

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan, terlebih dalam dunia pendidikan dituntut agar mampu mengembangkan, memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan sangat penting. Sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa, yaitu sumber daya manusia berkualitas yang memiliki korelasi dengan peningkatan produktivitas kerja, untuk memenangkan persaingan di tengah perubahan-perubahan yang berlangsung cepat dalam dunia pendidikan, harus mampu memunculkan suatu sistem pendidikan yang berkualitas sesuai filosofis bangsa. Maka dari itu, usaha untuk melahirkan suatu sistem pendidikan nasional yang berkualitas dan sesuai dengan kondisi Negara yaitu berdasarkan Pancasila wajib terus dilaksanakan. Salah satu usaha untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah adanya guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu yang mempunyai kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.<sup>1</sup>

Guru adalah komponen pembelajaran yang berperan penting, kesuksesan proses belajar mengajar banyak ditentukan oleh guru. Tugas guru antara lain menyampaikan materi pelajaran kepada siswa lewat interaksi komunikasi pada saat proses belajar mengajar. Kesuksesan guru dalam memberikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa.<sup>2</sup>

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu kegiatan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang kondusif, menarik, nyaman, dan menyenangkan. Maka dari itu, guru harus dapat

---

<sup>1</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press 2010), 1.

<sup>2</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 7.

memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih ekonomis dan efisien serta melakukan usaha-usaha inovasi dalam pembelajaran.<sup>3</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran keagamaan dalam hal ini Pendidikan Agama Islam bisa dikatakan belum maksimal sebab umumnya guru masih memakai media konvensional padahal seorang guru juga harus mampu mengimbangi dan mengikuti perkembangan teknologi yang selalu berkembang. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, dan saling menghormati. Serta usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa memahami ajaran Islam secara menyeluruh, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.

Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah terdiri atas empat mata pelajaran, yaitu: Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Masing-masing mata pelajaran tersebut saling terkait dan melengkapi. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk mengantarkan peserta didik dapat mengetahui dan memahami sejarah-sejarah Islam serta mengambil *ibrah* atau pelajaran dari sejarah-sejarah Islam agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (menyeluruh). Proses pembelajaran membutuhkan media secara maksimal agar suasana pembelajaran dapat kondusif, menarik, nyaman dan menyenangkan.. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan siswa kelas VIIA MTs AL IRSYAD GAJAH beserta guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, diperoleh hasil bahwa pembelajaran yang disampaikan cenderung dikuasai oleh guru dengan metode ceramah, sehingga siswa hanya duduk mendengarkan dengan sesekali diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Jika mereka sudah tidak dapat lagi

---

<sup>3</sup> Usman baasyiruddin, Media Pembelajaran (Jakarta Selatan: Cutat Pers, 2002), 94.

berkonsentrasi seperti merasa jenuh, menunjukkan kelesuhan, maka sebagian mereka lebih memilih diam, termenung, menggeleng ketika ditanya, tidak mau bertanya ketika tidak memahami pelajaran, dan meletakkan wajah mereka di atas meja. Hal tersebut disebabkan karena kurang bervariasinya penggunaan pendekatan pembelajaran dan metode yang sesuai dengan materi ajar dan kondisi siswa, masih sangat terbatasnya media yang disediakan sekolah dan masih lemahnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran. Keadaan ini sangatlah tidak menguntungkan terutama bagi peserta didik dalam pencapaian hasil belajar mereka. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VIIA MTs AL IRSYAD GAJAH yang didapati bahwa setiap kali diadakan pretest hanya beberapa siswa saja yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik yakni sekitar 25%, rendahnya hasil ulangan harian dan nilai tugas dalam beberapa mata pelajaran dikarenakan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa di satu sisi dan banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas sehingga menyebabkan siswa sulit untuk berkonsentrasi, serta besarnya pengaruh negatif yang datang dari teknologi sendiri seperti handphone, internet, play station dan lain-lain disisi lain menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>4</sup>

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diterapkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, salah satunya dengan memanfaatkan media visual, karena media visual dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih nyata dari pada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan. Dengan melihat suatu gambar, orang yang menerima materi pelajaran dapat lebih mudah dan lebih cepat mengerti. *“Kita belajar berdasarkan 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, dan 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar”*.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar* (Jakarta, Rajawali Press, 1991), 162.

<sup>5</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 3.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik, untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk itu penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Komik Bab Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dijadikan dasar masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah?
2. Adakah pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang motivasi belajar siswa kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah
2. Untuk memperoleh gambaran tentang implementasi penggunaan media komik dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah

## **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus
  - b. Untuk mengetahui hasil dari penelitian Pengaruh Media Komik Bab Strategi Dakwah Nabi Muhammad

## SAW di Makkah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan penerapan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIA MTs Al Irsyad Gajah

#### b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah pembelajaran, Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan, memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses dan hasil pembelajaran, Sebagai informasi bagi semua tenaga pendidik mengenai penerapan media komik dalam proses pembelajaran.

#### c. Bagi peneliti

Sebagai dasar ilmu pengetahuan yang patut diterapkan dalam pelaksanaan praktik pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan memiliki kualitas mutu pendidikan.

#### d. Bagi Pembaca

Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pengaruh media pembelajaran komik terhadap pemahaman siswa.

#### e. Bagi sekolah

Bagi obyek penelitian atau lembaga sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan sumbangan pemikiran yakni sebagai bahan masukan dalam menentukan langkah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa MTs Al Irsyad Gajah

### E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini berisi mata rantai penulisan laporan penelitian secara umum agar mudah dipahami pembaca. Adapun mata rantai tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I, PENDAHULUAN, memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II, LANDASAN TEORI, memaparkan tentang konsep umum pembelajaran, pembelajaran efektif, strategi pembelajaran, media pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, motivasi belajar, hubungan motivasi dan belajar, dan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

BAB III, METODE PENELITIAN, berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, berisi tentang deskripsi penelitian dan hasil penelitian serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP, berisi tentang kesimpulan dan saran.

