

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar SKI

##### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media menurut AECT (*Association Of Education and Communicatian Technology*) adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Disebut media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawa pesan dalam sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dan dipelajari dalam proses belajar mengajar nanti.<sup>2</sup> Suryadi dan Agung berpendapat bahwa media pembelajran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar kepada siswa.<sup>3</sup> Dengan media tersebut diharapkan pendidik dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik dan sesuai, serta dapat mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan alat dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 3.

<sup>2</sup> Muhibuddin fadhli, "Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar" *Jurnal Dimensi dan Pemebelajaran*, vol, 3 no.1 (Januari 2015): 26.

<sup>3</sup> Nunuk Suryani Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bndung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 4

Sedangkan saky mendefinisikan media pembelajaran dengan singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Musfiqon menyampaikan bahwa media pembelajran merupakan suatu alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan, sedangkan verbal briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran sarana untuk memberikan rangsangan bagi para siswa untuk menyampaikan pesan agar terjadi proses belajar mengajar.<sup>4</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menegmabangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>5</sup>

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu meliputi orang, benda, peralatan atau kegiatan yang dapat menciptakan kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan, yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dialam kelas. Dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih efekstif dalam proses pembelajaran sehingga materi sangat mudah untuk diterima oleh peserta didik.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Mengantarkan suatu pesan kepada penerima merupakan peran dari media. Selain itu agar tercapainya

---

<sup>4</sup> Nunuk Suryani Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bndung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 4

<sup>5</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 1

tujuan pembelajaran, dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu.

Sudjana & Rivai menjelaskan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut:<sup>6</sup>

1. Pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik
3. Metode mengajar lebih variasi, sehingga peserta didik tidak bosan
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Menurut Kemp dan Dyton dalam Sanjaya, media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Kontribusi tersebut adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran jadi lebih interaktif
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media berperan penting dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dan media memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), 2.

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prendamedia Group, 2008), 210.

- 1) Penyajian pesan dalam pembelajaran tidak bersifat verbalitas.
- 2) Memudahkan siswa dalam menerima pelajaran karena pembelajaran difokuskan kepada peserta didik.
- 3) Menarik minat siswa untuk belajar dengan adanya metode mengajar yang bervariasi
- 4) Mengatasi kebosanan siswa, sehinggadapat focus dengan pelajaran yang diberikan.
- 5) Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi siswa yang pasif.

**c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam penyampaian materi atau bahan ajar yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa harus bisa menyesuaikan dengan keadaan dan kemampuan siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media dengan sebaik mungkin agar dapat mencapai tujuan belajar. dalam penggunaan media pembelajaran seharusnya guru lebih dulu memperhatikan beberapa prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil baik.

Prinsip-prinsip yang dimaksud menurut Nana Sudjana sebagai berikut:<sup>8</sup>

- 1) Menentukan media yang tepat, yang artinya guru sebaiknya dapat memilih dahulu mana media yang cocok dengan bahan pembelajaran yang anak diajarkan
- 2) Menetapkan subjek tepat, yang artinya perlu adanya perhitungan dalam penggunaan media sesuai apa tidaknya dengan tingkat kemampuan siswa
- 3) Memberikan media yang tepat, yang artinya metode, teknik penggunaan media perlu disesuaikan dengan bahan, metode, tujuan, sarana prasarana, dan waktu
- 4) Memperlihatkan media pada situasi tempat dan waktu yang tepat yang artinya, dalam situasi kapan dimana dan waktu mengajar media yang. Karna tidak setiap saat suatu media digunakan terus menerus saat belajar.

---

<sup>8</sup> Moh. Ziful Rosyid dkk. *Ragam Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), h. 21.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan, untuk itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media.<sup>9</sup>

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media sesuai dengan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Agar proses pembelajaran terbantu secara efektif media harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya berguna untuk kapanpun dan dimanapun
- 4) Guru terampil dalam menggunakan atau menampilkan media apapun itu, guru diharuskan mampu menguanakannya dalam proses pembelajaran
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografer harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dari dua pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya kriteria pemilihan media pembelajaran diatas, guru diharapkan dapat lebih mudah menggunakan atau memilih media yang tepat untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran bukanlah sebuah keharusan namun sebagai pelengkap dan mempermudah apabila diperlukan agar dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media diklasifikasikan dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusi (guru, tutor dan lain-lain), (2) media berbasis cetak, (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide), (4) media berbasis audio visual (televise, film, video), (5) media berbasis computer

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 74-76.

(pembelajaran dengan bantuan computer, interaktif video, hypertext). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.<sup>10</sup>

Menurut Haney dan Ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi, dan multimedia, oleh sebab itu disebut media penyaji, (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsinya (3) media interaktif, karakteristik terpenting ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya menyajikan perhatian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran, dan oleh sebab itu disebut media interaktif.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa jenis media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling tepat untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran dan peserta didik dapat memberi respon pada proses pembelajaran.

## 2. Media Komik

### a. Pengertian Komik

Komik merupakan sebuah cerita serial yang memadukan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang tersusun dalam beberapa bingkai sehingga dapat membentuk jalinan cerita serta memiliki urutan yang jelas agar mudah dipahami. Dalam sebuah komik terdapat beberapa tokoh

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 38.

<sup>11</sup> Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2015), 396.

yang memiliki karakter untuk diperankan dalam sebuah cerita. Komik juga memiliki arti lain yaitu kumpulan gambar-gambar maupun lambang-lambang tertentu yang berfungsi untuk memberikan informasi agar lebih jelas kepada pembaca.<sup>12</sup>

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang disusun dengan urutan-urutan tertentu, terangkai dalam sebuah bingkai-bingkai dalam mengungkapkan karakter pada sebuah cerita yang disampaikan untuk menambah imajinasi pembacanya. Komik merupakan suatu media yang dapat memberikan keseriusan peserta didik dalam membacanya, karena sifat dari media komik yang menghibur membuat peserta didik cenderung lebih senang dalam belajar dan membaca.

Dalam buku *Media Pengajaran* karangan Nana Sudjana, komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan dapat memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancang untuk dapat memberikan hiburan kepada pembacanya.<sup>13</sup> Thorndike pernah menganalisis terhadap bahasa yang digunakan dalam sebuah komik dan hasilnya menunjukkan terdapat segi yang menarik dalam sebuah komik. Tampilan komik yang disajikan dengan menggunakan beragam gambar dan warna yang menarik membuat peserta didik tidak bosan untuk membacanya, serta penggunaan dialog bahasa yang ringan seperti bahasa yang digunakan dalam sehari-hari sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.<sup>14</sup>

Gambar dalam sebuah komik biasanya berbentuk dan berkarakter seperti gambar kartun. Memiliki sifat yang sederhana dalam penyampaiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memberi pesan yang besar

---

<sup>12</sup> Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)" *Jurnal Terampil* Vol.1 No.2 (Desember 2014), h.253

<sup>13</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: IKAPI, 2009), Cet. VIII, h. 64.

<sup>14</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2017), 65.

tetapi disajikan secara ringkas dan dapat dicerna dengan mudah, dan di lengkapi dengan bahasa yang verbal dan non verbal ini dapat memepercepat pembaca dalam memahami isi pesan yang dimaksud, karena pembaca merasa terbantu agar tetap focus untuk tetap ada dalam jalurnya.<sup>15</sup>

Dari beberapa pengertian komik diatas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu bentuk bacaan atau cerita yang menggunakan sebuah gambar sebagai pelengkap dan memiliki urutan cerita yang menarik yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk membaca tanpa harus dibujuk. Komik sebagai media pembelajaran peserta didik masih harus dibantu oleh guru atau pendidik untuk dapat membuat komik atau menemukan komik yang bagus dan berkualitas medidik serta memberi manfaat kepada peserta didik.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

Sebagai media pembelajaran komik sangat populer dikalangan dunia pendidikan karena maraknya minat pembaca komik dimasyarakat dan begitu banyak yang menyukai komik menjadi alasan membuat komik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Seperti media pembelajaran umumnya media pembelajaran komik juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan media komik antara lain:<sup>16</sup>

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, yang dapat membuat siwa memahami isi komik dengan mudah
- 2) Menggunakan gambar-gambar agar mudah memeperjelas kata dari cerita pada komik
- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang yang dapat menarik dan terang, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mambaca komik
- 4) Cerita dalam komik berkaitan erat dengan kejadian yang sering dialami siswa sehari-hari, sehingga

---

<sup>15</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), Cet. IV, 100.

<sup>16</sup> Tri Kurnia Wardani, "Penggunaan Media Komik dalam Mempelajari Sosiologi pada pokok Bahasan Masyarakat Multikultural". 231.



diharapkan mereka lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Menurut Trimo dalam Rosi Lestari, kelemahan media komik antara lain yaitu:<sup>17</sup>

- 1) Kemudahan orang dalam membaca komik membuat orang malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- 2) Banyak aksi yang menonjolkan kekerasan
- 3) Banyaknya adegan percintaan.

### c. Karakteristik Media Komik

Karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter
- 2) Ekspresi wajah karakter
- 3) Balon kata
- 4) Garis gerak
- 5) Latar
- 6) Panel

Dari pendapat Danaswari, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media komik adalah adanya karakter, mimik wajah karakter, balon kata, garis gerak, latar, dan panel sehingga terbentuklah media komik yang dapat menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut:<sup>18</sup>

- 1) Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca
- 2) Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas
- 3) Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi
- 4) Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat

---

<sup>17</sup> Rosi Lestari, *Pengaruh Media Komik dalam Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Amanah Tanggerang Selatan*, 22.

<sup>18</sup> Liana Septi, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII*, (Sumatra Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015), hlm, 20.

- 5) Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian
- 6) Dalam penggunaan media komik harus konsisten huruf dan gambar.

Dari berbagai karakteristik komik maka tentunya adanya suatu keunggulan komik yang dijadikan sebagai media pembelajaran hal ini akan memancing peserta didik untuk membacanya. Karena di dalam komik terdapat gambar yang sangat menarik, dan komik juga memiliki suatu alur cerita yang membuat rasa penasaran dari peserta didik, sehingga membuat peserta didik untuk terus membaca tanpa harus diperintah oleh guru.

### 3. Hasil Belajar Siswa

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang terjadi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah suatu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. belajar merupakan perubahan tingkah laku dan penampilan dengan berbagai kegiatan seperti membaca, mendengarkan, mengamati, dan lain sebagainya.<sup>19</sup>

Menurut R Gagne belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan serta tingkah laku. Dengan belajar dapat merubah perilaku dan tingkah laku karena pengaruh dari pengalaman yang didapatkan. Gagne juga mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui intruksi. Maksud dari intruksi merupakan bimbingan atau arahan.<sup>20</sup> Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat di pahami makna hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri

---

<sup>19</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*; (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 20.

<sup>20</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 1-2.

siswa, baik yang menyangkut aspek Kognitif, efektif, maupun psikomotorik sebuah hasil dari kegiatan belajar.

Nawawi dalam Ahmad Santoso mengemukakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah yang berbentuk skor yang di peroleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>21</sup> Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses dalam bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur. Indikator menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, psikomotorik.<sup>22</sup> Menurut Benjamin hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

- 1) Kognitif, yaitu berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu

---

<sup>21</sup> Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 5

<sup>22</sup> Burhan Nurgiantoro, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: BPFE, 1988), 42.

- pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi
- 2) Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi
  - 3) Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.<sup>23</sup>

Tiga ranah yang dikemukakan Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, afektik, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran.

#### **b. Makna Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dari bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dari yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>24</sup>

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012), 22-23.

<sup>24</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm 30.

dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

1. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu
2. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru
3. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.<sup>25</sup>

Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam atau rohaniah tidak dapat dilihat. Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya

---

<sup>25</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 201.

berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

**c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut teori gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Maksudnya yaitu secara ilmiah jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri peserta didik sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Berdasarkan teori diatas hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal yaitu sebagai berikut:

1) Peserta didik

Peserta didik itu sendiri dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik, baik jasmani maupun rohani.

2) Lingkungan

Dalam hal ini lingkungan yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.<sup>26</sup>

Waslimah berpendapat bahwa pencapaian hasil belajar perserta didik merupakan hasil intreaksi antara beberapa factor yang mempegaruhi. Berikut adalah faktor-faktor yang mempegaruhi hasil belajar.

1) Faktor internal, faktor internal merupaka fator yang bersumber dari dalam dari perserta didik, yang mempegaruhi kemampuan belajarnya. Factor internal antara lain meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar. ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) faktor eksternal, factor yang berrasal dari luar diri perserta didik seperti lingkungan kelurga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat keadaan keluarga Yang tidak stabil ekonominnya dan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya berpegaruh

---

<sup>26</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 12.

terhadap anaknya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi kualitas pembelajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Keadaan masyarakat disekitar siswa juga membawa dampak bagi hasil belajar siswa.<sup>27</sup>

Berdasar beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa banyak factor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya factor internal dan eksternal yang dimana factor itu terdapat pada diri siswa itu sendiri dan lingkungan sekitar siswa. Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi yang memepengaruhi peserta didik di antara beberapa factor diatas.

#### 4. Pembelajaran SKI

##### a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Gagne bahwa pembelajaran adalah proses sosialisasi individu peserta didik dengan lingkungan sekolah seperti guru, sumber atau fasilitas, dan teman-teman sesama dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan peserta didik yang bersangkutan sehingga membentuk manusia seutuhnya. Belajar merupakan suatu prosedur yang cukup kompleks yang dialami pada seluruh manusia dan terjadi seumur hidup, mulai dari bayi hingga meninggal.<sup>28</sup>

Menurut Trianto pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>29</sup> Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekolah dalam perubahan sikap dan pola pikir.

---

<sup>27</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 12.

<sup>28</sup> Dimiyati & Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Rieneka Cipta, 2015), 11.

<sup>29</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2016), 17.

## b. Pembelajaran SKI

Perkembangan ilmu teknologi pada zaman sekarang semakin maju, pendidikan juga dituntut untuk terus semakin dinamis dalam memanfaatkan perkembangan teknologi karena pendidikan merupakan bentuk hubungan paling esensial dalam kehidupan manusia. Selain itu, tidak terlepas juga pada fakta bahwa kebanyakan pendidikan islam dilakukan dengan metode ceramah yang dominan, sehingga menimbulkan stigma adanya konsep pendidikan islam yang menyebabkan pendidikan islam kian tertinggal.<sup>30</sup> Sejarah Kebudayaan Islam mengembangkan misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>31</sup> Sejarah Kebudayaan Islam secara umum mempelajari tentang kejadian-kejadian pada masa lalu dalam dunia islam, dari beberapa peristiwa tersebut siswa dapat memetik sebuah hikmah dan pembelajaran berharga dengan meneladani hal-hal yang baik dan menjauhi hal buruk. Selain itu, siswa juga dapat mengenal toko-toko islam. Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah adalah stigma menghafal. Rumusan Sejarah Kebudayaan Islam pada kurikulum 1994 berorientasi pada materi. Kritik ini beralasan karena prakteknya, Sejarah Kebudayaan Islam sering di ajarkan hanya bersifat informatif saja. Meski secara normatif, SKI di Madrasah mengembangkan kemampuan siswa dalam mempelajari sejarah serta produk peradaban islam, menghargai tokoh atau pelaku sejarah dan pencipta peradaban itu yang membawa kemajuan dan kejayaan islam, hingga tertanam nilai kepahlawanan, kreatifitas,

---

<sup>30</sup> Djoko Rohadi Wibowo “Pengembangan Saintifik Dalam Membangun Sikap Kritis Siswa Pada Pembelajaran Akidah Ahlak”. *Jurnal Terampil*. Vol.4 no.1 (Juni 2017), h. 134.

<sup>31</sup> Nurjannah, “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah” *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*. Vol. 11 no. 1(2019), h. 3.



dan kepeloporannya.<sup>32</sup> Bisa disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam yang mempelajari tentang kejadian pada masa lalu peradaban Islam yang dimana murid lebih banyak menghafal materi-materi berkenaan dengan sejarah kebudayaan Islam yang berorientasi dengan kurikulum yang digunakan. Ruang Lingkup Sejarah Islam Muhammad juga memaparkan mengenai ruang lingkup materi SKI.

1. Membangun kesadaran murid mengenai pentingnya mempelajari nilai-nilai, landasan ajaran, dan norma-norma Islam yang dibawa Rasulullah Saw dalam rangka mengembangkan peradaban dan kebudayaan Islam.
2. Membangun kesadaran murid mengenai pentingnya tempat dan waktu yang merupakan sebuah proses masa lalu, masa kini, dan masa depan.
3. Tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>33</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu pokok ajaran atau pondasi yang membentuk karakter menjadi pribadi beriman yang kuat secara fisik, mental, dan spiritual, serta cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki keterampilan yang diperlukan kebermanfaatannya dirinyanya, masyarakat, dan toleransi.

Nabi Muhammad SAW merupakan sosok yang luhur dalam budi pekerti, santun dalam bertutur kata.

---

<sup>32</sup> Rofik, "Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah" *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 12 No. 1, (Juni 2015), h. 16.

<sup>33</sup> Andriyansyah, "Penanaman Toleransi Agama Pada diri Melalui Doktrin Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Tindakan Kelas Pada MI Hidayatul Ahabibina, Setu, Bekasi)" *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol.2 no.2 (Oktober 2019) h. 123

Beliau tidak pernah membeda-bedakan atau memandang seseorang dari status sosial, warna kulit, suku bangsa atau golongan. Beliau selalu berbuat baik kepada siapa saja bahkan kepada orang jahat atau orang yang tidak baik kepadanya. Nabi Muhammad saw pernah diajak berniaga ke negeri Syam, padahal jaraknya sangat jauh, dan risikonya cukup berbahaya, karena selain cuaca yang ekstrim, ada juga gangguan gerombolan perompak yang dapat mengancam keselamatan harta benda, bahkan nyawa. Namun Nabi Muhammad saw. tetap turut ikut berdagang dengan rasa sabar. Kesabaran dan kepedulian dengan kondisi Pamannya. Inilah yang membuat beliau Rasulullah saw. menjadi pribadi yang dewasa, mampu bertahan, Karena beliau yakin Allah swt bersama dengan orang-orang yang sabar dan peduli kepada kerabat dan sesama manusia. Nabi Muhammad mempunyai perilaku dan akhlak yang sangat mulia. Beberapa sifat-sifat mulia nabi yang patut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari:

- a. Siddiq (jujur dan benar) dalam bekerja Nabi Muhammad saw memiliki sifat yang jujur dan benar dalam setiap kata dan perbuatan. Sehingga mustahil Nabi Muhammad saw memiliki sifat kizif yang berarti berdusta.
- b. Amanah (terpercaya) jika suatu urusan diserahkan kepadanya, maka orang a percaya bahwa urusan itu akan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itulah masyarakat memberi gelarnya kepada Nabi Muhammad dengan gelar Al-Amin yang bermaksud jujur dan terpercaya.
- c. Tekun dalam bekerja Nabi Muhammad saw di dalam setiap pekerjaannya beliau selalu melakukannya dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab (tekun).<sup>34</sup>

### c. Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran SKI

Penerapan berasal dari kata *terap* yang artinya berukir. Kemudian mendapatkan imbuhan *pe-an* sehingga kata tersebut menjadi penerapan. Menurut

---

<sup>34</sup> Kementrian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas III*, (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2020), 68.

Elpiansyah “penerapan adalah pemasangan, pengenalan perihal mempraktekan, proses, cara atau perbuatan menerapkan”. Dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu pelaksanaan suatu teori, metode dan media untuk mencapai tujuan tertentu bagi kepentingan suatu kelompok.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan. Menurut brigs “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.<sup>35</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar.<sup>36</sup> Dapat disimpulkan bahwa media adalah seluruh alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian agar terjadi komunikasi yang afektif dan efisien.

Begitu maraknya media komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Trondike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran setiap tahun nya. Hal ini berdampak pada kegiatan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.<sup>37</sup>

Menurut Nana Sujana dan Rifai Sujana media komik adalah media yang dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan karena penampilan yang menarik, format dalam komik

---

<sup>35</sup> Arief S. Sadirman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm 6.

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm 10.

<sup>37</sup> Daryanto, Op cit. hlm 127.

ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari sifat yang hiburan semata.<sup>38</sup>

Sejarah kebudayaan islam atau yang disebut juga dengan SKI merupakan salah satu pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban islam dan para tokoh yang berpartisipasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa khulafaur rasyidin. Secara substansial, mata pelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati kebudayaan sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa pengaruh media komik terhadap pembelajaran SKI adalah serangkaian urutan gambar yang mengungkapkan suatu karakter cerita dengan menggunakan bentuk dan warna yang menarik, yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari pembelajaran SKI agar mampu menarik minat pembacanya dan dapat menambah semangat dalam membacanya sehingga apa yang disampaikan dalam media komik dapat dimengerti oleh peserta didik.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Untuk menunjukkan bahwa penelitian ini belum ada, maka peneliti akan memaparkan penelitian atau tulisan yang sudah ada. Dari hal ini nantinya peneliti akan menjadikan sebagai teori dan sebagai perbandingan dalam mengupas berbagai permasalahan penelitian ini, sehingga memperoleh penemuan baru yang otentik. Diantaranya peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang

---

<sup>38</sup> Nana dan Rivai Sudjana, Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan), (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm 70.

tahun 2017-2018”. Karya Durrotun Nasikhah. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *field research*. Bentuk *field reasech* dalam penelitian ini yaitu true field research (benar benar penelitian lapangan) jenis “posttest only control design” pengujian hipotesis hanya menggunakan nilai angket. Penelitian ini dipergunakan untuk memperoleh data kongkrit yang terjadi di lapangan. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode Observasi, Angket, Wawancara dan Dokumentasi. Dari hasil penelitian yang penulis buat, pengaruh media komik terhadap minat hasil belajar siswa kelas IIIA mata pelajaran Fiqih di MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang Semarang tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari besarnya  $r_{hitung} = 0,54$  dan  $r_{tabel}$  dengan signifikansi  $5\% = 0.367$ , dan hasil analisis product moment dilanjutkan dengan analisis lanjutan yakni Analisis Variasi Regresi Sederhana, hasil dari Fhitung adalah 11,306. Dan nilai Ftabel 5% signifikansi yakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai variabel 1. Ini berarti pengaruh media komik akhlak berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan yaitu “ada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018” dapat diterima.<sup>39</sup>

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pada mata pelajaran fiqih kelas III, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media komik untuk mengetahui apakah

---

<sup>39</sup> Durotun Nasikhah, “Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh kota Semarang tahun 2017- 2018”, (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) UIN Semarang, 2019)

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas IV.

2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa kelas III SD Islam al-Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015-2016”. Karya Rosi Lestari. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *The Post-test Only Control Group Design*. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca intensif siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan media komik (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca intensif siswa yang tidak menggunakan media komik (kelas kontrol). Rata-rata nilai *posttest*, kelas eksperimen sebesar 84,63 dan kelas control sebesar 75,56. Selain itu, hasil perhitungan *uji-T* atau uji hipotesis dengan menggunakan teknik *Paired sample T-Test* di peroleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,030. Sehingga,  $H_0$  ditolak dengan  $H_1$  diterima dengan nilai *sig.(1-tailed)* yaitu  $0,030 < 0,05$ . Karena  $H_1$  diterima, maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.<sup>40</sup>

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan peneliti terdahulu adalah sama –sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media komik untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas IV.

---

<sup>40</sup> Rosi Lestari, “Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015-2016”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) UIN Jakarta, 2016)

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media komik terhadap hasil belajar Matematika siswa pada konsep factor dan kelipatan” karya Asri Anita. Metode penelitian yang digunakan ialah quasi eksperimen yang berbentuk *Posttest-Only Control Design*. Bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar Matematika siswa pada konsep factor dan kelipatan. Pengambilan sample dilakukan dengan menggunakan teknik Assignment Random Sampling. Sample penelitian yang pertama berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media komik. Sample yang kedua berjumlah 30 siswa untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media komik. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t, diperoleh hasil thitung sebesar 5,17 dan ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00, maka thitung > ttabel. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar Matematika siswa.<sup>41</sup>

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh penelitian terdahulu ialah sama-sama menggunakan media komik dalam prose pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu ialah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakah pengaruh pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Matematika siswa pada konsep factor dan kelipatan. Sedangkan penelitian ini, peneliti menggunakan media komik untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran SKI.

### C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesna dari pengirim kepada penerima dengan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga membuat siswa mampu

---

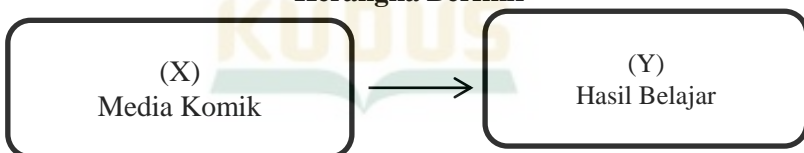
<sup>41</sup> Asri Anita, “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan”, (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) UIN Syarif Hidayatullah, 2014)

memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Anak-anak tingkat dasar sampai menengah membutuhkan media dalam proses pembelajaran, karena pada tingkat dasar dan menengah pendidik diharapkan mampu menegembangkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat dipilih.

Komik adalah media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran yang berupa gambar-gambar, symbol-simbol, lambang-lambang, dan balon kata yang saling berdekatan dan disusun pada alur cerita yang runtun yang bertujuan agar tersampainya informasi. Sehingga informasi yang disampaikan melalui media komik tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan kapanpun dapat diceritakan kembali dengan mudah.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu yang mempelajari tentang kejadian-kejadian pada masa lalu dalam dunia islam, dari beberapa peristiwa tersebut siswa dapat memetik sebuah hikmah dan pembelajaran berharga dengan meneladani hal-hal yang baik dan menjauhi hal buruk. Dengan menggunakan media komik diharapkan dapat terbentuknya perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI. Perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar tersebut disebut dengan hasil belajar.

**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berfikir**



Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat variable pengaruh yaitu media komik sebagai (X) dan terdapat variable terpengaruh yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebagai (Y).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diterapkannya penggunaan media komik diharapkan mampu memepengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Artinya, penggunaan media komik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.



## D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada relevannya terhadap teori, tidak berdasarkan pada fakta empiris yang dihasilkan dari data yang dikumpulkan.<sup>42</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan sementara yang masih membutuhkan bukti dari kebenaran atau dapat diartikan pula bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang kemungkinan jawaban dianggap benar.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

Penerapan penggunaan media komik pada mata pelajaran SKI di MI Manbaul Ulum Jepara di nyatakan baik.

2. Hipotesis kedua

Penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI Manbaul Ulum Jepara

3. Hipotesis ketiga

Hasil dari penerapan media komik terhadap hasil belajar SKI di MI Manbaul Ulum Jepara

---

<sup>42</sup> Sgiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 96.