberikan kejelasan sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan media tayangan video manasik haji berbasis macromedia flash player 6.
2. Mengetahui respons siswa pada materi fiqih haji.
3. Mengetahui hubungan antara media tayangan video manasik haji berbasis macromedia flash player 6 terhadap respons siswa pada mata pelajaran Fiqih tentang Manasik Haji.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pendidikan, baik itu diantaranya:

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini dibuat dalam rangka pengerjaan tugas akhir tingkat S1 yang diharapkan dapat memberikan tambahan *hazanah* atau wawasan dan

dapat mengembangkan serta memperkuat sebuah teori tentang Media (Tayangan Video Berbasis Macromedia Flash Player 6) dan teori Respons Siswa.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat meningkatkan respons siswa/i pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan membantu mempermudah para pendidik dalam menyampaikan materi. Sehingga mendapat hasil akhir yaitu, prestasi, keaktifan dan motivasi siswa dikelas semakin meningkat. Menjadikan suasana kelas dalam pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat membantu dalam perkembangan lembaga pendidikan.

E. Kajian Pustaka

Penelitian yang terkait dengan penggunaan Media Berbasis Macromedia Flash Player dalam proses pembelajaran sudah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya, dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa termasuk didalamnya respons siswa, motivasi siswa, minat siswa serta kualitas siswa dalam belajar. Dan adapun penelitian tersebut diantaranya :

Jurnal Pendidikan Fisika dari Asri Arbie dan Citron S (2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash, dan mempresentasikan kemajuan minat belajar siswa dengan hasil presentasi kemajuan belajar siswa yaitu hasil penelitian diperoleh perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Siswa

Laki-Laki dan Perempuan. Untuk kelas Kontrol, laki-laki sebesar 15,85 dan perempuan 12,62. Dan untuk kelas Eksperimen, laki-laki sebesar 23,89 dan perempuan 21,17. Selisih skor rata-rata hasil belajar siswa untuk kedua kelas sebesar 12,74, dalam hal ini minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan media berbasis *macromedia flash* lebih tinggi dibandingkan minat belajar siswa yang diajarkan *power point*.

Juga dilakukan oleh Haris Budiantoh dan Meylia Elizabeth Ranu (2014) dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Di SMKN 1 Surabaya” Hasil penelitian menunjukkan, berdasarkan dari data respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash* diketahui hasil persentase respons siswa sebesar 89,33%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dikriteriakan ke dalam kriteria yang sangat layak dan mendapatkan respons positif dari siswa dengan penilaian sangat baik dengan skor persentase sebesar 89,33%. Sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran administrasi perkantoran di sekolah menengah kejuruan dengan kriteria kelayakan $\geq 61\%$ yaitu sebesar 77,65% (layak).

Diteliti juga oleh Dadang Sudrajat dan Hesti Permatasari (2013). Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer IKMI Cirebon. Dalam *e-Jurnal ICT STMIK IKMI* yang berjudul “Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Dalam Mempelajari Materi Bahasa Inggris Kelas XI IPS

Menggunakan Macromedia Flash MX Di MAN 2 Kota Cirebon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terbuatnya multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas XI IPS yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan pemanfaatan kemajuan teknologi komputer yang disukai oleh siswa. 2) Siswa tidak merasa bosan dan senang belajar dengan pemanfaatan dan penggunaan multimedia pembelajaran bahasa Inggris. 3) Adanya peningkatan kualitas belajar siswa dengan dibuktikan pada nilai yang diperoleh oleh siswa kelas XI IPS 2&3 MAN 2 Kota Cirebon. 4) Multimedia pembelajaran ini dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk dapat menyukai dan terus belajar bahasa Inggris. Itu artinya penggunaan Macromedia Flash MX dapat meningkatkan Kualitas Belajar Siswa dalam mempelajari materi Bahasa Inggris.

Dan dilakukan oleh Isvikawati (2012). Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Respon Siswa Pada Pemanfaatan Media Flash Player Berbasis *Chemoedutainment* (Cet) Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Ma Darul Ulum Wates Ngaliyan”. Hasil penelitiannya menunjukkan, Dari proses perhitungan analisis korelasi didapat nilai korelasi sebesar 0,806. Melalui uji t diperoleh t_{hitung} adalah 4,304. Pada taraf signifikansi 5% harga $t_{hitung} = 4,304$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,179$ sehingga korelasi antara variabel X dan Y adalah signifikan. Hal tersebut juga ditunjukkan dari analisis regresi diperoleh F_{reg} hitung sebesar = 18,27. Harga ini lebih besar dari F tabel pada taraf signifikansi 5% dan 1 % yaitu 4,965 dan 10,04. Artinya, baik pada taraf 1% maupun 5%, F_{reg} signifikan. Hal ini menunjukkan hasil signifikan dan

hipotesis diajukan yaitu “ada pengaruh respon siswa pada pemanfaatan media Flash Player berbasis *Chemoedutainment* (CET) terhadap hasil belajar kimia materi pokok Hidrokarbon kelas X MA Darul Ulum Wates Ngaliyan” diterima.

Dan penelitian kali ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam bagian ini difokuskan pada pembahasan penerapan tayangan video manasik haji berbasis Macromedia Flash Player 6 hubungannya dengan respons siswa pada materi fiqih haji.

F. Kerangka Pemikiran

Media berasal dari bahasa latin, merupakan jamak dari medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Itu berarti media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Sadiman, 1990:6). Menurut Arsyad (2007:3) Dalam bahasa Arab media adalah wasaail ‘perantara’ atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media dalam arti yang terbatas, yaitu alat bantu pembelajaran. Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya (Ruswandi, 2008:13). Dan tayangan Video merupakan perangkat yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah yang sesuai, dan keuntungannya yaitu; 1) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain, lain. 2) Menggambarkan suatu proses secara tepat dan berulang-ulang jika dipandang perlu. 3) Mendorong dan memotivasi. 4) Mengandung nilai positif. 5)

Menyajikan peristiwa berbahaya. 6) Dapat ditunjukkan pada kelompok besar atau kecil, heterogen, maupun perorangan (Arsyad, 2013 : 50).

Dan adapun langkah-langkah pemanfaatan Video dalam proses pembelajaran menurut Munadi (2008: 127) yaitu sebagai berikut:

- Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Guru harus mengenal program video yang tersedia
- Sesudah video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi.
- Adakalanya video diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu
- Agar siswa tidak memandang media sebagai hiburan belaka, sebelumnya ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu
- Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

Menurut Mulyani dan Johar (2001 : 181-182) prinsip pemilihan media adalah:

1. Berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pembelajaran yang disampaikan
2. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa
3. Disesuaikan dengan kemampuan guru (dalam pengadaan dan penggunaan)
4. Disesuaikan dengan situasi dan kondisi
5. Memahami karakteristik dari media itu sendiri

Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan atau audio visual);
- b. Kemampuan mengakomodasi respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan atau kegiatan fisik);
- c. Kemampuan mengakomodasi umpan balik;
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). (Arsyad, 2013 : 71)

Penggunaan media dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan kata lain, penerapan media tersebut dapat memberikan manfaat baik bagi guru ataupun siswa. Media tersebut dapat berupa visual, audio, atau audio visual. Nana Sudjana (2001:2) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan nilai, salah satunya yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Dan hal ini diakomodir oleh guru dengan upaya menggunakan perangkat media dalam proses mengajarnya, dengan menggunakan media interaktif atau disebut juga dengan multimedia interaktif.

Dan pada media tayangan vidio kali ini yaitu menggunakan alat bantu multimedia Interaktif dari sebuah aplikasi software yaitu Macromedia Flash Player. Pendekatan pembelajaran dengan pemanfaatan ICT / TIK salah satunya melalui sistem pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash*. Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer produk unggulan Adobe System. Dan

merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.

Munir (2012 : 2-3) menyatakan bahwa, multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu. Rosch (1996) menyatakan multimedia adalah kombinasi data atau media untuk menyampaikan informasi agar tersaji lebih menarik. Dan multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (tool) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. (Munir, 2012 : 3).

Maka multimedia ini sangat cocok digunakan dalam pengelolaan proses KBM berlangsung. Dalam Peraturan Pemerintah No. 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan di paparkan pada Pasal 16 (1) Dalam menyelenggarakan dan mengelola system pendidikan nasional, Kementerian mengembangkan dan melaksanakan sistem informasi pendidikan nasional berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dan vidio merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta menghasilkan respon siswa yang baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Media Vidio pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur,

teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. (Riyana, 2007 :7). Penerapan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru, karena video merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari proses rekaman.

Interaktif Vidio adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi vidio rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. (Arsyad, 2011:36)

Dan adapun karakteristik Video Pembelajaran yaitu:

- Clarity of Message (kejelasan pesan), dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi terimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- Stand Alone (berdiri sendiri), Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain
- User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya)
- Representasi Isi, pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- Visualisasi dengan media, materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi.
- Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

- Dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara individual, tidak hanya settingan di sekolah, tetapi juga dirumah. (Riyana, 2007: 8-11)

Macromedia Flash Player 6 adalah multimedia yang digunakan untuk mengajarkan materi manasik haji. Macromedia ini sebuah aplikasi yang menjelaskan mulai dari definisi, hukum, syarat dan hal-hal yang berkaitan dengan haji dan umrah. Pada Macromedia Flash Player 6 ini memiliki tiga aspek materi yang diajarkan dengan diantaranya :

1. Audio Manasik Haji

- a. Mendengarkan materi hukum haji pada video manasik haji dengan jelas
- b. Mendengarkan syarat haji pada video manasik haji dengan jelas
- c. Mendengarkan rukun, dan wajib haji pada video manasik haji dengan jelas
- d. Mendengarkan materi larangan dan dam haji pada video manasik haji dengan jelas
- e. Mendengarkan macam-macam haji pada video manasik haji dengan jelas
- f. Mendengarkan tatacara urutan haji pada video manasik haji dengan jelas

2. Visual Manasik Haji

- a. Melihat gambaran syarat haji pada video manasik haji
- b. Melihat gambaran rukun, dan wajib haji pada video manasik haji

- c. Melihat dengan jelas larangan dan dam haji pada video manasik haji
 - d. Melihat dengan jelas gambaran tatacara urutan haji pada video manasik haji dengan jelas
3. Visualisasi Manasik Haji
- a. Menyaksikan dan mengamati materi tentang thowaf pada video manasik haji dengan jelas
 - b. Menyaksikan dan mengamati materi tentang sa'i pada video manasik haji dengan jelas
 - c. Menyaksikan dan mengamati materi tentang mabit pada video manasik haji dengan jelas
 - d. Menyaksikan dan mengamati materi tentang melontar jumrah pada video manasik haji dengan jelas
 - e. Menyaksikan dan mengamati materi tentang tahalul/mencukur rambut pada video manasik haji dengan jelas

Respon adalah reaksi objektif daripada individu terhadap situasi sebagai perangsang, yang wujudnya juga dapat bermacam-macam sekali, seperti misalnya: refleks pattela, memukul bola, mengambil makanan, menutup pintu dan sebagainya. (Sumadi, 2012 : 268)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) respon juga dapat diartikan sebagai tanggapan (Febrian & Aisyah, Jurnal 2012 : 48). Dan dalam Sumadi (2012 :36) Tanggapan biasanya didefinisikan sebagai bayangan yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan.

Menurut Wasty (2006: 26) Tanggapan dapat muncul dari adanya dukungan dan rintangan. Dukungan akan menimbulkan rasa senang, sedangkan rintangan akan menimbulkan rasa tidak senang. Kecenderungan rasa senang atau tidak senang akan memancing kekuatan kehendak atau kemauan. Kehendak atau kemauan dalam penelitian ini merupakan kemauan beraktivitas siswa pada waktu pembelajaran Fiqh Haji berlangsung. Febrian & Aisyah (Jurnal 2012 : 49) menyatakan bahwa, Rasa senang atau tidak senang menunjukkan bahwa tanggapan terdiri dari tanggapan positif dan negatif.

Tanggapan siswa terhadap interaksi belajar-mengajar yang sedang berlangsung dapat berkembang dalam tiga kemungkinan yaitu menerima, acuh tak acuh dan menolak. Sikap yang pertama (menerima) akan menimbulkan perilaku seperti: diam penuh perhatian, ikut berpartisipasi aktif, dan mungkin akan bertanya karena kurang jelas. Sikap yang kedua (acuh tak acuh) tercermin dari perilaku yang setengah-setengah di antara sikap pertama dan ketiga. Sedangkan sikap yang ketiga (menolak) tampak pada perilaku negatif misalnya bermain sendiri, mengalihkan perhatian kelas, mengganggu teman yang lain atau bahkan mempermainkan dan menghina guru. (Sardiman 2011 : 218)

Dan adapun respon positif dan negatif dalam pembelajaran Menurut syah (2004: 150), yaitu:

1. Pada sifat positif ditandai dengan sikap menerima, mengagumi, menunjukkan perhatian. Itu artinya adanya partisipasi aktif dari siswa yang mana siswa tidak hanya memperhatikan fenomena khusus tetapi juga

adanya reaksi dan pergerakan, misalnya: senang bertanya, senang membaca buku dan lain sebagainya.

2. Pada sikap negatif ditandai dengan adanya sikap menolak, menunjukkan penghindaran, tidak menghargai dan acuh tak acuh. Dapat digambarkan bahwa siswa tidak memperhatikan sama sekali dengan materi yang disampaikan, tidak ada pergerakan atau interaksi yang baik antara siswa dan guru sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif.

Menurut peneliti, berdasarkan dari beberapa pendapat tentang pengertian dan macam-macam respon/tanggapan. Maka, indikator dari Respon/Tanggapan diantaranya:

1. Respon/Tanggapan Positif (menerima) diantaranya; Menerima, Mengagumi, Diam penuh perhatian, Ikut berpartisipasi aktif seperti bertanya karena kurang jelas
2. Respon/Tanggapan Negatif (menolak) diantaranya; Menolak, Menghindar, Bermain sendiri, Mengganggu teman yang lain atau bahkan Mempermainkan dan menghina guru

Nana Sudjana (2001:2) mengemukakan, penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan nilai diantaranya: a) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, c) metode pengajaran lebih bervariasi, dan d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

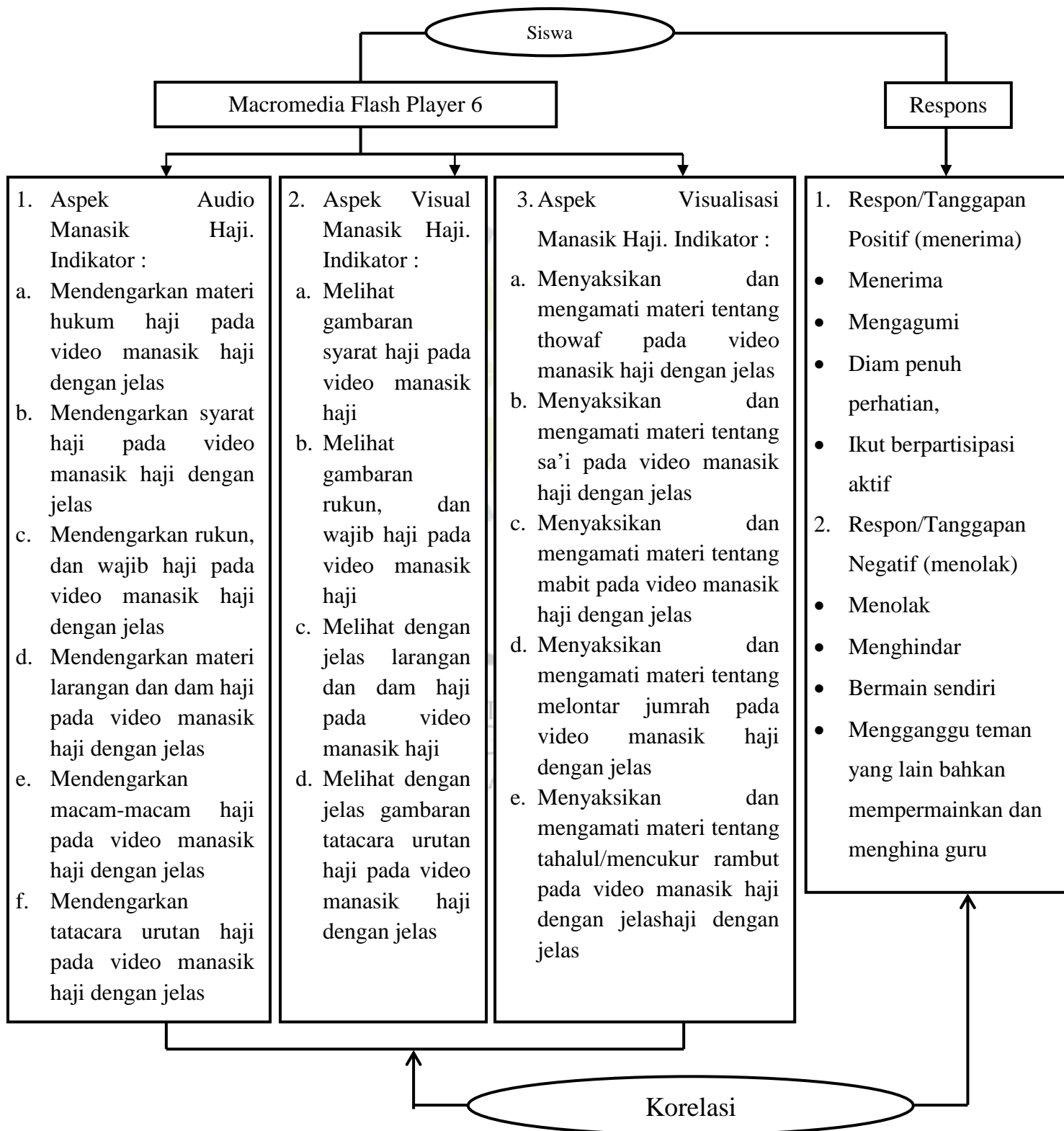
Dari berbagai pendapat mengenai media dan respon, Penulis telah mengamati dan memahami bahwa Kedua variabel tersebut memiliki hubungan

yang sangat erat. Hubungan antara media dan respon dapat terlihat dari segi manfaat dan proses penerapan media tersebut. Yaitu, multimedia dapat menyentuh seluruh panca indra: penglihatan, penciuman, pengecap, pendengaran dan peraba. Dapat dipahami juga bahwa manfaat penggunaan media, dapat meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, memberikan pengalaman yang nyata, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, memberikan pengalaman-pengalaman, memotivasi siswa, dan lebih menarik perhatian siswa.

Dan menurut Soegarda Poerbakawatja dalam buku Ensiklopedi Pendidikan, perhatian adalah “respon umum” terhadap sesuatu yang merangsang dikarenakan adanya bahan-bahan apersepsi pada kita. Akibatnya maka kita menyempitkan kesadaran kita dan memusatkannya kepada hal-hal yang telah merangsang kita. Dan Kartini Kartono (1996 : 111) mengemukakan, perhatian dalam kamus Bahasa Indonesia berarti minat, apa yang disukai atau disenangi.

Penulis dapat menyimpulkan dari pernyataan-pernyataan diatas, media tayangan video berbasis macromedia itu sendiri adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif, yang dapat memunculkan stimulus respon pada siswa. Media dapat menarik perhatian sehingga siswa sangat merespon dengan sangat baik. dan hubungan antara media tayangan berbasis macromedia flash dengan respon siswa yaitu adanya timbal balik antara tayangan video berbasis macromedia flash itu sendiri terhadap respon yang dihasilkan. Pemaparan penelitian tersebut dapat gambarkan menjadi kerangka sebagai berikut :

Kerangka Peneletian



G. Hipotesis Penelitian

Secara definisi “hipotesis” adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan di uji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. (Margono, 2010 : 68). Adapun keterangan hipotesis penelitian mengacu pada alasan pemilihan judul dan tinjauan pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Ada hubungan antara media tayangan video berbasis macromedia flash player 6 dengan respons siswa pada materi fiqih haji.

H. Langkah-langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan, diantaranya yaitu: (1) Menentukan jenis data, (2) Menentukan sumber data, (3) Menentukan metode dan teknik pengumpulan data, (4) Menentukan prosedur analisis data. Untuk lebih jelas, dibawah ini akan diuraikan keempat tahapan tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari catatan-catatan lapangan. metode penelitian kualitatif diolah menurut tata logika ilmiah dan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berbentuk hitungan, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data pada umumnya dilaksanakan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis

data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari siswa, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, maka akan dijelaskan sumber data berikut ini.

a. Lokasi penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian di MTs At-Ta'zimiyah. Alasan penulis memilih lokasi tersebut berdasarkan pada latar belakang masalah tersedianya data dan sumbernya yang dibutuhkan untuk diteliti. Sehingga sangat memungkinkan penulis memperoleh informasi yang lengkap untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

b. Populasi

Dalam sebuah penelitian, populasi sangat diperlukan sebab dari populasi tersebut dapat dikumpulkan keterangan atau data-data yang berguna dalam membuat atau mengambil kesimpulan dari suatu kesimpulan. Sapari Imam Asyari (1983 : 69) mengemukakan bahwa populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti. Populasi juga merupakan keseluruhan atau totalitas objek psikologis yang dibatasi oleh kriteria tertentu. Objek psikologis dapat merupakan objek yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan memiliki sifat konkrit. Banyaknya

objek psikologis dalam populasi disebut ukuran populasi yang pada umumnya diberi lambang dengan N (Sedarmayanti, 2002 : 121)

c. Sampel

Sampel adalah seluruh dari populasi yang diteliti. Peneliti akan menggunakan sampel karena subjek yang diteliti bersifat homogen. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2006:134) apabila subjek penelitian itu kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung dari kemauan peneliti. Maka peneliti mengambil sampel sebanyak 15% yaitu ($15 \times 171 / 100 = 25,65$). Dan peneliti mengambil sampel berjumlah 27 sampel.

3. Metode Penelitian (pengumpulan data)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, Didalam buku Arikunto (2010 : 3) istilah deskriptif berasal dari bahasa Inggris *describe* yang berarti memaparkan atau menggambarkan suatu hal.

Metode deskriptif ini adalah suatu cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk memberikan gambaran yang objektif serta pemecahan masalah yang sedang dihadapi atau metode yang mengorientasikan bidang kerjanya untuk memecahkan masalah yang faktual.

4. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu perencanaan dalam proyek penelitian adalah merumuskan alat pengumpul data sesuai dengan masalah yang diteliti, untuk mendapatkan data-

data yang otentik dalam penelitian ini. Penulis menempuh teknik pengumpul data sebagai berikut:

a. Observasi

Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah diduga terdapat sejumlah data yang hanya dapat diketahui melalui pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Sutisna Hadi dalam buku (Sugiyono, 2015:203), menjelaskan bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dan diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Untuk itu penulis langsung terjun ke lokasi di MTs At-Ta'zhimiyah untuk mengamati hubungan antara penerapan media/multimedia dengan respons siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil observasi ini dilaksanakan dengan menggunakan salah satu instrumen berupa lembar observasi guna mengetahui gambaran mengenai penerapan media tayangan video manasik haji berbasis Macromedia Flash Player 6 di kelas VIII sekolah MTs At-Ta'zhimiyah.

b. Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Pada dasarnya dikumpulkan untuk memperoleh data untuk variabel X dan Y. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 128) bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal lain yang ia ketahui.

Dalam hal ini penulis menyebarkan angket kepada responden yakni kepada siswa Mts At-ta'zhimiyah yang dijadikan sampel. Dengan angket ini penulis mengharapkan data yang akurat dan objektif, mengenai penerapan media tayangan video berbasis macromedia flash player 6 hubungannya dengan respons siswa dalam bidang studi fiqih haji. Dan angket yang diteleki terfokus pada variabel Y yaitu respons siswa pada mata pelajaran fiqih tentang haji yang akan digunakan dalam pengumpulan data.

c. Wawancara

Teknik wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data secara langsung dari objek penelitian. Objek yang akan penulis wawancarai adalah Kepala Sekolah, Guru yang bersangkutan, dan lain-lain.

Dengan wawancara ini diharapkan penulis mendapatkan data sebagai perlengkapan dari data-data lain yang telah didapatkan mengenai hubungan respons siswa dengan penerapan media/multimedia dalam proses pembelajaran, dan juga untuk mengetahui kondisi objektif sekolah dan kelas secara umum.

5. Prosedur analisis data

a) Analisis deskriptif

Didalam buku Arikunto (2010:3), istilah deskriptif berasal dari istilah bahasa Inggris *to describe* yang berarti memaparkan atau menggambarkan sesuatu hal. Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud yang berlaku

untuk umum dan generalisasi. Dalam hal ini untuk mengetahui variabel X dan variabel Y. Dalam menganalisis data tiap variabel ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

b) Analisis Parsial

1) Mencari nilai rata-rata tiap variabel secara terpisah dan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a) Analisis skor rata-rata jawaban dari setiap indikator

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

keterangan

\bar{X} = rata-rata

$\sum Xi$ = jumlah skor setiap indikator variabel

n = jumlah responden

b) Setelah diketahui rata-rata tiap indikator dan rata-rata tiap variabel, kemudian diinterpersikan kedalam skala lima normal absolut berikut ini:

Tabel 1. Skala Lima Normal

Skor	kategori
1,00 – 1,79	Sangat tidak baik
1,80 – 2,59	Tidak baik
2,60 – 3,39	Cukup/Sedang
3,40 – 4,19	Baik
4,20 – 5,00	Sangat baik

(Muhiddin dan Maman, 2009 : 146)

2) Uji normalitas masing-masing variabel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menyusun tabel distribusi frekuensi masing-masing variabel dengan terlebih dahulu menentukan:

- Rentang (R) dengan rumus:

$$R = (X_t - X_r) + 1 \quad (\text{Hayati, 2014:19})$$

- Kelas Interval (K) dengan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Hayati, 2014:19})$$

- Panjang Interval (P) dengan rumus:

$$P = R : K \quad (\text{Hayati, 2014:19})$$

b) Mencari tendensi sentral masing-masing variabel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menentukan nilai mean (X) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum f X}{N} \quad (\text{Hayati, 2014:37})$$

- Mencari median (Md) dengan rumus:

$$Md = Bb + p \frac{\frac{1}{2}N - f_{kb}}{f_i} \quad (\text{Hayati, 2014:43})$$

$$Md = Ba - p \frac{\frac{1}{2}N - f_{ka}}{f_i}$$

- Mencari modus (Mo) dengan rumus:

$$Mo = 3 Md - 2 \bar{X} \quad (\text{Hayati, 2014:44})$$

- Menentukan nilai normalitas masing-masing variabel dengan langkah-langkah sebagai berikut

- Sebagai kriteria interpretasi dari kecenderungan perumusan (tendensi sentral) diatas adalah:

- Jika $\text{mean} > \text{median} > \text{modus}$, ini berarti data mempunyai kecenderungan keranah positif.
- Jika $\text{mean} < \text{median} < \text{modus}$, ini berarti data mempunyai kecenderungan keranah negatif.
- Jika $\text{mean} = \text{median} = \text{modus}$, ini berarti data mempunyai kecenderungan keranah yang sama keraha positif dan negatif.

c) Menentukan nilai normalitas masing-masing variabel dengan langkah-langkah berikut:

- Menentukan standar deviasi (SD) dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum f x^2 - (\sum f x)^2}{N(N-1)}} \quad (\text{Hayati, 2014:64})$$

- Menentukan Z hitung dengan rumus:

$$Z = \frac{X - \text{Mean}}{SD} = \frac{X}{SD} \quad (\text{Hayati, 2014:69})$$

- Menentukan tabel distribusi frekuensi dan ekspektasi menghitung chi kuadrat (X^2) dengan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei} \quad (\text{Hayati, 2014:106})$$

- Mencari derajat kebebasan (DK) dengan rumus:

$$DK = K - 3 \quad (\text{Sudjana, 2009:293})$$

- Menghitung chi kuadrat table dengan taraf signifikansi 5% Kriteria pengujian

- Data dikatakan normal jika $\text{chi kuadrat hitung} < \text{chi kuadrat table}$

- Data dikatakan tidak normal jika chi kuadrat hitung > chi kuadrat table

c) Analisis Korelasi

Setelah data kedua variabel dianalisis secara terpisah maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hubungan antara variabel X (Penggunaan media tayangan video berbasis mcromedia flash player) dengan variabel Y (respon siswa pada materi fiqh haji) sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel untuk mencari harga-harga yang diperlukan untuk pengujian linieritas regresi serta analisis koefisien korelasi.

- 2) Menetapkan rumus persamaan regresi linier dengan rumus: $Y = a + bx$

$$a = \frac{\sum X^2 - \sum X \sum XY}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad (\text{Hayati, 2014:137})$$

- 3) Menentukan linieritas regresi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menentukan jumlah kuadrat regress a $\{JK_{reg}(a)\}$ dengan rumus:

$$JK_{reg}(a) = \frac{(\sum Y)^2}{n} \quad (\text{Hayati, 2014:138})$$

- Menentukan jumlah kuadrat regresi b terhadap a $\{JK_{reg}(b/a)\}$ dengan rumus:

$$JK_{reg}\left(\frac{b}{a}\right) = b \left\{ \sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{n} \right\} \quad (\text{Hayati, 2014:138})$$

- Menentukan jumlah kuadrat residu $\{JK_{res}\}$ dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JK_{reg}\left(\frac{b}{a}\right) - JK_{reg}(a) \quad (\text{Hayati, 2014:138})$$

- Menentukan rata-rata jumlah kuadrat regresi a $\{RJK_{reg}(a)\}$ dengan rumus:

$$RJKreg(a) = Jkreg(a) \quad (\text{Hayati, 2014:139})$$

- Menentukan rata-rata jumlah kuadrat regresi b terhadap a { $RJKreg(b/a)$ } dengan rumus:

$$RJKreg(b/a) = Jkreg(b/a) \quad (\text{Hayati, 2014:139})$$

- Menentukan rata-rata jumlah kuadrat residu { $JKres$ } dengan rumus:

$$RJKres = \frac{JKres}{n-2} \quad (\text{Hayati, 2014:139})$$

- Mengurutkan data variabel X mulai dari skor terendah sampai skor tertinggi disertai pasangannya.
- Menentukan rata-rata jumlah kuadrat error { JKE } berdasarkan tabel diatas dengan rumus:

$$JKE = \sum \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\} \quad (\text{Hayati, 2014:139})$$

- Menentukan jumlah kuadrat tuna cocok { $JKTC$ } dengan rumus:

$$JKTC = Jkres - JKE \quad (\text{Hayati, 2014:140})$$

- Menentukan rata-rata jumlah rata-rata tuna cocok { $RJKTC$ } dengan rumus:

$$RJKTC = \frac{JKTC}{K-2} \quad (\text{Hayati, 2014:140})$$

- Menentukan rata-rata jumlah kuadrat error { $RJKE$ } dengan rumus:

$$RJKE = \frac{JKE}{n-k} \quad (\text{Hayati, 2014:140})$$

- Menentukan nilai F pada tabel F, dengan terlebih dahulu menentukan derajat kebebasan pada taraf signifikansi tertentu dengan rumus:

$$(a) \text{ Db pembilang} = k - 2$$

$$(b) \text{ Db penyebut} = a - k$$

- Menentukan kriteria pengambilan keputusan atau kriteria uji linearitas dengan ketentuan:

- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti regresi Y terhadap X, tidak linier, dan
- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti regresi Y terhadap X, linier
- Menghitung koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y, dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Jika kedua variabel berdistribusi normal dan regensinya linier, digunakan rumus *project moment*,

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Hayati, 2014:90})$$

2) Jika salah satu atau kedua variabel tidak berkontribusi normal atau regensinya tidak linier, maka digunakan statistik non parametik koefisien rank dan speaman dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N(N^2 - 1)} \quad (\text{Hayati, 2014:150})$$

Keterangan :

ρ = Koefisien korelasi tata jenjang yang akan dicari

d^2 = difference kuadrat, yaitu perbedaan antara urutan skor variabel X dengan variabel Yjenjang setiap subjek

N = Banyaknya data

- 3) Menentukan penafsiran koefisien korelasi dalam menentukan tinggi rendahnya koefisien korelasi adalah dengan menggunakan interpretasikan adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Klasifikasi derajat korelasi

Interval koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat kuat/Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Kuat/Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup Kuat/Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

(Hayati, 2014:97)

- 4) Uji Hipotesis

- a) Menentukan nilai (t hitung), dengan rumus, yaitu:

$$t = \frac{r\sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Hayati, 2014:97})$$

- b) Menentukan t tabel dengan derajat kebebasan (DK = n-2) dan taraf signifikansi 5% (Hayati, 2015:97)

- c) Menguji signifikansi korelasi dengan kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Hipotesis diterima jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ (ada hubungan yang signifikansi antara variable X dengan Y)

- Hipotesis diterima jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ (tidak ada hubungan yang signifikansi antara variabel X dengan Y). (Hayati, 2014:97)
- 5) Menentukan besarnya pengaruh hubungan variabel X dengan Variabel Y

- a) Menghitung derajat tidak adanya korelasi antara kedua variabel dengan rumus sebagai berikut:

$$K = \sqrt{1 - r^2}$$

$K = \text{derajat tidak adanya korelasi}$

1 = angka konstan

$r = \text{kuadrat dari koefisien korelasi}$ (Hayati, 2014:398)

- b) Menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara kedua variabel, peneliti menggunakan rumus:

$$E = 100(1 - K)$$
 (Hayati, 2014:98)