

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menambah kualitas pendidikan, kuantitas sumber daya manusia, memajukan, dan mengembangkan. Dalam peningkatan kualitas pendidikan artinya tujuan bersama yang wajib dilakukan demi mempertinggi mutu pendidikan di Indonesia. Dengan ini pihak pemerintah telah berusaha semaksimal mungkin buat merumuskan berbagai macam seni manajemen buat menaikkan kualitas pendidikan itu sendiri. dalam hal ini sesuai dengan undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berisi penjelasan bahwa: Pendidikan merupakan perjuangan dan terpola buat mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif menyebarkan potensi dirinya buat memiliki kekuatan spiritual keagamaa, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keretampilan yg diperlukan dirinya, warga, bangsa serta Negara. dalam undang-undang tersebut berisi tentang tujuan pendidikan serta upaya-upaya pada menaikkan pendidikan, yg mana adalah galat suatu produk reformasi pendidikan. pada hal ini pertanda bahwa bekerjasama dengan proses belajar mengajar.

Pendidikan mempunyai arti penting, yaitu menempatkan pada strata tertinggi yang dibutuhkan oleh manusia. Maka dari itu, pendidikan menjadi ukuran atas peradaban dan kemajuan saat ini. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Maka tidak heran bila kemudian negara mengatur sertaberakibat pendidikan menjadi keliru satu problem penting yg wajib dibenahi menggunakansebaik-baiknya (Munir, 2018). Oleh sebab itu, untuk memperoleh pendidikan yang baik dan hasil belajar yang maksimal, maka harus terjadi proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan suatu aspek yang penting untuk memperlancar proses pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajar. Sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat

1-5 yang menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam mentransfer ilmu.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah, dan Tuhanmu Maha Mulia (3), Yang mengajar (manusia) dengan pena (4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)." (QS. Al-Alaq: 1-5)

Ayat di atas dapat diketahui bahwa Allah SWT menjelaskan dalam proses pembelajaran atau penyampaian ilmu melalui kalam. Kalam memiliki arti perantara yaitu membaca dan menulis. Secara tidak langsung, Allah SWT telah mengisyaratkan kepada kita bahwa dalam memberikan ilmunya, Allah akan memberikannya melalui kalam.

Media memiliki arti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (Sanjaya, 2010) "media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video seperti yang terdapat di dalam aplikasi *youtube*, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya". Maka dari itu, seorang guru tidak hanya menyebarkan ilmu pengetahuan saja, tetapi dapat menggunakan media audio visual sebagai perantara dalam menyampaikan ilmunya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah kepada siswa. lain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar pada ranah Aspek kognitif ialah meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan atau ranah cipta meliputi kemampuan dalam berpikir, memperoleh pengetahuan, pemahaman dan penalaran sehingga dapat menentukan keberhasilan setiap siswa dalam memahami suatu ilmu (Arsyad, 2008). Apabila tanggapan yang diberikan positif maka seharusnya hasil belajar kognitif siswa meningkat dan tujuan pendidikan

pun dapat tercapai dengan baik.

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 membawa tantangan tersendiri bagi institusi pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran virus corona (COVID-19), disarankan untuk melakukan proses belajar melalui *onlinedi* rumahnya masing-masing. Sedangkan materi pembelajaran harus tetap tersampaikan, oleh karena itu, untuk kegiatan pembelajaran daring harus tetap dilaksanakan sehingga peserta didik dapat mengakses pembelajaran dengan menggunakan gadget. Efektifitas penggunaan *gadget* di masa pandemi dapat disalurkan melalui proses pembelajaran yang disajikan semenarik mungkin dengan media pembelajaran, pasalnya siswa cenderung lebih banyak berinteraksi dengan gadget selama pembelajaran daring di masa pandemi ini, sehingga tanggapan terhadap penggunaan gadget semakin tinggi.

Berdasarkan studi pendahuluan di MA Al-Falaahiyah Sumedang bahwa materi agar tetap tersampaikan dengan menarik perhatian siswa selama pembelajaran salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Fikih selama pandemi yaitu melalui media audio visual berbasis aplikasi *youtube*. Di satu sisi respon siswa terhadap pembelajaran Fikih dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *youtube* sangat baik, namun di sisi lain siswa belum sepenuhnya menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat. Hasil belajar kognitif siswa merupakan elemen yang penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran yang dimaksud disini adalah tercapainya tujuan pembelajaran tertentu dari materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (Sutikno, 2009).

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara tanggapan siswa terhadap media visual dengan hasil belajar kognitif siswa, maka perlu dilakukan survei. Tanggapan dapat diartikan sebagai citra yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Tanggapan diperoleh dari penginderaan dan pengamatan. Tanggapan yang datang ke alam kesadaran mungkindidukung atau mungkin mendapat rintangan oleh tanggapan lain. Dari fenomena tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN

MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL *YOUTUBE* PADA MASA PANDEMI HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA(Penelitian pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Al-Falaahiyah Sumedang).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikemukakan, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas tanggapan siswa kelas XI terhadap penggunaan Audio Visual *Youtubedi* MA Al-Falaahiyah pada mata pelajaran Fikih?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual *Youtube* di kelas XI MA Al-Falahiyah Sumedang?
3. Bagaimana hubungan tanggapan siswa kelas XI terhadap penggunaan media pembelajaran Audio Visual *Youtube* dengan hasil belajar fikih siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui realitas tanggapan siswa kelas XI terhadap penggunaan Audio Visual *Youtubedi* MA Al-Falaahiyah pada mata pelajaran Fikih.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual *Youtube* di kelas XI MA Al-Falahiyah Sumedang.
3. Untuk mengetahui hubungan tanggapan siswa kelas XI terhadap penggunaan media pembelajaran Audio Visual *Youtube* dengan hasil belajar Fikih siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai informasi secara lengkap yang berarti bagi berbagai pihak. Adapun manfaat ini terbagi

kedalam dua macam yaitu secara teoritis dan praktis:

#### 1. Secara Teoritis

- a. Sebagai landasan pemikiran yang bisa dijadikan sebagai patokan untuk penelitian yang mendatang dalam rangka penulisan untuk skripsi.
- b. Untuk meningkatkan khasanah keilmuan dan pandangan untuk penulis dan bagi yang membaca.
- c. Hasil penelitian ini penulis harapkan dapat bermanfaat sebagai data untuk penelitian berikutnya.

#### 2. Secara Praktis

Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dijadikan sebagai syarat untuk kelulusan.

Bagi siswa, bisa lebih memahami materi pelajaran karena mudah dan menarik untuk dibaca dilihat dan didengar, karena media pembelajaran audio visual *youtube* sangat menarik.

Bagi guru, dapat menyampaikan pemahaman yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga bisa digunakan sebagai masukan untuk pembelajaran guna meningkatkan tujuan pembelajaran di masa pandemi covid-19.

Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan suatu pertimbangan dalam mengambil suatu kebijakan terkait proses pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran, penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.

### **E. Kerangka Berpikir**

Tanggapan dapat diartikan sebagai citra yang menjadi kesan yang diperoleh dari pengamatan. Tanggapan diperoleh dengan cara penginderaan dan pengamatan. Tanggapan ini akan menghasilkan reaksi positif dan negatif. Tanggapan positif akan mengarah pada komentar yang mendekati, menyukai, dan mengimplementasikan. Sedangkan tanggapan negatif akan menunjukkan tindakan menjauhi, tidak melaksanakan, dan tidak menyenangi (Soemanto, 2006). Dalam hal ini respon tersebut digunakan sebagai indikator untuk mengukur respon dalam

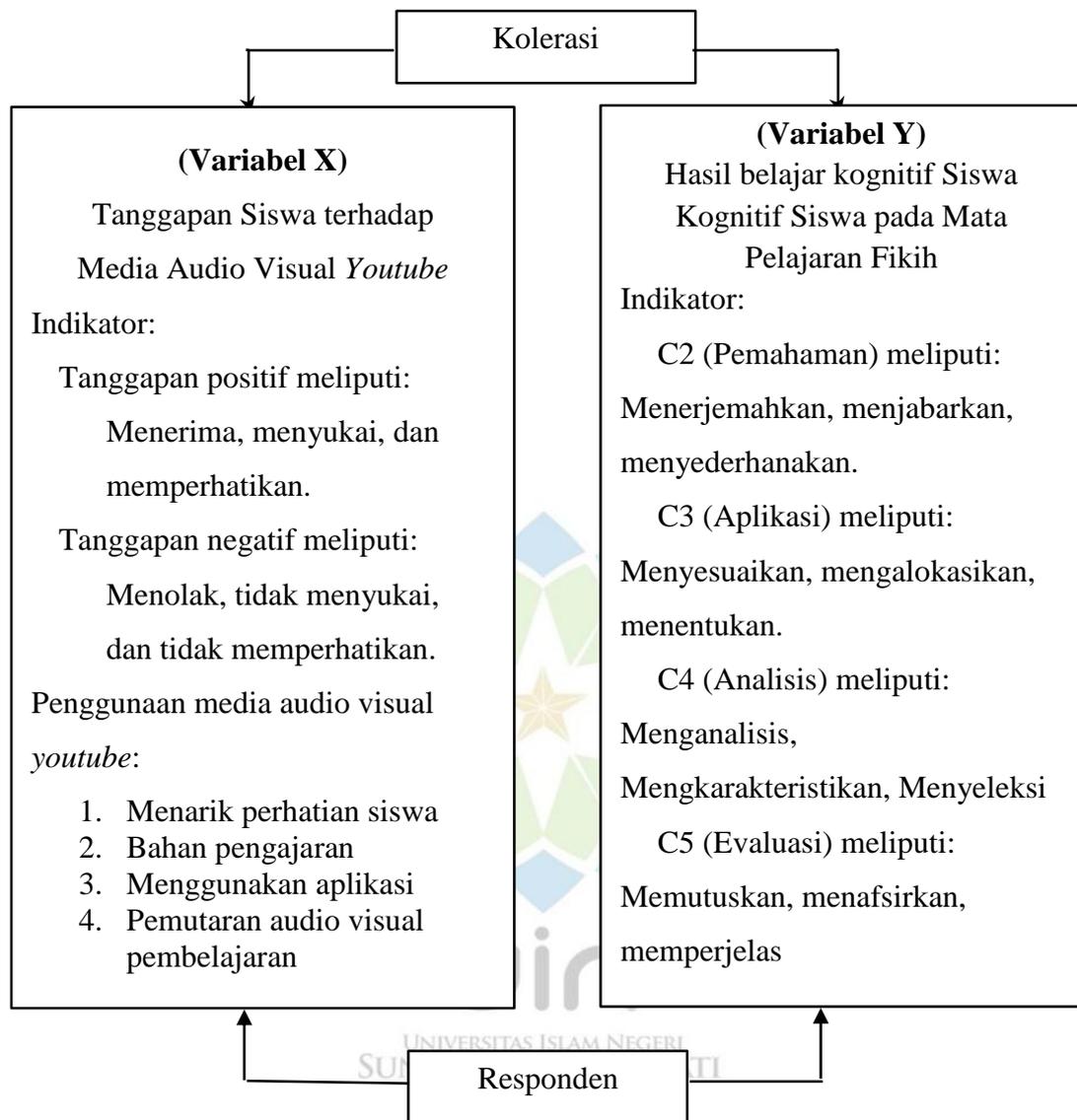
penelitian.

Sedangkan media audio visual menurut Wina Sanjaya (Sanjaya, 2010) ialah media dengan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, film dengan berbagai format, slide suara dan sebagainya. Penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *youtube* meliputi: (1) Menarik perhatian siswa, (2) Bahan pengajaran, (3) Menggunakan aplikasi (4) Pemutaran audio visual pembelajaran, sehingga akan berimplikasi kepada skema.

Dalam pembelajaran tentunya siswa selain untuk diketahui tanggapan terhadap media audio visual, juga dianalisis besarnya hubungan antara tanggapan siswa terhadap media audio visual dengan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa merupakan elemen yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan belajar yang dimaksud disini adalah tercapainya tujuan pembelajaran tertentu dari materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (Sutikno, Belajar dan Pembelajaran, 2009). Menurut Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif siswa dalam bidang kognitif, dibagi ke dalam enam jenis yaitu : (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) evaluasi, dan (C6) mencipta (Sudjana N. , 2016). Dalam penelitian ini penulis ajukan empat jenis, diantaranya: (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, dan (C5) evaluasi.

Berdasarkan teori di atas dapat dipahami bahwa tanggapan itu mempengaruhi terhadap hasil belajar. Apabila tanggapan yang diberikan positif maka seharusnya hasil belajar kognitif siswa yang dicapai akan meningkat dan tujuan pendidikan pun dapat tercapai dengan baik.

Agar lebih jelas lagi penjelasan di atas berikut penulis gambarkan dengan kerangka pemikiran secara sistematis sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu jawaban yang sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai dibuktikan dengan data yang terkumpul (Arikunto, 2010). Dikatakan sementara itu, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data atau kuesioner.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka peneliti menduga terdapat hubungan antara variabel (X) “Tanggapan siswa terhadap penggunaan media

pembelajaran audio visual *youtube*”. Dengan variabel (Y) adalah “hasil belajar kognitif”.

Teknik analisis korelasi adalah teknik analisis yang akan digunakan untuk menguji hipotesis oleh peneliti. Untuk kegunaannya ialah menghitung signifikansi koefisien korelasi dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Agar diketahui hubungan antara kedua variabel tersebut digunakan pendekatan statistik korelasi, dengan taraf signifikansi 5% merupakan pembuktian hipotesis yang dilakukan dengan rumusan sebagai berikut:

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Terdapat hubungan positif dari siswa terhadap media pembelajaran audio visual *youtube* dengan hasil belajar fikih siswa kelas XI di MA Al-Falaahiyah.

Hipotesis nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat hubungan dari siswa terhadap media pembelajaran audio visual *youtube* dengan hasil belajar fikih siswa kelas XI di MA Al-Falaahiyah.

### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut adalah hasil kajian dari laporan temuan penelitian sebelumnya yang sesuai dengan masalah atau tema utama yang peneliti usulkan:

1. Penelitian Poppy Fauziah (1210209080) UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “*Tanggapan Siswa terhadap Media Visual Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Peristiwa alam di Indonesia (Penelitian di Kelas V MI Ad-Dhimyati Kota Bandung)*” Penelitian ini menjelaskan tentang hubungan tanggapan siswa terhadap media visual dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran IPA dengan pokok bahasan Peristiwa alam di Indonesia. Perbedaan penelitian di atas yakni mengenai Hubungan Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube pada masa pandemi dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Fikih (Fauziah, 2014)
2. Penelitian Rika Rofidah (1162020173) UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “*Tanggapan siswa terhadap penggunaan gadget*

*dalam pembelajaran hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada pembelajaran PAI: Penelitian pada siswa kelas XI SMK Insan Unggul Rancaekek*". Hasil analisis menunjukkan: 1) Respon siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran berada pada kategori tinggi yaitu 3,43 yang berada pada interval 3,40 - 4,19. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi hormati dan sayangi orang tua dan gurumu termasuk kedalam kategori baik yang berada pada interval 70-79, dengan nilai rata-rata 70,08. 3) Hubungan antara siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran dengan hasil belajar kognitifnya pada pembelajaran PAI berada pada kategori tinggi/kuat dengan berada pada interval 0,60 – 0,79 dengan koefisien korelasi sebesar 0,79. Derajat pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 28%. Hal ini menunjukkan bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi. Perbedaan penelitian di atas adalah tanggapan siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran pada pembelajaran PAI sedangkan penelitian peneliti adalah tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Audio Visual *Youtube* pada masa pandemi pada Mata Pelajaran Fikih (Rofidah, 2020)

3. Penelitian Neneng Nurfalah (1142020097) UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul *"Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Monitor LED sebagai Media Pembelajaran Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti: Penelitian terhadap Siswa Kelas VII-A dan VII-D SMP Laboratorium Percontohan UPI Kampus Cibiru"*. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yakni mengenai Hubungan Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube* pada masa pandemi dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas I pada mata pelajaran Fikih. Terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan judul penelitian dimana penelitiannya sama-sama untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan suatu media sebagai variabel dependen (X) dan

hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa sebagai variabel independen (Y). Oleh sebab itu, penelitian dengan judul “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio Visual *Youtube* pada Masa Pandemi Hubungannya dengan Hasil Kognitif Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas XI MA Al-Falaahiyah)” maka dari itu belum pernah diteliti atau di gunakan oleh orang lain. Sehingga penelitian ini dapat peneliti pertanggungjawabkan terkait keaslian data dan keabsahan yang ada pada skripsi ini(Nurfalah, 2018)

