BAB VII
Penelitian tentang Media dan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

A. Faktor-faktor Penentu Hasil Belajar

Faktor-faktor hasil belajar merupakan hal yang melandasi dalam penelitian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik yang behavioristik maupun yang konstruktivistik, karena dari faktor-faktor ini peneliti mempunyai gambaran variabel apa yang akan diteliti yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian dalam pengembangan media Pendidikan Agama Islam masih jarang ditemukan, padahal penelitian ini sangat ditunggu-tunggu oleh para praktisi pendidikan, terutama dengan alasan bahwa untuk meminimalisir tingkat kegagalan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu dari serangkaian jawaban terhadap penyelesaian permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah melalui hasil penelitian.

Hasil penelitian dalam bidang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan membantu para praktisi pendidikan dalam membantu mengembangkan proses pembelajaran Pendidikan Agaam Islam di kelas, dengan demikian proses pembelajaran PAI akan mendapatkan hasil yang maksimal, yaitu terjadinya proses internalisasi nilai-nilai Islam dalam kepribadian anak. Ausubel menyatakan bahwa media dapat mengantarkan proses pembelajaran menjadi *meaningfull* atau bermakna. Kebermaknaan tersebut dapat menghasilkan proses internalisasi hasil belajar bagi siswa. Demikian juga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, fungsi media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat membantu proses *meaningfull* anak terhadap hasil belajarnya, sehingga nilai-nilian PAI dapat terinternalisasi dalam kehidupan serta kepribadiannya.

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah (Setyosari, 2005) :

1. Sifat pebelajar (siswa)

   Sifat atau karakteristik siswa adalah hal yang menentukan seberapa jauh pembelajaran dilaksanakan. Perbedaan karakteristik siswa akan menentukan pemilihan media apa yang akan digunakan dalam kelas. Apabila anak yang mempunyai karakteristik belajarnya adalah visual, maka media pembelajarannya adalah dengan menghadirkan gambar, karena melalui gambar mereka dapat belajar dengan baik, demikian juga apabila karakteristik anak verbal maka media pembelajarannya adalah cukup dengan kehadiran guru dengan berceramah, karena anak dengan karakter verbalnya, mereka tertarik dengan penampilan guru yang berceramah dengan bersemangat dan berintonasi suara dengan baik, atau pembelajaran untuk mereka dapat dilakukan dengan cara diskusi.

2. Perbedaan tugas pebelajar (siswa)

   Tugas yang diberikan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, dengan kata lain hasil belajar yang diperoleh siswa tergantung pada tugas yang diberikan guru kepada mereka. Hasil penelitian Dryden and Vos (1999) terhadap tugas yang diberikan guru kepda siswanya adalah sebagai berikut :

   a. Tugas belajar dengan cara membaca akan menghasilkan 10% tingkat keberhasilan dalam belajar
   b. Tugas belajar dengan cara mendengar akan menghasilkan 20% tingkat keberhasilan dalam belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tugas belajar dengan cara melihat akan menghasilkan 30% tingkat keberhasilan dalam belajar
d. Tugas belajar dengan cara melihat dan mendengar akan menghasilkan 50% tingkat keberhasilan dalam belajar
e. Tugas belajar dengan cara mengatakan akan menghasilkan 70% tingkat keberhasilan dalam belajar
f. Tugas belajar dengan cara mengatakan sambil mengerjakan akan menghasilakn 90% tingkat keberhasilan dalam belajar

Dengan demikian guru PAI harus mempunyai sikap kreatif dalam memberikan tugas belajar kepada siswanya agar pembelajaran PAI berguna bagi kehidupan mereka, karena nilai-nilia PAI digunakan mereka sebagai modal dalam berintraksi dengan masyarakatnya secara luas.

Hasil penelitian Dryden and Vos tersebut memberikan implikasi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran PAI. Guru PAI harus dapat menggunakan dan membuat media pembelajaran berdasarkan tugas-tugas yang mereka berikan kepada siswanya.

3. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran berimplikasi terhadap hasil belajar siswa. Guru yang kreatif dalam menggunakan metode terbukti dapat memberikan stimulus siswa dalam belajar, dengan demikan dapat dikatakan bahwa penerapan metode yang variatif berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Guru yang hanya menerapkan satu metode dalam setiap kali pertemuan akan mengakibatkan kebosanan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang baik tidak diperoleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dalam belajarnya. Namun jika guru dapat menerapkan metode yang bervariatif, yaitu berceramah, berdiskusi, berkaryawisata, dan resitasi dalam setiap kali pertemuan maka akan dimungkinkan siswi mempunyai motivasia atau semangat yang tinggi dalam belajarnya.

B. Isu Penelitian Berparadigma Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian-penelitian dengan pendekatan model behavioristik menekankan pada suatu tindakan yang dihasilkan oleh *punishment* dan *reward*. Hal ini berdasarkan dari pendekatan model pembelajaran behavioristik itu sendiri yang menganggap perubahan prilaku seseorang ditentukan oleh faktor dari luar, yaitu berupa *punsihment* dan *reward*

Dalam paradigma behavioristik, penelitian media pembelajaran memusatkan pada media pembelajaran sebagai variabel-variabel bebas. Sedangkan hasil pembelajaran dalam bentuk pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan sebagai variabel terikatnya. Kajian perbandingan media telah mendominasi jurnal-jurnal penelitian. Penelitian-penelitian tersebut menekankan perbandingan dampak media yang lebih baru seperti televisi dengan media yang lebih tradisional misalnya pembelajaran klasikal. Bukti empiris dari penelitian-penelitian semacam itu biasanya lebih mendukung pada media yang lebih baru. Dengan demikian, selama kurun waktu awal gambar gerak berkembang, kajian-kajian cenderung lebih menyukai gambar hidup dari pada guru. Kemudian, sejalan dengan hal tersebut, kajian-kajian yang dirancang lebih mendukung televisi dari pada guru, gambar hidup, dan buku teks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada penelitian dengan isu paradigma behavioristik dalam pembelajaran PAI juga didapatkan isu-isu yang serupa, misalnya pengaruh media televisi atau pembelajaran klasikal terhadap prestasi atau motivasi belajar PAI di sekolah-sekolah tertentu. Dalam paradigma behavioristik, prestasi dan motivasi digunakan sebagai variabel terikat dan menjadi isu yang sangat sentral, hal demikian mempunyai alasan bahwa kedua kajian tersebut (prestasi dan motivasi) menjadi hal yang sangat berharga dalam paradigma behavioristik. Preastasi merupakan bentuk pengakuan dari nilai siswa yang baik atau buruk, sedangkan motivasi adalah suatu dorongan yang ditimbulkan sebagai akibat diberikannya *punishment* dan *reward*. Hukuman dan ganjaran adalah dua hal yang digunakan dalam memberikan motivasi siswa, dengan demikian sepadan dengan teorinya bahwa potensi siswa dapat berkembang karena adanya pengaruh dari faktor eksternal.

C. Isu Penelitian Berparadigma Konstruktivistik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian dengan pendekatan konstruktivistik menekankan pada bagaimana suatu pengetahuan diperoleh berdasarkan pada potensi internal siswa itu sendiri, bukan berdasarkan pada faktor eksternal, misalnya pemberian hadiah atau hukuman. Hal ini berdasarkan toeri model pembelajaran konstruktivistik itu sendiri yang menekankan pada pengakauan potensi manusia atau siswa sebagai pebelajar dalam membangun atau menemukan pengetahuannya secara mandiri dengan bantuan akal dan pengalaman mereka hidup ditengah masyarakat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paradigma konstruktivistik mengakui adanya interaksi antara stimuli eksternal (yang dipresentasikan melalui media) dan stimuli internal, yaitu proses kognitif yang mendukung terjadinya belajar. Dalam paradigma ini, proses kognitif dikaji sebagai suatu variabel terikat atau variabel hasil dan karakteristik siswa dikaji sebagai variabel bebas. Asumsinya adalah bahwa siswa sering mempengaruhi cara mereka dalam menerima pengalaman stimulus pembelajaran melalui keyakinan-keyakinan, nilai-nilai, harapan-harapan, kemampuan umum, dan pengetahuan awal tentang bidang studi yang mereka peroleh sbelumnya. Paradigma konstriktivistik menganggap siswa jauh labih aktif dan peranan kontrol yang bersifat eksternal dalam lebih kecil.

Dengan demikian dengan lahirnya teori belajar konstruktivistik, masalah-masalah perbandingan media diabaikan, karena teori-teori ini menganggap bahwa media itu sendiri yang mendukung belajar. Dalam pendekatan konstruktivistik terhadap penelitian tentang media pembelajaran, perhatian lebih dicurahkan pada cara dimana berbagai sifat-sifat media seperti sifat-sifat yang menimbulakn perbedaan presntasi visual dalam memori berinteraksi dengan proses kognitif untuk mempengaruhi belajar. Dengan demikian, para peneliti mulai membahas bagaimana unsur-unsur spesifik suatu pesan pembelajaran mungkin mengkatifkan kesadaran-kesadaran tertentu bagi siswa tertentu dalam kondisi tugas tertentu pula.

Berbeda dari penelitian yang berkenaan dengan perbandingan media, generasi peneliti berikutnya telah meneliti cara-cara penyajian informasi yang berbeda diproses oleh siswa dan bagaimana kemmapuan memproses itu berkembang. Hasil-hasil penelitian ini nampakanya menghasilkan implikasi penting dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Misalnya, Anderson dan Lorch telah menemukan bahwa anak-anak yang menerima bahan-bahan yang disajikan melalui televisi yang dapat dipahami bagi mereka, menunjukkan bahwa pemahaman itu menentukan perhatian bukan hal-hal yang lain yang ada di sekitarnya. Temuan ini menyatakan bahwa teknik pembelajaran seharusnya diorientasikan untuk memberikan informasi yang mudah difahami bukan untuk menarik perhatian.

Dalam penelitian pembelajaran PAI, guru-guru dapat menggunakan paradigma ini, misalnya dengan contoh judul penelitian pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap pembentukan mental kognitif siswa. Pada paradigma ini terjadi pergeseran penggunaan media, yaitu dari penelitian yang menggunakan media tradisional menuju multimedia. Media tradisional dianggap tidak menarik lagi untuk diperdebatkan karena kecenderungan masyarakat semakin global dan kebutuhan media bagi siswa saat ini adalah dituntut menguasai teknologi, sehingga banyak dijumpai jurnal-jurnal penelitian yang mengangkat tema-tema multimedia sebagai isu sentralnya.

D. Akses Internasional Penelitian Media Dan Teknologi Pembelajaran

1. AECT : Association for Educational Communications and Technology

   Organisasi ini didirikan oleh organisasi internasional yang merepresentasikan para profesional di bidang teknologi pembelajaran yang bekerja di sekolah, institur, universitas, perusahaan, pemerintah, dan sektor militer. Misi dari organisasi ini adalah mempersiapkan kepemimipinan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi dan teknologi pendidikan. AECT mempunyai 9 divisi, yaitu penelitian dan teori, pengelolaan media, pembelajaran jarak jauh, sekolah program mdia, pelatihan, produksi media, pembelajaran berdasarkan komputer, sistem interaktive dalam pembelajaran, dan sekolah dengan memakai jaringan international. Untuk mengakses profile AECT dapat dilihat dalam Web : http://www.aect.org

2. ASTD : *American Society for Training and Development*

   ASTD adalah organisasi professional yang menangani bidang pelatihan dan program pengembangan sumber daya manusia dalam bisnis dan industri. Pada perkembangannya organisasi ini tidak hanya bergerak dalam dunia bisnis tetapi dalam bidang pendidikan. Organisasi ini mempunyai majalah yang terbit bulanan dengan nama majalah *Training and Development*. Majalah ini juga memberikan sponnsor bagi penelitian di bidang teknologi pembelajaran. Untuk mengakses profile ASTD dapat dilihat dalam Website : http://www.astd.org

3. IICS : *International Interactive Communications Society*

   IICS merupakan organisasi non profit untuk pengembangan media interaktif. Untuk dapat mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam website : http://www. iics.org

4. ISPI : *International Society for Performance Improvement*

   ISPI adalah sebuah organisasi yang membidangi dalam pengembangan dan pencapaian tempat kerja. Untuk mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam website : http://www.ispi.org

5. ISTE : *International Society for Technology in Education*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Missi ISTE adalah untuk mengembangkan pendidikan melalui penggunaan teknologi dalam belajar, mengajar, dan administrasi. Organisasi ini terutama mengembangkan teknologi berbasis computer dalam pendidikan. Untuk mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam website : http://www.iste.org

6. MGAI : *Media Communications association international*

   MGAI pada dasarnya adalah organisasi televise internasional yang didirikan untuk mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan tentang video professional di perusahaan atau organisasi. Untuk dapat mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam Website : http://www.itva.org

7. IVLA : *International Visual Literacy Association*

   IVLA mendedikasikan pada mengembangkan konsep literasi visual. Bagaimana kita dapat menggunakan gambar untuk berkomunikasi dan bagaimana kita menginterpretasikan gambar. Organisasi ini khususnya mengfokuskan pada pengembangan desain materi pembelajaran. Untuk dapat mengetahui organisasi ini lebih lanjut dapat mengakses di Web : http://www.ivla.org

8. USDLA : *United States Distance Learning Association*

   USDLA adalah organisasi nonprofit yang didirikan pada tahun 1987 untuk mempromosikan pengembangan dan aplikasi pembelajaran jarak jauh dalam pendidikan dan pelatihan. Untuk dapat mengakses organisasi ini dapat melihat Web : http://www.usdla. org

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id