

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin banyak pula tanggung jawab yang diemban oleh para pengajar. Akibatnya, dunia pendidikan senantiasa terdampak oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya orientasi melalui pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi sebagai alat bantu proses belajar mengajar di lingkungan sekolah, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan perubahan dan kemajuan teknologi. Salah satu komponen kunci dalam proses pembentukan manusia yang lebih kompeten adalah pendidikan, yang juga sangat penting dalam mempersiapkan individu untuk meraih kesuksesan (Febrianti & Hasiba, 2019:13).

Oleh karena itu, Tanpa disadari pendidikan merupakan langkah awal untuk membangun prinsip-prinsip yang mendasari peradaban manusia di bumi ini. Proses yang dibutuhkan dalam pendidikan adalah proses yang bertujuan dan terarah, khususnya membimbing siswa untuk mencapai potensi penuh mereka. Oleh karena itu, pendidikan merupakan kegiatan seumur hidup yang dapat dipahami sebagai sarana pelestarian budaya. masyarakat yang berpendidikan dilakukan melalui proses yang tanpa akhir atau Pendidikan sepanjang hayat (Nur Asiah, 2021:1). Karena tujuan pembelajaran itu sendiri adalah mencapai hasil yang efektif dan mampu menghasilkan output yang

kompetitif. Oleh karena itu, melalui pembelajaran siswa harus mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri secara aktif.

Tindakan dan perilaku siswa selama pembelajaran bersifat kompleks. Sebab, siswa belajar melalui tindakan itu sendiri. Kehadiran atau ketidakhadiran siswa menentukan apakah kegiatan ini dapat berlangsung (Yusuf, 2017:13). Mereka juga dapat menerapkan proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam lingkungan yang mengajarkan mereka banyak hal, sehingga mereka dapat memperluas wawasan mereka melalui pengalaman tersebut.

Landasan kegiatan pendidikan di sekolah adalah penerapan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang menjadi dasar kegiatan pendidikan merupakan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perubahan pada siswa berfungsi sebagai indikator tujuan pembelajaran, yang juga dikenal sebagai capaian pembelajaran. Sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, pembelajaran merupakan tahap perubahan pada setiap perilaku individu yang relatif permanen. (Ahmad Syafi'i, 2018:117).

Sejumlah faktor seperti siswa, guru, sumber belajar, metode, dan media atau alat bantu yang digunakan selama proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Dari sejumlah komponen tersebut saling berkaitan dan masing-masing memiliki peran dalam mencapai keberhasilan belajar. Belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan

secara sengaja oleh seseorang yang mengubah perilakunya sendiri, baik dengan memperoleh keterampilan dan informasi baru dalam bentuk sikap dan nilai yang positif (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Hasil belajar seseorang menghasilkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berkaitan dengan bagaimana perubahan pada peserta didik. Pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, dan kapasitas adalah contoh bagaimana pembelajaran dapat menghasilkan perubahan. Proses pembelajaran tidak mencakup perubahan dalam perubahan yang ditimbulkan oleh pertumbuhan. Perubahan yang disebabkan oleh pembelajaran mungkin berkembang dan relatif untuk terus berkembang (Indah Lestari, 2015, 118).

Orang yang melakukan kegiatan belajar mengajar berkomunikasi satu sama lain selama kegiatan belajar. murid dan materi pendidikan, serta antara orang-orang yang berperan sebagai fasilitator, yaitu guru dan non-manusia. Guru harus menguasai penggunaan sumber belajar, seperti media pembelajaran, saat memberikan pembelajaran. Karena media dapat dipahami sebagai pengantar atau media, media pembelajaran merupakan media yang memberikan kontribusi terhadap tujuan pembelajaran (Sadiman dkk., 2018).

Adapun salah satu media pembelajaran yang sekarang banyak digunakan oleh para pengajar, dan tidak sedikit media yang dapat menunjang proses pembelajaran, peneliti tertarik pada media *Audiovisual*. Media adalah Perantara atau pengantar pesan yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Media *audiovisual* merupakan sarana

instruksional yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media ini dapat diakses melalui penglihatan dan pendengaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik. Diharapkan dengan penggunaan media ini, siswa dapat meningkatkan hasil pembelajaran mereka (Patmawati, 2018:316).

Media *audiovisual* Sebenarnya, istilah ini merujuk pada penggunaan komponen gambar dan suara. Kedua elemen tersebut dipadukan secara bersamaan untuk disajikan dalam sebuah presentasi, tontonan, atau program acara sesuai dengan kebutuhan. Dengan kehadiran media audiovisual, diharapkan penyampaian informasi dapat lebih jelas dan menarik. Selain itu, proses penyampaian tersebut biasanya ditampilkan melalui layar proyektor yang terhubung dengan perangkat pribadi, seperti laptop atau handphone. (Fahri Ahmad, 2023:1).

Jadi media *audiovisual* adalah alat (sarana) komunikasi yang dapat didengar dan dilihat dengan indra pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata). Hal ini sejalan pula dengan pandangan Islam sebagaimana firman Allah dalam Q.S. An-Nahl/16:78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧﴾

Terjemahnya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa media *audiovisual* (pendengaran dan penglihatan) memiliki keunggulan bagi manusia untuk mengetahui sesuatu atau ilmu pengetahuan.

Jadi berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* adalah seperangkat alat yang dapat dilihat dan didengar dalam pembelajaran. Dengan demikian Diharapkan Media ini dapat mendukung siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media ini dapat membantu guru menyelesaikan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

Rata-rata siswa menunjukkan minat yang rendah dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang digunakan guru, sehingga siswa cenderung pasif dan lebih banyak diam. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, sangat penting bagi guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. akan tetapi, penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar-mengajar masih sangat minim, yang mengakibatkan kurang optimalnya penyerapan materi Fiqih oleh siswa di kelas.

Saat ini, banyak peserta didik yang tidak dapat mencapai kompetensi yang seharusnya mereka raih. Dengan rutinitas yang monoton, mereka cenderung merasa bosan dan jenuh, sehingga kurang bersemangat terhadap pelajaran. Hal ini jelas menghambat mereka dalam mengeksplorasi potensi diri,

berkreasi, serta mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, perlu ada perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan penerapan metode belajar, mengingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih belum maksimal.

Umumnya, siswa lebih banyak menggunakan indera penglihatan dan pendengaran untuk menangkap materi pelajaran. Namun, penggunaan indera lainnya juga penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. mempunyai persentase yang kecil dibandingkan indera penglihatan dan pendengaran. Alih-alih merangsang indera pendengaran, malah ada kecenderungan menggunakan indera penglihatan. Media ini dapat berupa media *audiovisual* yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran yang didukung oleh pengetahuan pendidik (guru), untuk menjelaskan materi terkait media yang digunakan. Dalam penelitian ini, digunakan media audio-visual. Menurut Cahyadi, "media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar" (Cahyadi, 2019:113). Sementara itu, media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku paket dan metode ceramah yang monoton sebagai sarana pembelajaran yang mana dalam pembelajaran siswa terlihat bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajara *audiovisual* di MA Al-Mukmin Sukoharjo ini, apakah media pembelajara *audiovisual* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih atau tidak. Adapun judul yang peneliti ajukan yaitu: **"Pengaruh Penggunaan Media**

Pembelajaran *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MA AL-Mukmin Ngruki Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh peneliti sebelumnya, kita dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Proses pembelajaran yang lebih terfokus pada guru membuat peran siswa cenderung pasif
3. Dominasi metode ceramah yang berpusat pada guru berkontribusi pada pencapaian hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi masalah pada penelitian ini, maka dalam penelitian ini terlebih dahulu kita fokuskan masalah yaitu pada:

1. Media *audiovisual* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai perangkat ajar kelas XI.
2. Penggunaan media pembelajaran *audiovisual* menggunakan metode interaktif dengan subyek penelitian terbatas yaitu pendidik dan peserta didik.
3. Di Madrasah Aliyah Al-Mukmin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar penggunaan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Al-Mukmin Ngruki Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Seberapa besar hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran fiqih dengan menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* di Madrasah Aliyah Al-Mukmin Ngruki ?
3. Seberapa tinggi pengaruh penggunaan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Al-Mukmin Ngruki Tahun Ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Al-Mukmin Ngruki pada Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran fiqih ketika menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* di Madrasah Aliyah Al-Mukmin Ngruki.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Al-Mukmin Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang pendidikan yang berkaitan dengan metode pembelajaran.
- 2) Di samping itu, penelitian ini juga memperluas wawasan dan memberikan pengalaman baru kepada para peneliti, sehingga diharapkan peneliti dapat terus belajar dari pengalaman yang diperoleh.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Penelitian ini berfungsi sebagai referensi untuk membantu pendidik dalam melanjutkan perjuangan peneliti dibidang pendidikan khususnya dalam mendidik dan membimbing siswa/siswi untuk meningkatkan hasail belajar melalui penggunaan media pembelajaran *Audiovisual*.
- 2) Pendidik dapat mengukur perkembangan hasil belajar siswa/siswi setelah penerapan media pembelajaran *Audiovisual*.

b. Bagi Sekolah

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah mengenai praktik pembelajaran di era perkembangan teknologi ini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Audiovisual* sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga sekolah dapat mempertimbangkan hal tersebut dalam proses pembelajaran mereka.

c. Bagi Siswa

- 1) Penggunaan media pembelajaran audiovisual diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memotivasi mereka untuk terus belajar.
- 2) Dengan penerapan media ini maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

d. Bagi Peneliti

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperluas pengetahuan, wawasan, dan referensi peneliti mengenai media berbasis *Audiovisual* serta menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada media pembelajaran tersebut.