

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.¹

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang membutuhkan sarana dan prasana seperti alat peraga yang membantu terlaksananya proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pendidikan dan pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan prestasi anak didik. Proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa menggunakan media dengan menggunakan media, maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.²

Pada praktiknya media pembelajaran diartikan hanya sebatas alat peraga saja, padahal sesungguhnya pengertian media pembelajaran sangatlah luas sekali yakni yang terdapat di kelas atau sekolah maupun diluar kelas atau sekolah. Tetapi lebih dari itu, lingkungan atau alam ini pun merupakan media yang bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tentunya dapat digunakan secara bebas dan gratis bagi kita semua. Hal ini sesuai dengan firman Allah:

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hal. 162

² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Sinar Baru, 2012), hal. 3

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya. (QS. Al-Isra': 84)³

Ayat di atas menjelaskan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai.

Pada ayat ini juga dijelaskan bahwa media yang hendak digunakan tidak harus berupa sesuatu yang tak terjangkau oleh kemampuan orang yang bersangkutan, melainkan berupa segala sesuatu yang mudah didapatkan serta mudah dalam menggunakannya. Ayat diatas memberikan keterangan bahwa media juga bisa berasal dari lingkungan tempat seseorang berada.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. maka penulis memperoleh permasalahan. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

³ Al-Qur'an dan Terjemahan, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hal. 290

1. Guru mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Palembang jarang sekali menggunakan media yang bervariasi serta membuat inovasi-inovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik.
2. Ketika dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru sehingga aktivitas siswa sering kali keluar masuk kelas.
3. Siswa seringkali berdiskusi dengan teman sebangkunya diluar materi pembelajaran.

Dari permasalahan di ini berarti guru Al-Islam harus selalu melakukan variasi dalam proses belajar baik dalam media pembelajaran. Karena sesuai dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah bahwa guru harus memiliki keterampilan variasi dalam proses belajar mengajar yang meliputi 3 aspek: variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran dan variasi dalam interaksi antara guru dan siswa. Apabila ketiga ini digunakan akan meningkatkan perhatian siswa, membangkitkan keinginan, dan kemauan belajar siswa.⁴

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran saja, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.⁵

⁴ Saiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 124-125

⁵ Wina Sanjaya, *Loc. Cit.*,

Salah satu contoh media pembelajaran adalah media pembelajaran video interaktif yang berupa media video yang dijadikan alat pembelajaran dengan dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Penyampaian pembelajaran dengan media berupa video, siswa akan lebih tertarik karena semua indra akan terangsang dan cenderung akan memperhatikan serta lebih penasaran dengan media yang ada.

Keunggulan lain dari media pembelajaran video interaktif ini akan meminimalisir fungsi seorang pengajar, sehingga melalui media inilah pembelajaran interaktif berlangsung dengan adanya interaksi dan timbal balik antara media pembelajaran video interaktif dengan peserta didik, dimana media pembelajaran video interaktif akan memancing peserta didik agar tertarik pada proses pembelajaran dan nantinya tanggapan peserta didik akan dipaparkan lebih lanjut oleh pengajar.

Banyak sekali manfaat dari penggunaan media pembelajaran. Menurut Arsyad manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan

misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁶

Mengingat banyaknya manfaat dan kelebihan dari penggunaan media dalam pembelajaran maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran dengan Judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi wakaf Mata Pelajaran Al-Islam Kelas X (Sepuluh) di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”. Alasan penulis memilih materi wakaf dalam penelitian ini, dikarenakan adanya kesesuaian dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu video interaktif dengan materi yang akan diajarkan. Alasan yang lain yaitu penulis harus berpedoman dengan silabus yang digunakan pihak sekolah berdasarkan hasil konsultasi dengan guru mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, yaitu:

1. Proses pembelajaran Al-Islam banyak siswa yang tidak aktif, karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Guru mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Palembang terkadang tidak bijak dalam menggunakan media dalam pembelajaran Al-Islam ini, sehingga anak-anak menjadi jenuh.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 26-27

3. Guru kurang memiliki inovasi-inovasi dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pelajaran Al-Islam. Padahal fasilitas sudah cukup lengkap dan sangat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang bersifat elektronik.
4. Kurangnya penggunaan teknologi informasi dan multimedia di bidang pendidikan di tengah-tengah perkembangan teknologi informasi yang pesat.

C. Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan yang akan diteliti dan untuk memperjelas permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu mengenai:

1. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah video interaktif. Video interaktif ini adalah penyampaian pembelajaran dimana materi di sajikan dengan menggunakan video dengan pengendalian komputer. Video interaktif ini dibuat dan direkam sendiri oleh penulis dan di *edit* seperlunya.
2. Hasil belajar dilihat yaitu dari segi kognitif.
3. Materi pembelajaran yang diajarkan dalam penelitian yaitu materi wakaf, sub bab sejarah singkat wakaf, pengertian wakaf, hukum wakaf, ketentuan-ketentuan wakaf, dan dalil wakaf mata pelajaran Al-Islam.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi wakaf mata pelajaran Al-Islam kelas X (sepuluh) di SMA Muhammadiyah 1 Palembang? ”.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dan kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi wakaf mata pelajaran Al-Islam kelas X (sepuluh) di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

2. Kegunaan Penelitian:

- a. Bagi Guru, dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan guru mau melakukan penelitian eksperimen, sehingga di masa mendatang mutu pembelajaran menjadi lebih baik.
- b. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Al-Islam.

- c. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat menambah ilmu pengetahuan dan upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Al-Islam.

F. Definisi Operasional

Video interaktif adalah penyampaian pembelajaran dimana materi di sajikan dengan menggunakan video dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan penyajian. Peralatan yang diperlukan adalah perangkat komputer, dan LCD proyektor. Video Interaktif ini dibuat sendiri oleh penulis dengan melakukan perekaman video dan di *edit* semenarik mungkin.

Pembelajaran menggunakan video ini yaitu materi wakaf mata pelajaran Al-Islam. Siswa di dalam pembelajaran menyaksikan penjelasan materi yang ditayangkan melalui video. Selama penayangan video, siswa tidak hanya menyaksikan tetapi juga ikut berpartisipasi memberikan respon. Setelah penayangan video, guru kembali menjelaskan hal-hal yang belum jelas berdasarkan umpan balik siswa.

Hasil belajar dalam konteks penelitian ini adalah perubahan tingkah laku atau ketercapaian anak dari segi kognitif (pengetahuan) setelah menggunakan video interaktif pada mata pelajaran Al-Islam materi wakaf.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam adalah menggunakan video interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik segi kognitif dengan ditunjukkannya siswa dapat memahami pembelajaran Al-Islam dalam kehidupan sehari-hari.

G. Tinjauan Pustaka

Tinjauan kepustakaan adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Bagian ini ditujukan untuk memastikan kedudukan dan arti penting penelitian yang direncanakan dalam konteks keseluruhan penelitian yang lebih luas, dengan kata lain menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum ada yang membahas.⁷ Diantaranya adalah:

Kodir (2012) dalam penelitiannya, “Penerapan Media Gambar Terhadap Peningkatan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 23 Banyuasin III Kabupaten Banyuasin.” Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD 23 Banyuasin

⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi dan Karya Ilmiah*, (Palembang: CV Grafika Telindo, 2011), hal. 15

III Kabupaten Banyuasin meningkat setelah guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran.⁸

Pahrul Rozi (2012) dalam penelitiannya, “Penggunaan Media Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SD N 1 Desa Ujung Tanjung Kecamatan banyuasin III kabupaten Banyuasin”. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa, Berdasarkan dari gambar yang diperoleh tentang penggunaan media pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Ujung Tanjung dikatakan cukup efektif.⁹

Isrina Laila (2013) dalam penelitiannya, “Pengaruh Media Vidio Compact Disc (VCD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurusan Jenazah kelas X di MAN 1 Palembang.” Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa penggunaan media VCD dalam Proses pembelajaran Fiqih pada mata materi pengurusan jenazah kelas X memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa yang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa yang meningkat setelah diterapkan media VCD ketika penjelasan materi pengurusan jenazah.¹⁰

Dari beberapa hasil penelitian di atas, bahwa ada kesamaan dengan skripsi ini, yaitu dari segi penggunaan media pembelajaran. Namun terdapat

⁸ Kodir, *Penerapan Media Gambar Terhadap Peningkatan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 23 Banyuasin III Kabupaten Banyuasin*, (Palembang: Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang, 2012), hal. 75

⁹ Pahrul Rozi, *Penggunaan Media Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SD N 1 Desa Ujung Tanjung Kecamatan banyuasin III kabupaten Banyuasin*, (Palembang: Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang, 2012), hal. 80

¹⁰ Isrina Laila, *Pengaruh Media Vidio Compact Disc (VCD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurusan Jenazah kelas X di MAN 1 Palembang*, (Palembang: Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang, 2013), hal. 98

perbedaan dari segi substansi permasalahan, yakni pada penelitian di atas terfokus pada penggunaan media pembelajaran yaitu berupa media gambar dan *Video Compact Disc* (VCD). Sedangkan penelitian yang penulis rencanakan penggunaan media pembelajaran yaitu berupa video interaktif. Kemudian penelitian ini juga dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa.

H. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran Video Interaktif

Secara etimologi, media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar".¹¹ Dan dalam bahasa Arab media adalah perantara (وساءة).¹² Secara istilah bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.¹³ Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, membatasi media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.¹⁴

Pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu: "instruction" diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Dengan kata lain pembelajaran adalah segala sesuatu

¹¹ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hal. 3

¹² A.W. Munawir dan Muhammad Fairuz, *Kamus Al-Munawir Indonesia-Arab Terlengkap*, (Surabaya: Pustaka Progressif, 2007), hal. 564

¹³ *Ibid.*, hal. 4

¹⁴ Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 6

yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.¹⁵ Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan ketampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.¹⁶

Video interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Peralatan yang diperlukan adalah perangkat komputer, *video laser*, dan layar monitor.¹⁷

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif yaitu materi pelajaran di sampaikan melalui penayangan video pembelajaran interaktif. Materi yang terdapat pada video interaktif yaitu tentang sejarah singkat wakaf, pengertian wakaf, hukum wakaf, serta ketentuan-ketentuan wakaf. Penayangan video interaktif ini menggunakan perangkat laptop dan dihubungkan dengan LCD proyektor, sehingga seluruh siswa dapat melihat, mengamati dan mendengar.

¹⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2011), hal. 6

¹⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 61

¹⁷ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hal. 36

Pada saat penayangan video interaktif siswa tidak hanya menyaksikan dan mengamati video, tetapi ikut serta memberikan respon yang aktif. Sehingga menimbulkan interaksi dua arah antara siswa dengan video interaktif. Dan respon inilah yang menentukan kecepatan penyajian. Unsur-unsur interaktif pada video ini yaitu kata-kata verbal yang berupa pertanyaan, perintah untuk melakukan sesuatu dan *reward*. Setelah menyaksikan penayangan video, guru menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa. Sesuai dengan umpan balik yang diberikan siswa.

Menurut Rusman video pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan video pembelajaran:

- 1) Memberi pesan yang diterima lebih merata oleh siswa.
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

b. Kekurangan video pembelajaran:

- 1) Jangkauan terbatas.
- 2) Sifat komunikasi satu arah.
- 3) Gambarnya relatif kecil.
- 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan dan gangguan magnetik.¹⁸

2. Hasil Belajar Siswa

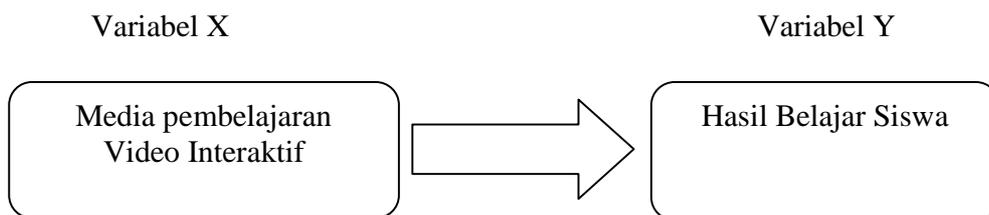
Menurut Gronlund dalam Khadijah hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Kemudian menurut Sudijarto dalam Khadijah hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program

¹⁸ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 220-221

pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karenanya, hasil belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.¹⁹

I. Variabel Penelitian

Menurut Suryabrata yang dikutip Tim Penyusun, variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian atau sering dinyatakan sebagai faktor-faktor yang berperan penting dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.²⁰ Penelitian yang dilakukan ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel Pengaruh atau *independent variable* (X) dan variabel akibat atau disebut variabel Terpengaruh atau *dependent variable* (Y). Yang disebut pengaruh adalah penggunaan video interaktif sedangkan variabel terpengaruh adalah hasil belajar siswa pada materi wakaf mata pelajaran Al-Islam. Skemanya adalah sebagai berikut:



¹⁹ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2011), hal. 209

²⁰ Tim Penyusun, *Panduan, Op. Cit.*, hal. 16

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah prediksi atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris.²¹ Hipotesis yang dikemukakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi wakaf mata pelajaran Al-Islam kelas X (sepuluh) di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

H_o : Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi wakaf mata pelajaran Al-Islam kelas X (sepuluh) di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

K. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen (*experimental method*). metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan tertentu).²²

Penelitian eksperimen yang peneliti lakukan disini adalah penelitian yang melakukan perbandingan antara kelompok yang menggunakan video

²¹ *Ibid.*, hal. 17

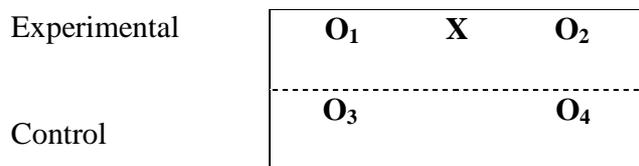
²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 6

interaktif untuk meningkatkan hasil belajar (eskperimen) dan kelompok yang tidak menggunakan video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (kontrol).

2. Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini dibentuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random.²³

Gambar 1.1
Desain Eksperimen



Bentuk perlakuan terhadap kelompok eskperimen adalah siswa diberi perlakuan (diajar) dengan menggunakan video interaktif. Sedangkan kelompok kontrol siswa tidak diberi perlakuan. Selain melihat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Al-Islam pada saat pre test dan post test di kelas eskperimen dan kontrol dalam penelitian ini, peneliti juga ingin melihat perbedaan hasil post tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapat perlakuan.

²³ *Ibid.*, hal. 79

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Yaitu berupa data yang menunjukkan angka atau jumlah seperti hasil *pre-test* dan *post-test* setelah proses pembelajaran Al-Islam berlangsung, jumlah guru, letak geografis dan keadaan sarana prasarana.

b. Sumber Data

Data penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder, data primer dalam penelitian ini diambil langsung oleh peneliti melalui siswa secara langsung dengan memberikan tes berupa *pilihan ganda test*, sedangkan data sekunder merupakan data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini, seperti data yang diperoleh dari dokumentasi pihak sekolah serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini bermaksud ingin mengungkap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam dan kondisi proses berlangsungnya pembelajaran secara objektif. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu persiapan, seleksi objek, pelaksanaan eksperimen, serta pengolahan data.

a. Persiapan

Persiapan penelitian yang dilakukan meliputi pengurusan izin penelitian dan konsolidasi dengan Kepala SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

1) Pengurusan Izin Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek dari SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Pengurusan izin penelitian dimulai dengan mengajukan permohonan izin penelitian ke bagian akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang.

2) Konsolidasi dengan Kepala SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Berdasarkan surat permohonan izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan keguruan IAIN Raden Fatah Palembang, maka diadakan konsolidasi dengan Kepala SMA Muhammadiyah 1 Palembang untuk mendapatkan kesepakatan dan persetujuan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

b. Memilih Objek Penelitian

Untuk memilih objek penelitian, penulis berkonsultasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Palembang, berdasarkan hasil konsultasi maka didapat hasil populasi penelitian dua kelas yaitu kelas MIA 1 dan MIA 2. Selanjutnya dua kelas tersebut langsung dijadikan sampel dalam penelitian. Ini berarti penelitian ini merupakan penelitian polulasi.

c. Pelaksanaan Eksperimen

Melalui metode eksperimen akan disusun proses pelaksanaan penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Memberikan *pre-test*

Peneliti memberikan *pre-test* dengan 15 soal pilihan ganda kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum *treatment* (tindakan). Soal *pre-test* diberikan secara bertahap yaitu dalam dua kali pertemuan.

2) Memberikan penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif kepada kelas eksperimen. Sedangkan penjelasan materi yang sama tidak menggunakan video interaktif berlaku bagi kelas kontrol.

3) Melakukan *treatment*

Kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif. Sedangkan kelas kontrol diajarkan tidak menggunakan video interaktif. *Treatment* tidak hanya dilakukan satu kali pertemuan, melainkan 2 kali pertemuan.

4) Memberikan *post-test*

Peneliti memberikan tes tertulis bentuk pilihan ganda setelah tindakan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Post-test* diberikan bertahap sebanyak dua kali pertemuan. Soal *post-test* disesuaikan dengan tujuan dan indikator pada pembelajaran setiap pertemuan.

d. Pengolahan dan Analisis Data

Pada tahap pengolahan dan analisis data dilakukan pemeriksaan kembali semua data yang telah terkumpul, pemberian skor jawaban subjek terhadap tes hasil. Kemudian menganalisis data, yaitu dengan cara menguji normalitas, homogenitas, dan menguji hipotesis.

5. Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui.²⁴ Adapun populasi yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang yang terbagi dalam dua kelas yaitu MIA 1 dan MIA 2, dengan jumlah keseluruhan 68 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah himpunan bagian dari populasi.²⁵ Teknik pengambilan sampel berpedoman dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan, bahwa “jika subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi dan jika jumlahnya subyeknya

²⁴ Toha Anggoro, dkk, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal., 4.2

²⁵ *Ibid.*, hal. 4.3

besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20- 25 % atau lebih”.²⁶ Oleh karena total populasi berjumlah 68 siswa dan semua populasi dipakai menjadi sampel, ini berarti penelitian ini merupakan penelitian populasi. Sampel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelas dengan rincian kelas MIA 1 sebagai kelas eksperiment dan MIA 2 sebagai kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut ini:

Tabel 1.1
Populasi dan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	X MIA 1	12	22	34
2	X MIA 2	12	22	34
Jumlah				68

6. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), hal. 120

pengamatan.²⁷ Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui keadaan objek secara langsung serta keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana serta kondisi pada saat proses pelaksanaan pembelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

b. Tes

Tes digunakan untuk menguji tingkat hasil belajar siswa yaitu siswa mengetahui dan paham pada saat pembelajaran Al-Islam. Dan peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan, baik pada kelas yang menggunakan video interaktif dan kelas yang tidak menggunakan video interaktif. Maka peneliti perlu mengadakan test langsung terhadap sampel yaitu kelompok A (eksperimen) dan kelompok B (kontrol).

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya.²⁸ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh daftar-daftar siswa, guru dan karyawan serta hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian.

76 ²⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal.

²⁸ Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2012), hal. 158

7. Teknik Analisis Data

a. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hal ini berkenaan dengan uji statistik parameter t atau uji t yang hanya dapat digunakan bila data yang diperoleh berdistribusi normal. Data yang dibuat di dalam tabel distribusi frekuensi diuji kenormalannya dengan menggunakan uji kemiringan.

Rumusnya:

$$KM = \frac{\bar{x} - M_o}{S} \text{ }^{29}$$

di mana:

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \text{ }^{30}$$

Data berdistribusi normal apabila harga Km terletak antara -1 dan +1 dalam selang $(-1 < Km < +1)$

Keterangan:

Km = Koefisien normalitas (kemiringan)

M_o = Modus

²⁹ Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 109

³⁰ *Ibid.*, hal. 77

- \bar{x} = Nilai rata-rata
 S = Simpangan Baku
 b = Batas Kelas Modus
 p = Panjang kelas modus
 b_1 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum kelas modus.
 b_2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sebelum kelas modus.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesetaraan data atau kehomogenan data. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kehomogenan data tentang *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar siswa kelas kontrol.

Hipotesis yang akan diujikan adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

σ_1^2 : Varians data kelas eksperimen

σ_2^2 : Varians data kelas kontrol

Homogenitas data dapat dianalisis dengan menggunakan statistik F, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \text{ }^{31}$$

Kriteria pengujian tolak H_0 jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{1/2} \propto (v_1, v_2)$ dengan taraf nyata 5% dan dk pembilang = $(n_b - 1)$ dan dk penyebut $(n_k - 1)$

Keterangan:

n_b = banyaknya data yang variansnya lebih besar

n_k = banyaknya data yang variansnya lebih kecil.

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, berarti homogen

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, berarti tidak homogen

b. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan Uji T. Uji t digunakan untuk menguji dua hipotesis yang diajukan yaitu hipotesis pertama dan hipotesis kedua. Dalam penelitian ini, uji t yang digunakan bertujuan untuk membandingkan besarnya pengaruh sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam proses pembelajaran.

Sugiono mengatakan bahwa apabila sampel berkorelasi/ berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah *treatment*

³¹ *Ibid.*, hal. 250

atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan *t test sample related* dengan persamaan:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \cdot^{32}$$

Kriteria pengujian yang berlaku adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan menentukan $dk = n_1 + n_2 - 2$, taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan peluang $(1 - \alpha)$.³³

keterangan:

\bar{x}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = banyaknya data kelas eksperimen

S = standar deviasi data

n_2 = banyaknya data kelas kontrol

s_1^2 = varians kelas eksperimen

s_2^2 = varians kelas kontrol

Dengan ketentuan:

➤ Rata-rata : $\bar{X} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i$

➤ Varians : $S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2)-2}$ ³⁴

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 273

³³ *Ibid.*,

L. Sistematika Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk karya tulis ilmiah yaitu terdiri dari lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab Pertama adalah pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, tinjauan kepustakaan, definisi operasional, kerangka teori, variabel penelitian, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua yaitu landasan teori yang menguraikan tentang deskripsi teori media pembelajaran interaktif, hasil belajar siswa, hubungan antara media pembelajaran video interaktif dengan hasil belajar siswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa.

Bab Ketiga yaitu deskripsi objek penelitian yang membicarakan keadaan Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 1 Palembang, baik tentang sejarah berdirinya, keadaan guru dan pegawai, keadaan siswanya, sarana dan prasarana serta prestasi-prestasi yang telah dicapai SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Bab Keempat yaitu hasil dan pembahasan berisi analisis data yang memaparkan deskripsi data, analisis data *pre-test* dan analisis data *post-t est*. Analisis bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran Al-Islam kelas eksperimen yang digunakan video interaktif dan

³⁴ *Ibid.*, hal. 181

kelas kontrol yang tidak diterapkan video interaktif di SMA Muhammadiyah 1 Palembang serta pembahasan.

Bab Kelima yaitu penutup yang terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian dan juga dikemukakan saran-saran dari penulis.