BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebenarnya kata media sudah tidak asing lagi ditelinga kita, tetapi pemahaman banyak orang terhadap kata tersebut berbeda - beda. Kata media berasal dati bahasa latin, yakni memiliki arti medius yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara.[1] Pada kurikulum 2013 saat ini media adalah peranan yang sangat penting karena dengan media guru dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada anak didiknya terlebih lagi media berbasis ilmu teknologi (IT). Salah satu contoh media berbasis ilmu teknologi (IT) yaitu menggunakan media gambar dalam bentuk power point. Membuat power point juga harus semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesan kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak mencamkan apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan *performance* mereka dalam menampilkan keterampilan-keterampilan tertentu sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di samping itu, media bukan hanya

[1] Padji M. Sudarmo, *Kamus Istilah, Komputer, Teknologi Informasi & komunikasi*, (Bandung : CV. Yrama Widya, 2006),h. 5-6

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

sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan alat bantu penyalur pesan kepada siswa, dan dengan media peranan guru akan berubah, yang semula sebagai penyaji berubah menjadi pengelola kegiatan belajar.[2]

Anak sebagai sosok individu yang sedang berkembang tentunya memerlukan perhatian yang khusus dari gurunya untuk mendidiknya. Dialah pendidik yang pertama dan utama dalam sekolah serta pengaruhnya sangat besar dalam pembentukan kepribadian anak. Oleh karena itu, pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik maupun psikis dipengaruhi oleh perilaku guru dalam mendidik anak.[3]

Dahulu, ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum sepesat ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan peserta didik malalui bahan verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru. Tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran.

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Peserta didik dapat belajar dimana dan kapan saja. Peserta

---

[2] Fathurrohman, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Surabaya : Dakwa Digital Press, 2008), h. 42-43

[3] Dadang Hawari, *Al-Qur'an dan llmu Kedokleran Jiwa dan Kesehatun Jiwa*, (Yogyakarta: PT,Dana Bhakli Prima Yasa, l996), h.346.

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

didik bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belaajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.[4]

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, dari segi sosial, ekonomi, dan pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) maka perlu adanya penyesuaian – penyesuaian, terutama faktor – faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran dikelas, salah satu faktor yaitu media pembelajaran yang harus dikuasai oleh seorang pendidik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan efektif dan efisien.

Dunia pendidikan saat ini tidak luput dari teknologi modern, walaupun sangat minim, tapi paling tidak di sekolah memiliki alat OHP yang digunakan sebagai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat – alat modern memang sudah seharusnya diterapkan dalam dunia pendidikan, sudah tidak saatnya pendidik mengajar hanya dengan bantuan papan tulis dan spidol atau kapur. Dengan perkembangan pada saat ini, seorang pendidik harus bisa mempergunakan alat teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif, sehingga dengan berkembangnya teeknologi pendidikan tersebut menjadikan proses pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

[4] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h.197

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

Khususnya pada usia anak-anak, pendidikan dengan media modern,sebut saja media elektronik seperti televisi, vcd, ldc, viewer,tentunya akan lebih menarik perhatian daripada hanya didapat dari guru saja.[5]

Sebagai upaya pengembangan dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan variatif, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya model pembelajaran. Adapun yang diterapkan di SDN Babatan 5 Surabaya, sejauh ini proses pembelajaran PAI baru dilaksanakan sebatas menggunakan media metode ceramah. Maka menurut peneliti, perlu diadakan media baru yaitu media gambar berbasis ilmu teknologi (IT) yang mana dalam pembelajaran akan menggunakan power point untuk menayangkan slide-slide yang berisi gambar yang berkaitan dengan tema yang diajarkan agar peserta didik lebih memahami pelajaran dalam suasana yang lebih menyenangkan.

Di SDN Babatan V Surabaya yang di dalamnya tidak hanya mengajar siswa yang normal tetapi juga mengajar siswa yang berkebutuhan khusus. Pengertian dari siswa berkebutuhan khusus sendiri sesuai dengan arti kata '*exceptional'*, anak yang luar biasa diartikan sebagai individu-individu yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari individu lainnya yang dipandang normal oleh masyarakat pada umumnya. Secara lebih khusus, anak luar biasa menunjukkan karakteristik fisik, intelektual, dan emosional yang lebih rendah atau lebih tinggi dari anak normal sebayanya, atau berada di luar standar norma-norma yang berlaku di masyarakat apakah itu menyimpang 'ke atas' maupun 'ke bawah' baik dari segi fisik, intelektual maupun emosional

[5] Nasution, *Teknologi Pendidikan* , (Jakarta: Numi Aksara, 1994) h.2

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

sehingga mengalami kesulitan dalam meraih sukses baik dari segi sosial, personal maupun aktifitas pendidikan.[6]

Guru di SDN Babatan V Surabaya dalam mengajar mata pelajaran PAI jarang menggunakan media gambar dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus, dengan media tersebut ditujukan untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Media gambar adalah dua kata yang digabungkan yaitu media yang artinya Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.[7] Sedangkan gambar merupakan media reproduksi bentuk imajinasi dalam dua dimensi. Jadi media gambar adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan informasi melalui gambar atau bentuk imajinasi dalam dua dimensi yang mana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diterima.

Dalam dunia pendidikan tentu prestasi belajar sangatlah penting dalam menentukan masa depan bagi siswa. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman anak berkebutuhan khusus ketika media gambar diterapkan dalam pembelajaran PAI yang seharusnya meningkatkan prestasi belajar merekan. Dalam hal ini prestasi belajar dapat diartikan sebagai kecakapan nyata yang dapat diukur yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai interaksi aktif antara subyek belajar dengan obyek

---

[6] Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Jakarta, Kencana, 2010), h. 245

[7] H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) h. 11

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

belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar.

Berdasarkan dari pemaparan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai prestasi belajar dengan judul **"Pengaruh Media Gambar Berbasis Ilmu Teknologi (IT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDN Babatan V Surabaya".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media gambar berbasis ilmu teknologi (IT) pada mata pelajaran PAI kelas V siswa berkebutuhan khusus di SDN Babatan V Surabaya?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus pada mata pelajaran PAI kelas V di SDN Babatan V Surabaya?
3. Apakah ada pengaruh media gambar berbasis ilmu teknologi (IT) terhadap prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus pada mata pelajaran PAI kelas V di SDN Babatan V Surabaya?

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. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan media gambar ilmu teknologi (IT) pada mata pelajaran PAI kelas V siswa berkebutuhan khusus di SDN Babatan V Surabaya.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus pada mata pelajaran PAI kelas V di SDN Babatan V Surabaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh media gambar ilmu teknologi (IT) terhadap prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus pada mata pelajaran PAI kelas VI di SDN Babatan V Surabaya.

D. Kegunaan Penelitian

Setiap kegiatan pasti mempunyai manfaat dan kegunaan, baik tiu berguna bagi diri sendiri maupun berguna bagi orang lain. Begitu pula dengan penelitian ini, penulis berharap hasil penelitian ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkannya terurama bagi penulis sendiri. Karena dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik minat peneliti lain, khusunya dikalangan mahasiswa, untuk mengembangkan penelitian lanjutan tentang masalah yang sama dan serupa.[8]

Oleh karena itu, kegunaan penelitian dalam pembahasan ini sebagai berikut:

[8] Cik Hasan Bisyri, *Penuntun Penyusunan Rencana Penelitian Skripsi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2001), h. 35.

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

1. Bagi siswa

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran bagi siswa dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus kelas V di SDN Babatan V Surabaya.

2. Bagi guru

   Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk pencapaian tujuan pembelajaran khususnya pada pelajaran pendidikan. Memberikan khasanah pada pendidik untuk senantiasa memperhatikan berbagai macam aspek dalam mengajar serta mendidik siswa.

3. Bagi pihak sekolah

   Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menanggapi berbagai karakter siswa sehingga pihak sekolah bisa memberikan sistem pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kualitas sekolah.

4. Bagi peneliti

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman awal yang akan menjadi bekal untuk mengajar di kemudian hari. Selain itu juga dapat menambah wawasan yang dijadikan pedoman, bahan penilaian dalam mengukur keberhasilan belajar siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pada prestasi belajar siswa.

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

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, penulis ingin memberikan batasan masalah dengan fungsi sebagai penyempit obyek yang akan diteliti agar masalah yang diteliti tidak melebar dan jelas pembahasannya sebagai berikut :

1. Penelitian ini membicarakan tentang pengaruh media gambar ilmu teknologi (IT) terhadap prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus pada mata pelajaran PAI kelas V di SDN Babatan V Surabaya
2. Karena keterbatasan waktu, maka populasi yang diambil bukan seluruh siswa disekolah tersebut, tetapi hanya siswa kelas V.
3. Kesimpulan hasil penelitian ini hanya berlaku di SDN Babatan V Surabaya

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan, yang dapat diamati atau diobservasi. Konsep ini sangat penting, karena hal yang diamati membuat kemungkinan bagi orang lain untuk melakukan penelitian terhadap hal yang serupa, sehingga apa yang dilakukan penulis terbuka untuk diuji kembali yang lain.[9]

Berdasarkan judul penelitian, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional yang dimaksudkan untuk memberikan penjelasan terhadap tiap-tiap variabel. Sehingga diharapkan akan terdapat kesamaan

[9] Suryadi Subrata, *Metodologi Penelitian I*, (Jakarta: Raja Grafindo. 1988), h. 76.

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

pandangan dalam memahami permasalahan dan hasil penelitian yang diperoleh. Definisi operasional adalah penentuan construct (sifat yang akan diperoleh) sehingga menjadi variabel yang dapat di ukur. Untuk itu peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengaruh

   Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang berkuasa atau yang berkekuatan.[10]

2. Media

   Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi[11]

3. Gambar

   Merupakan media reproduksi bentuk imajinasi dalam dua dimensi.

4. Ilmu Teknologi

   Penyajian data atau informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

5. Prestasi Belajar

   Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

---

[10] Poerwo Darminto, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), h. 731.

[11] H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) h. 11

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

6. Siswa Berkebutuhan Khusus

   Pengertian dari siswa berkebutuhan khusus sendiri sesuai dengan arti kata '*exceptional'*, anak yang luar biasa diartikan sebagai individu-individu yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari individu lainnya yang dipandang normal oleh masyarakat pada umumnya. Secara lebih khusus, anak luar biasa menunjukkan karakteristik fisik, intelektual, dan emosional yang lebih rendah atau lebih tinggi dari anak normal sebayanya, atau berada di luar standar norma-norma yang berlaku di masyarakat apakah itu menyimpang 'ke atas' maupun 'ke bawah' baik dari segi fisik, intelektual maupun emosional sehingga mengalami kesulitan dalam meraih sukses baik dari segi sosial, personal maupun aktifitas pendidikan.[12]

7. Mata Pelajara PAI

   Penddikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan skripsi yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

---

[12] Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Jakarta, Kencana, 2010), h. 245

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

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dipaparkan tentang pendahuluan yang berisi tentang latar, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian , alasan memilih judul, definisi operasional, asumsi penelitian, keterbatasan penelitian serta sitematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang uraian teoritis yang meliputi diskripsi tentang media gambar ilmu teknologi (IT) dan dilanjutkan tentang prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus mata pelajaran PAI di SDN Babatan V Surabaya.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai jenis penelitian, variable penelitian, rancangan penelitian, populasi dan sample, juga dijelaskan mengenai teknik analisis data.

BAB IV LAPORAN HASI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang deskripsi data yaitu tentang gambaran umum obyek penelitian, meliputi sejarah berdirinya sekolah, letak geografis sekolah, struktur organisasi sekolah, keadaan guru, peserta didik, karyawan, saran dan prasarana sekolah, penyajian dan analisis data.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan ini sekaligus saran-saran.

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