

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang teratur dan sistematis yang di dahulukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai cita-cita pendidikan. Pendidikan sebagai tuntunan diartikan pendidikan merupakan suatu yang harus dimiliki oleh setiap manusia tanpa terkecuali dimanapun dan kapan pun ia berada.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kebijakan tentang pendidikan telah dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa tujuan dan fungsi pendidikan adalah sebagai berikut :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia menjadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UU RI No 20/2003).²

²Direktorat Jenderal Pendidikan Agama departemen RI tahun 2006, *Undang – undang Dasar RI no 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Agama, 2006), h. 8.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan siswa. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek kehidupan manusia. Hal itu disebabkan pendidikan berpengaruh langsung terhadap perkembangan seluruh aspek manusia. Pendidikan berisikan interaksi antar manusia, terutama antara pendidik dan terdidik untuk mencapai tujuan pendidikan.³

Allah SWT telah berjanji akan mengangkat derajat orang-orang berilmu pengetahuan. Sebagaimana firman-Nya dalam Alquran surah Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Berdasarkan dari isi kandungan ayat tersebut, maka jelaslah bahwa Allah Swt memberikan jaminan akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Oleh karena itu, umat Islam dianjurkan untuk menuntut ilmu pengetahuan.

Setiap arah tujuan pendidikan di Indonesia hendaknya bisa membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas dalam intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang mulia serta sehat jasmani dan rohani.

³Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya , 2005), h. 38.

Proses pembelajaran akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap dalam diri anak. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga yang memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴

Bagi guru, manfaat mengenal dan memahami siswa adalah guru akan dapat memetakan kondisi siswa sesuai dengan karakternya masing-masing. Guru dapat memberikan tugas sesuai dengan kebutuhan dan kesanggupan siswanya. Dengan demikian guru dapat mengembangkan potensi yang dimiliki mereka berupa minat, bakat dan kegemarannya.

عَنْ عَلِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : حَدَّثُوا النَّاسَ بِمَتَّ يَعْرِفُونَ، أَتُحِبُّونَ أَنْ يُكَذَّبَ اللَّهُ وَرَسُولُهُ. (رواه البخاري)⁵

Oemar hamalik mendefinisikan media adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah.⁶ Audio visual adalah suatu peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran.

⁴ Bahri Djamarah Syaiful, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), cet ke-2, h. 13.

⁵ أبي عبدالله محمد بن اسماعيل البخاري، صحيح البخاري، الجزء الأول، (بيروت، لبنان: دار الفكر، 1414/1994، ص. 46.

⁶Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rasail, 2005), h.125.

Media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran juga merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian sendiri. Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Pendidikan seni budaya dan ketrampilan yang diberikan pada sekolah karena memiliki peranan yang sangat penting dalam kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai tingkat kecerdasan yang optimal. Kecerdasan anak tidak hanya dapat dilihat dari seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki namun juga bagaimana siswa mampu mengekspresikan melalui seni dan ketrampilan. Hal tersebut karena masing-masing individu mempunyai perbedaan dalam kecerdasannya dalam *multiple intelegensia* ada delapan macam kecerdasan antara lain interpersonal, intra personal, kinestetik, spasial, dll. Seni budaya dan ketrampilan adalah salah satu mata pelajaran yang memfasilitasi anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dalam standar pendidikan nasional SBK dibagi menjadi tiga macam yaitu seni rupa, seni tari, dan seni musik.

Oleh karena itu, diharapkan dengan penggunaan media audio visual dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Berdasarkan observasi awal penulis tertarik untuk memilih lokasi di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin karena terakreditasi A, dan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin ini pada kelas IV pada saat proses pembelajaran berlangsung penulis juga melihat bahwa dalam proses pembelajaran seorang guru tidak ada menggunakan media lain selain papan tulis, dan penulis juga melihat bahwa di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan kurangnya fasilitas-fasilitas yang mendukung sarana pembelajaran berdasarkan hal tersebut maka penulis merasa perlu untuk meneliti lebih mendalam mengenai hal tersebut yang nantinya penulis tuangkan kedalam bentuk skripsi berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi).⁷ Oleh karena itu, untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul ini, penulis perlu memberikan batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengaruh Menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau yang timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁸ Jadi yang penulis maksud pengaruh disini adalah dampak dari sesuatu terhadap sesuatu, sehingga bisa merubah perilaku.
2. Penggunaan adalah hal atau perbuatan, mempergunakan sesuatu. Adapun yang di maksud dalam pembahasan ini adalah penggunaan media audio visual pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, dalam penggunaannya media audio visual dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ini meliputi: kemampuan, pemanfaatan, kesesuaian, dan materi-materi yang menggunakan media audio visual.
3. Media pembelajaran Audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan/informasi dengan menggunakan suara hingga dapat di terima oleh indra pendengaran. Media audio adalah media yang mengandalkan

⁷Suryabrata Sumadi, *Metodologi penelitian*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), h.29.

⁸Dapertemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka) h. 849.

kemampuan suara saja. Media visual digunakan dalam proses pembelajaran hanya melibatkan indra pengelihatan saja. Jadi media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik, pemahaman yang di pakai melalui media audio visual merupakan cara yang tepat digunakan dikelas, yang dimaksud media audio visual dalam penelitian ini yaitu LCD dengan perangkat laptop, speker aktif, layar khusus, slide, dan komputer.

4. Hasil Belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.⁹ Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.
5. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) adalah salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan dalam membekali siswa untuk berkarya serta menumbuh kembangkan cita rasa keindahan dan kemampuan menghargai seni, dalam konsep seni dikenal dengan seni

⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 49.

sebagai keindahan, seni sebagai hiburan, seni sebagai media komunikasi, seni sebagai imitasi dan seni sebagai ekspresi.¹⁰

Dengan demikian, yang dimaksud dalam judul di atas adalah Pengaruh Penggunaan Media audio Visual terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2015/2016 di MIM Al-Furqan Banjarmasin.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Al-Furqan, antara lain :

1. Kurangnya penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Lebih mementingkan aspek kognitif saja.
3. Aplikatif yang sangat minim dilakukan.
4. Lingkungan yang tidak mendukung.

¹⁰Bandi, dkk. Modul Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, (Jakarta Pusat : Direktorat Jendral Pendidikan Islam), h. 17.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi penelitian kali ini pada masalah-masalah yang timbul sehubungan dengan penelitian yang akan di laksanakan di MIM Al-Furqan yaitu, seputar :

1. Pengaruh yang timbul pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Hasil belajar Mata Pelajaran Seni Budaya siswa kelas IV di MIM Al-Furqan Banjarmasin.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok pembahasan pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan?
2. Bagaimana Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan?

F. Alasan Memilih Judul

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi alasan penulis dalam memilih judul tersebut antara lain adalah :

1. Media pengajaran adalah bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar dan menambah semangat atau memotivasi belajar siswa.
2. Melihat keadaan pendidikan sekarang tanpa adanya media pembelajaran akan jauh ketinggalan.
3. Agar memberikan pemahaman kepada guru-guru, terutama guru kelas yang memegang mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tentang pentingnya penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran.
4. Agar guru lebih memahami pentingnya penggunaan media audio visual sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran SBK untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa tersebut.

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini ada beberapa hal yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui apa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Dalam rangkaian langkah-langkah penelitian yang disajikan dalam bab ini hipotesis itu merupakan rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoritis yang diperoleh dari penelaahan keputusan. Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.¹¹

Menurut Sutrisno Hadi dalam Ibnu Hajar, hipotesis adalah dugaan yang mungkin salah dan mungkin benar, ia akan ditolak jika salah satu palsu dan akan diterima jika fakta membenarkannya. Jadi hipotesis adalah dugaan sementara.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a (hipotesis alternatif) : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK.

H_0 (hipotesis nol) : Tidak ada pengaruh terhadap penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK.

¹¹Drs. Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 21

I. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini baik secara teori maupun praktis manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

- a. Siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep pelajaran, yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang optimal.
- b. Siswa dapat lebih mudah memahami materi gerak tari daerah lain.

2. Manfaat bagi guru

- a. Menjadikan alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang variatif, sehingga siswa termotivasi dalam belajar.
- b. Penggunaan media ini, diharapkan guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing siswa.

3. Manfaat bagi sekolah, adalah penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran SBK, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran SBK.

4. Manfaat bagi penulis

- a. Sarana belajar dan mengembangkan potensi yang didapat di bangku perkuliahan kedalam kegiatan pembelajaran SBK.
- b. Agar mengetahui kondisi lingkungan pembelajaran SBK di MIM Al-Furqan Banjarmasin.

- c. Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran SBK di MIM Al-Furqan Banjarmasin.
- d. Agar mengetahui pengaruh media audio visual dalam pembelajaran SBK terhadap hasil belajar siswa MIM Al-Furqan Banjarmasin.

J. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran (*review*) terhadap bahan-bahan pustaka, baik yang berisi konseptual atau bahan yang memuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah banyak pembahasan yang menyinggung tentang pengaruh penggunaan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Fathimatuz Zahra, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin 2015, dengan judul *pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran IPA di MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang lebih difokuskan pada masalah hasil belajar siswa yang menggunakan media realia.
2. Skripsi yang ditulis oleh Rina, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin 2012, dengan judul *Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas III MIN Tungkap Kec. Binuang Kab.Tapin*.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang lebih memfokuskan pada masalah minat siswa dalam penggunaan media audio visual.

3. Skripsi yang ditulis oleh Irmawati, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin 2012, dengan judul *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Kesenian*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang lebih difokuskan pada masalah efektifitas atau tidaknya terhadap penggunaan media pembelajaran.
4. Skripsi yang ditulis oleh Rifa'atul Mahmudah, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin 2014, dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran pada materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII mts al-ikhwan banjarmasin tahun pelajaran 2014/2015*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang lebih difokuskan pada masalah efektifitas atau tidaknya terhadap penggunaan media video pada materi persamaan garis lurus dalam pembelajaran.

Berangkat dari hal di atas, maka bahan pustaka ini akan dikomparasikan dengan beberapa sumber yang dipilih dan hasil penelitian yang ada di lapangan, dan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang di mana penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan bersifat kuantitatif kuasi eksperimen sebagaimana penelitian yang penulis angkat.

K. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penyelesaian pembuatan proposal skripsi maka penulis menyusun sistematika penulisan penelitian ini menjadi V bab yaitu :

Bab pertama, pendahuluan, dalam bab ini akan di uraikan persoalan-persoalan yang berkenaan dengan Latar Belakang, Definisi Operasional, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Alasan Memilih Judul, Tujuan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, dan Sistematika Penulisan.

Bab kedua, Landasan teori: dalam Bab ini merupakan landasan teori yang terdiri atas, Pengertian Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Pengertian Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar, Media Audio Visual, Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di MI, Media dan Langkah-Langkah Penggunaannya dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Guru Menggunakan Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Bab ketiga, terdiri atas : Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Data dan sumber Data, Desain Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab Keempat, yaitu Hasil Penelitian membahas tentang Data Umum Sekolah, Deskripsi Data Hasil Penelitian, Analisis Data, Pembahasan Hasil Penelitian, Keterbatasan Penelitian.

Bab Kelima, Penutup yang terdiri atas simpulan dan saran.