

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terjuwud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>1</sup>

Kurangnya pemahaman siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di sekolah merupakan salah satu masalah serius yang dihadapi guru. Selain itu, siswa juga tidak antusias dalam merespon materi yang disampaikan gurunya. Perilaku yang seperti itu disebabkan karena materi PAI dianggap tidak semenarik materi lain, selain itu model pembelajaran yang terlalu sering digunakan menjadikan siswa kurang aktif serta belum dapat mengembangkan keterampilannya dalam berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa di kelas cenderung hanya melihat dan mendengar materi pelajaran yang diberikan gurunya. Sedangkan Pembelajaran PAI merupakan materi yang penting bagi

---

<sup>1</sup> Desriadi Desriadi, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Muhammadiyah Gunung Meriah Aceh Singkil," *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 23 Desember 2017, hlm. 2.

kehidupan sehari-hari siswa, karena tidak hanya terkait duniawi saja, melainkan terkait dengan kehidupan akhirat kelak.<sup>2</sup>

Guru hanya menggunakan media seperti spidol, buku, papan tulis, dan lebih sering menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran kurang bervariasi, hal ini dibuktikan pada saat dilakukan observasi proses pembelajaran yang berlangsung guru menggunakan buku pelajaran dan siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.<sup>3</sup>

Selanjutnya, masih rendahnya minat belajar anak karena guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Media pembelajaran yang masih terbatas pada buku yang penyajian materinya padat dan tampilannya tidak menarik serta banyaknya soal-soal dan tugas-tugas yang diberikan pendidik sehingga membuat peserta didik bosan untuk belajar.<sup>4</sup>

Model pembelajaran dengan komunikasi satu arah juga dapat mengakibatkan siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara dominan dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak dilibatkan secara aktif akan mudah merasa bosan dan cenderung kurang termotivasi untuk belajar. Kurang

---

<sup>2</sup> Failasuf Fadli, "Penerapan Metode Inkuiri Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di MTS Al-Amin Pekalongan," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (April 2019): hlm. 1.

<sup>3</sup> Lingga Saputra, "PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DALAM PEMBELAJARAN IPA DI MI ALMUNAWWARAH KOTA JAMBI," 2020, 100.

<sup>4</sup> Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (14 Januari 2020): hlm. 2, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

aktif dan kurang adanya motivasi pada diri siswa pada akhirnya akan mengakibatkan Hasil Belajar yang kurang memuaskan.<sup>5</sup>

Dampak dari model pembelajaran yang kurang efektif dan cenderung membosankan dapat ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti sering mengobrol dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas. Selanjutnya, lingkungan terkesan kaku dan membosankan untuk belajar, yaitu dalam penempatan tempat duduk, penggunaan strategi dan media pembelajaran yang kurang efektif.<sup>6</sup>

Dari uraian permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah pemilihan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Suatu kegiatan pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran, akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru, yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan juga banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pelajaran. Maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 2 (9 Desember 2019): hlm. 2, <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.

<sup>6</sup> Aep Saepurohman, "Implementasi Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV SD Negeri 2 Cintaratu)," *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (12 Juni 2022): hlm. 2.

<sup>7</sup> Rosita Rosita, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMP NEGERI 3

Di abad ke-21 ini perkembangan di dalam dunia pendidikan banyak yang berubah, yang mana guru dan siswa samasama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru bukan hanya sebagai satu-satu sumber bagi belajar melainkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa, untuk itulah guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, baik dari segi penggunaan metode, model, startegi, media dan perangkat pembelajaran lainnya.<sup>8</sup>

Menurut Febliza & Afdal, perkembangan zaman saat ini yang begitu pesat, membuat dunia teknologi menjadi tambah modern. Karena itulah muncul berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung suatu proses belajar mengajar. Salah satu media yang mengalami perkembangan adalah Media Video.<sup>9</sup>

Media mengandung unsur-unsur seperti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dimana siswa mendapat pengalaman baru, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara khusus media sering dipahami sebagai alat-alat yang dapat dilihat dan disentuh, meliputi; grafis, fotografis, elektronis yang berfungsi menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk komunikasi visual dan verbal.<sup>10</sup>

---

LUBUKLINGGAU,” *Al-Bahtsu : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 2 (24 Desember 2021): hlm.2, <https://doi.org/10.29300/btu.v6i2.4611>.

<sup>8</sup> Latifah Hanum dan Acep Mulyadi, “PENGARUH MEDIA MICROSOFT TEAM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI,” *Turats* 15, no. 2 (27 Desember 2022): 135–44, <https://doi.org/10.33558/turats.v15i2.5751>.

<sup>9</sup> Najmi Hayati dan Febri Harianto, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota,” *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (18 Desember 2017): hlm. 3, [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027).

<sup>10</sup> La’ali’ Nur Aida dkk., “INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL,” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (24 Agustus 2020): hlm. 4, <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6081>.

Media video mampu menampilkan gambar-gambar yang membangun nalar siswa. Serta backsound yang mengiringi gambar dapat merangsang emosi siswa dalam memahami suatu peristiwa. Media ini sangat cocok untuk menceritakan materi kompleks seperti SKI. Teknologi mesin elektronik yang dapat menyajikan pesan audio dan visualisasi gambar merupakan ciri utama media audiovisual. Selain itu terdapat ciri lain dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran, di antara lain; (1) bersifat dinamis, (2) visualisasi dinamis, (3) penggunaan sesuai dengan aturan pakai, (4) media presentasi fisik dari suatu gagasan, (5) kurang kooperatif bagi siswa sebab cenderung berorientasi pada guru.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi sementara yang peneliti lakukan melalui pengamatan akun Instagram dari Sekolah SMK Al-Bahri Kota Bekasi, peneliti melihat beberapa guru disana menggunakan Media Video sebagai model dan metode pembelajarannya.

Hal itu yang menjadi alasan peneliti tertarik melakukan penelitian pada skripsi kali ini dengan judul, ***“PENERAPAN MEDIA VIDEO PADA MATA PELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SMK AL-BAHRI KOTA BEKASI”***.

## **B. Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

---

<sup>11</sup> La’ali’ Nur Aida dkk., “INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL”.

- a. Penggunaan media video didalam pembelajaran PAI masih belum optimal.
- b. Selama proses belajar mengajar berlangsung, hanya guru yang banyak berbicara.
- c. Semangat belajar siswa rendah dan cenderung jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh media yang menarik minat peserta didik untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan.

## **2. Batasan Masalah**

Setiap penelitian perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian tidak keluar dari masalah yang akan dibahas. Adapun batasan masalah pada penelitian kali ini adalah “Penerapan Media Video dan Keaktifan Belajar Siswa”.

## **3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut,

- a. Bagaimana penerapan media video pada mata pelajaran PAI di SMK Al-Bahri Kota Bekasi ?
- b. Bagaimana keaktifan belajar siswa di SMK Al-Bahri Kota Bekasi setelah penerapan media video pada mata pelajaran PAI ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan media video pada mata pelajaran PAI di SMK Al-Bahri Kota Bekasi.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di SMK Al-Bahri Kota Bekasi melalui penerapan media video pada mata pelajaran PAI.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan siswa serta dapat menggali ilmu pengetahuan lebih dalam sehingga ilmu yang diperoleh dalam pendidikan dapat terealisasikan di masyarakat khususnya dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran melalui media video pada mata pelajaran PAI.

###### **b. Bagi Pendidik**

Meningkatkan kreatifitas dan inovasi pendidik dalam memanfaatkan teknologi media pembelajaran dan memberikan ruang kepada pendidik untuk melakukan perubahan dalam pembelajaran yang dilakukan pendidik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi sekolah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Akademis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sebagai bahan pembelajaran untuk menjadi tenaga pendidik professional sehingga memiliki kompetensi dan kualitas dalam penguasaan metode pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

## **E. Review Studi Terdahulu**

1. Jurnal ; Penelitian yang dilakukan oleh Umi Hani, Ferina Agustini, Fine Reffiane (2021: 3), dengan judul, "*Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Media Audio Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Sdn Losari Lor 03 Kabupaten Brebes*". Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran E-learning berbasis media Audio Visual terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan model Pre Experimental Design bentuk one group pretest-posttest design. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata skor keaktifan akhir lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor keaktifan awal ( $80,5 > 40,545$ ). Dan hasil rata-rata skor keaktifan akhir



dari angket yang diisi oleh orang tua siswa lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor keaktifan awal ( $80,454 > 40$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran E-Learning berbasis media Audio Visual terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes.<sup>12</sup>

2. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Rosita (2021: 7) dengan judul, "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Smp Negeri 3 Lubuklinggau*". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan Media Audio Visual (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y1), apakah terdapat pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa (Y2) dan apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap kaktifan (Y1) dan hasil belajar siswa (Y2). Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperiment. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik kuesioner (angket), teknik tes dan teknik dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa pada kelas eksperiment yang menggunakan Media Audio Visual dan 30 siswa pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji Paired t-Test. Penelitian menyimpulkan bahwa: Hasil pengujian uji"t" pada hipotesis I sebesar 7.635 ini berartit hitung  $>$  tabel ( $7.635 > 1.699$ ) dan signifikansi ( $0.000 < 0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Audio Visual (X) terhadap

---

<sup>12</sup> Umi Hani, Ferina Agustini, dan Fine Reffiane, "PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SDN LOSARI LOR 03 KABUPATEN BREBES," *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah* 2, no. 3 (8 November 2021): 397–404, <https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v2i3.1256>.

keaktifan Belajar (Y1), hipotesis II pengujian “t” ( $10.733 > 1.699$ ) dan signifikan si ( $0.000 < 0.05$ ) maka terdapat pengaruh Media Audio Visual (X) terhadap Hasil Belajar (Y2), dan hipotesis III hasil uji paired t-Test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Media Audio Visual terhadap keaktifan dan hasil Belajar siswa PAI SMP Negeri 3 Lubuklinggau.<sup>13</sup>

3. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Wirda Ningsih, Mardhatillah, dengan judul, *“Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway Xvi”*. Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan media audiovisual terhadap keaktifan pada materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan siswa kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media audio-visual terhadap keaktifan pada materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan siswa kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini Pendekatan Tindakan Kelas (PTK), Subjek dalam penelitian berjumlah sebanyak 12 orang yang terdiri dari laki-laki 2 dan 10 orang perempuan, dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI Kabupaten Aceh Barat. Waktu penelitian pada bulan Agustus 2017. Teknik pengumpulan datanya seperti:

---

<sup>13</sup> Rosita, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMP NEGERI 3 LUBUKLINGGAU. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 2 (24 Desember 2021): <https://doi.org/10.29300/btu.v6i2.4611>.”

observasi, tes. Instrumen seperti: RPP, lembar observasi dan lembar tes. Teknik analisis data adalah data peningkatan belajar dan ketuntasan belajar siswa. Kesimpulan dari pembahasan ini adalah data hasil belajar siswa terhadap keaktifan yang lulus nilai KKM sebesar 58,34% dimulai dari siklus I dilanjutkan lagi siklus II hasilnya meningkat lagi kelulusan nilai KKM sebesar 100%.<sup>14</sup>

4. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani (2020: 1), dengan judul, "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Materi Pythagoras Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa*". Penggunaan media pembelajaran matematika tidak optimal serta siswa yang aktif pada saat pembelajaran matematika hanya didominasi oleh sedikit siswa menjadi latar belakang dari penelitian ini. Tujuan penelitian ini yaitu, menjelaskan keaktifan belajar matematika siswa pada materi teorema Pythagoras ketika menggunakan media audio visual youtube. Populasi dalam penelitian ini siswa SMP Labschool FIP UMJ dan sampelnya siswa kelas VIII yang berjumlah 18 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Angket atau kuesioner merupakan teknik untuk mengumpulkan data. 5 tahapan dalam teknik analisis data yaitu merencanakan tahapan sebelum meneliti, membuat instrumen penelitian, melakukan uji coba instrumen dengan uji validitas dan uji realibilitas, serta melakukan uji prasarat analisis dan terakhir melakukan uji hipotesis penelitian. Hasil penelitian

---

<sup>14</sup> Wirda Ningsih, "PENERAPAN MEDIA AUDIO-VISUAL TERHADAP KEAKTIFAN PADA MATERI HUBUNGAN ANTARA SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN SISWA KELAS IV SD NEGERI PASI TEUNGOH KECAMATAN KAWAY XVI," t.t., 14.

menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Labshool FIP UMJ dipengaruhi oleh media audio visual youtube. Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih aktif dimana tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu saja tetapi hampir setiap siswa ikut aktif. Terbukti dari uji hipotesis uji-t dimana  $t_{hitung} = 2,24$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,745$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} = 2,24 > t_{tabel} = 1,745$  sehingga  $H_0$  ditolak.<sup>15</sup>

5. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Mariyah Fitriyani, Sugeng Eko Putro Widoyoko, Galih Yansaputra (2021: 1), dengan judul, "*Penerapan Media Audio Visual Pada Tema 1 Kelas 4 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 di SD Negeri Ngupasan dengan menggunakan media audio visual. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Hasil penelitian lembar observasi dan angket menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus. Motivasi belajar 55% dan keaktifan belajar 55% kategori cukup. Siklus I motivasi belajar 70% mengalami kenaikan 15%, dan keaktifan belajar 70% mengalami kenaikan 15% kategori sedang. Siklus II motivasi belajar 83% mengalami kenaikan 13% dari siklus I, dan keaktifan belajar 83% mengalami

---

<sup>15</sup> Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL YOUTUBE MATERI PYTHAGORAS TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (30 Juni 2020): 87–90, <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.87-90>.

kenaikan 13% dari siklus I, capaian motivasi belajar dan keaktifan belajar dianggap berhasil kalau lebih dari 75%.<sup>16</sup>

6. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Humairah, dan A. Octamaya Tenri Awaru (2017: 3), dengan judul, “*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips Di Madrasah Alyiah Buntu Barana Kabupaten Enrekang*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keaktifan belajar sosiologi siswa kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Buntu Barana Kabupaten Enrekang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri tadi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dengan subjek penelitian adalah kelas XI IPS MA Buntu Barana Kabupaten Enrekang sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 5 laki- laki dan 9 perempuan, tahun ajaran 2016/2017 semestar genap pada mata pelajaran sosiologi. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dan observasi menggunakan dua observer. Pengolahan data dilakukan menggunakan analisis kuantitatif pendekata deskriptif untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media audio visual di kelas XI IPS MA Buntu Barana kabupaten Enrekang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata- rata keaktifan 69,4% dalam

---

<sup>16</sup> Dewi Mariyah Fitriyani, Sugeng Eko Putro Widoyoko, dan Galih Yansaputra, “Penerapan Media Audio Visual Pada Tema 1 Kelas 4 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (28 Februari 2021): 59–66.

kategori tinggi, kemudian dilanjutkan lagi siklus II, dengan perolehan hasil pengamatan rata-rata 84,72% dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, maka H1 diterima yaitu jika menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran sosiologi maka keaktifan belajar siswa kelas XI IPS MA Buntu Barana Kabupaten Enrekang meningkat pada penelitian ini diterima.<sup>17</sup>

7. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Agnesta Yesika Ardelina, Nurul Ain, Hena Dian Ayu (2021: 4), dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa”*. Tujuan dari observasi ini adalah mencari bagaimana dampak model discovery learning berbantuan media audio visual terhadap keaktifan dan prestasi kelas VIII A dan VIII C SMP Nasional Malang. Observasi ini menggunakan rancangan purposive sampling. Data diperoleh selama dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan lembar observasi untuk menghitung nilai keaktifan dan test untuk menghitung prestasi siswa. Analisis data menggunakan uji prsyarat analisis dan uji hipotesis. Dari hasil observasi diperoleh keaktifan dan prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dari hasil observasi dapat ditarik kesimpulan keaktifan dan prestasi belajar dengan model

---

<sup>17</sup> Humariah Humairah dan A. Octamaya Tenri Awaru, “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS DI MADRASAH ALYIAH BUNTU BARANA KABUPATEN ENREKANG,” *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, no. 0 (20 November 2017): 61–64, <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.12070>.

discovery learning berbantuan media audio visual lebih tinggi daripada model konvensional.<sup>18</sup>

8. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Zana Aufa Royyani dan Dra. Arini Estiastuti, M.Pd (2020: 1), dengan judul “*Keefektifan Model Kooperatif Talking Stick Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS*”. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data hasil belajar IPS kurang maksimal dikarenakan kurangnya variasi model pembelajaran dan minimnya penggunaan media. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model kooperatif Talking Stick berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah quasi experimental dengan desain nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel adalah cluster random sampling, dengan sampel sebanyak 111 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung ( $3,333$ ) >  $t$  tabel ( $2,022$ ) yang berarti model kooperatif Talking Stick berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar IPS. Hasil uji  $n$ -gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ( $0,524545 > 0,298035$ ) kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa menunjukkan rata-rata skor aktivitas siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas

---

<sup>18</sup> Agnesta Yesika Ardelina, Nurul Ain, dan Hena Dian Ayu, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA,” *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi* 3, no. 4 (28 Desember 2021): 300–312, <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i4.4903>.

kontrol (75% > 56%). Simpulan penelitian ini adalah model kooperatif Talking Stick berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar IPS dan meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Gugus Garuda Karanganyar Demak.<sup>19</sup>

9. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Andina Widhayanti dan Muhammad Abduh (2021: 4) dengan judul “*Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan Power Point Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini didasarkan atas permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri Wonobodro 01 yaitu rendahnya motivasi belajar IPS. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu meningkatkan motivasi belajar IPS melalui media audiovisual berbantuan power point. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonobodro 01 Tahun pelajaran 2020/2021 pada pra siklus sebesar 42%. Setelah dilakukan tindakan rata-rata motivasi belajar meningkat sebesar 68% dan selanjutnya dilakukan tindakan perbaikan rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 82%. Hal ini berarti melalui media audiovisual berbantuan power point dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonobodro 01 Tahun Pelajaran 2020/2021.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Zana Aufa Royyani, “KEEFEKTIFAN MODEL KOOPERATIF TALKING STICK BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (23 Desember 2020): 54–59, <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41561>.

<sup>20</sup> Andina Widhayanti dan Muhammad Abduh, “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan Power Point Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (14 Juni 2021): 1587–93, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.627>.



10. Jurnal : Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Maheswari dan Puri Pramudiani (2021: 5) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebuah motivasi belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian PostTest Only Control Design. Jumlah sampel pada penelitian berjumlah 46 peserta didik yaitu kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas kontrol dan IV D yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Dalam perhitungan data analisis prasyarat penelitian menggunakan uji normalitas, homogenitas menggunakan uji-f, dan hipotesis uji-t. Hasil perhitungan hipotesis menggunakan Uji-t dinyatakan kedua kelas menunjukkan thitung sebesar  $6,514 > ttabel$  sebesar 1,680. Maka dapat disimpulkan H1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.<sup>21</sup>

Yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada aspek metode penelitian yang menggunakan Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif.

---

<sup>21</sup> Galuh Maheswari dan Puri Pramudiani, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (11 Juli 2021): 2523–30, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>.

## **F. Sistematika Penulisan**

Pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, review studi terdahulu dan sistematika penulisan.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori tentang Keaktifan Belajar Siswa, Media Video, dan Pendidikan Agama Islam, dituPtup dengan kerangka pemikiran.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

### **BAB IV : TEMUAN DAN ANALISIS PENELITIAN**

Bab ini memaparkan tentang data SMK Al-Bahri Kota Bekasi, temuan penelitian dan analisis penelitian.

### **BAB V : SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan, dan saran.