

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan adanya suatu pendekatan untuk mencapai tujuan guru. Seorang guru harus memiliki cara pendekatan pembelajaran yang tepat dan edukatif untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Pendekatan seorang guru selalu berkaitan dengan strategi, model dan media. Strategi pendekatan yang tepat nantinya memberikan kemudahan bagi siswa dalam membantu pembelajaran. Setiap pembelajaran yang diberikan dihapkan mampu ditelaah dengan baik oleh siswa. Kemampuan seorang pengajar juga diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru juga harus dibekali dengan pengetahuan yang mendukung sistem saat ini. Selain itu, alat atau media dalam sistem pembelajaran juga semakin canggih. Sehingga perlunya sebuah inovasi yang baik dan tepat guna untuk nantinya meuncul sitem yang lebih efektif dari sebelumnya. Dukungan antar peran juga diperlukannya sebuah strategi yang baik. Karena hal tersebut sangat membantu untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran.¹

Pembelajaran yang sudah mulai berkembang saat ini memudahkan guru maupun peserta didik guna mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya tanpa ada batasan. Tidak adanya sekat dalam proses pencarian ilmu pengetahuan ini memiliki dampak yang baik dan buruk. Dampak baiknya yakni siswa dan guru mampu menjelajahi ilmu pengetahuan dari seluruh penjuru dunia. Sehingga, ilmu yang diperoleh tidak hanya sebatas lingkup sempit, tetapi sangat luas. Dampak buruk yang dihasilkan oleh adanya penjelajahan informasi yang tak terbatas ini yakni informasi yang didapatkan bisa jadi kurang relevan. Sehingga ilmu yang didapatkan masih dipertanggungjawabkan kebenarannya. Perkembangan yang begitu pesat memberikan banyak inovasi yang masuk pada sistem pendidikan. Kemudahan dalam sistem pembelajaran memberikan dampak termotivasinya

¹ Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2011), 26

siswa dalam memberikan pembelajaran. Agar mempermudah akses informasi ini diharapkan guru dan peserta didik dapat selalu berpikir maju agar tidak tertinggal disetiap perkembangan zaman. Pemikiran kedepan dengan melihat perkembangan zaman yang diikuti, menambah luasnya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Seorang guru juga diharapkan mampu membuat inovasi baru di dunia guruan untuk membantu menyempurnakan keberhasilan belajar.²

Semakin meningkatnya informasi dan teknologi pada proses pendidikan diikuti dengan adanya berbagai media baru yang berbasis internet, komputer, dan lain-lain. Berbagai perangkat atau sosial media belakangan ini begitu banyak dipakai oleh seluruh generasi, mulai anak-anak sampai orang tua. Upaya untuk mendorong berkembangnya teknologi, ilmu pengetahuan dan berbagai aspek lain diterapkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Alat teknologi dan komunikasi saat ini sangat membantu pada pembelajaran yang dilaksanakan oleh seluruh siswa dan guru, seperti penggunaan media, model, dan strategi pembelajaran. Pada kondisi seperti ini setiap guru diharuskan bisa memanfaatkan teknologi yang tersedia dalam proses pembelajaran. Tidak harus mahal, yang sederhana, efisien dan dapat merangsang peserta didik itu jauh lebih baik. Dengan adanya keharusan kemampuan seorang guru bisa memanfaatkan alat-alat yang tersedia, maka setiap pengajar dituntut untuk bisa memanfaatkan pengembangan skill yang dimiliki, seperti adanya sebuah alat pendorong kegiatan pembelajaran yang menarik, unik, dan inovatif.³

Media digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh setiap pendidik. Media menjadi hal yang diperlukan dalam belakangan tahun ini. Adanya media menjadi alat yang begitu diperlukan oleh beberapa sekolah. Keberadaan media digunakan sebagai jembatan atau alat penghubung antara siswa dengan guru untuk menjelaskan materi yang akan dijelaskan. Hal ini

² Muhammad Zain, Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran, *Jurnal Foramadiah* V, no. 02, (Ternate:IAIN, 2016), 276

³ Fenny Dwi, Membangun Kreatifitas dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal FKIP* 2, no.1, (Serang: FKIP USAT, 2019), 679

ditujukan sebagai upaya untuk melihat progres peningkatan hasil dan dorongan pembelajaran bagi setiap murid yangmana nantinya memberikan dampak pada bertambahnya kualitas kemampuan siswa. Ada beberapa alasan mengenai penggunaan media untuk menunjang kegiatan belajar siswa diantaranya adalah penggunaan media sebagai proses pembelajaran yang akan lebih menarik konsentrasi siswa dalam menjalaninya atau “memahami apa yang disampaikan oleh guru”. Dalam dunia guruan, guru yang baik ialah “guru yang mampu menciptakan” langkah pengajaran yang unik serta mampu menginspirasi khususnya peserta didik.⁴ Perlu diketahui bahwa media merupakan komponen salah satu pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman dalam hal teknologi, sehingga mengharuskan guru untuk kreatif lebih dalam mengaplikasikan media pembelajaran, baik media konvensional maupun IT. Salah satu Contoh media IT yang lagi viral saat ini seperti media *e-comic*.

Kemajuan komik sekarang ini bisa dijadikan suatu inspirasi untuk menjadikan komik sebagai sebuah media baik berupa media cetak ataupun digital.⁵ Komik yang sebelumnya hanya digunakan sebagai hiburan semata, namun saat ini digunakan sebagai media pembelajaran. Sebutan untuk komik media cetak yaitu komik, untuk media komik digital bisa disebut dengan *e-comic*. *E-comic* dijadikan sebagai media guna memudahkan proses pembelajaran pendidik dalam proses penyampaian inti dalam sebuah buku pelajaran serta siswa akan terbantu pada kegiatan pemahaman materi. *E-comic* merupakan “media yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam proses pembelajarannya, sifat media *e-comic* yang sangat menghibur dapat membuat peserta didik cenderung lebih menyukai bacaan tersebut”. Keberadaan media visual, media *e-comic* tentunya memiliki keunggulan sendiri jika dimanfaatkan kegiatan dalam pembelajaran. Keunggulan media *e-comic* pada proses aktifitas pembelajaran guna meningkatkan kosa kata peminatnya, memudahkan setiap siswa dalam menerima

⁴ Munardji, *Ilmu Guruan Islam*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), 93

⁵ Rendya Adi Kurniawan, Kebudayaan Lokal Dalam Komiksuperheroindonesia, *Jurnal IVENSI* 2, no.1, (Surakarta: UPN, 2107), 9

sesuatu atau rangkaian yang sifatnya masih belum jelas, membantu dalam proses pengembangan literasi siswa serta dapat memberikan masukan pada proses pembelajaran yang nantinya bisa menumbuhkan motivasi pada setiap siswa guna bisa mempelajarinya dengan peraga berbasis *e-comic*.⁶ Media *e-comic* dalam pembelajaran mengharapkan mampu menumbuhkan minat murid dalam mendorong semangat membaca serta mempermudah pemahaman isi dari bacaan, sehingga pada akhirnya bisa memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik.

Suatu masalah pasti akan terjadi pada setiap peserta didik. Masalah terjadi ketika ada sesuatu yang menghalangi peserta didik untuk mencapai suatu hal yang diinginkan. Belakangan ini banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dan mengalami masalah dalam mencapai tujuan guruan. Kesulitan yang dihadapi sangat berbagai macam bentuknya antara lain ialah permasalahan pribadi, moral, agama, sosial dan ekonomi. Contohnya seperti peserta didik terbiasa bersikap yang tidak wajar, seperti tak acuh, suka mencari masalah, dan suka berbohong.⁷ Masalah lain dari segi ekonomi seperti banyaknya anak sekarang yang berhenti sekolah karena orang tua tidak bisa untuk menyekolahkan anaknya. Hal tersebut dikarenakan mahalnya biaya guruan di Indonesia yang sudah menjadi problematika guruan di abad 21.⁸

Pada pembelajaran abad 21 ini keterampilan peserta didik sangat penting untuk dikuasai. Diantaranya seperti keterampilan pemikiran yang nyata, berkomunikasi, serta mampu membantu proses pemecahan masalah, unik.

⁶ Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Jurnal TERAMPIL* 4, no.1, (Lampung: UIN, 2017), 35

⁷ Nanang abdillah, Problematikaguruan Moral Di Sekolah Danupaya Pemecahannya, *Jurnal ZAHRA* 1, No.1, (Gresik: STAI Al-Azhar, 2020), 64

⁸ Astuti Rohiyana, Perbedaan Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Student Team Achievement Divisions (STAD) dipadu quiz-quiz trade dengan pembelajaran konvensional, *Jurnal Ilmu Guruan* 42, No.1, (Malang: UNM,2014), 4

Pentingnya penguasaan terhadap keterampilan-keterampilan tersebut akan membantu peserta didik mampu menghadapi tantangan-tantangan baru, lebih khususnya penguasaan pada keterampilan memecahkan masalah. Kegiatan memecahkan permasalahan ialah sebuah keahlian yang sangat penting seorang siswa miliki. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan dengan cara membantu mengembangkan keterampilan berpikir, dan melatih keterampilan intelektualnya.⁹ Pengembangan keterampilan abad 21 ini dapat dilakukan pada semua disiplin ilmu, salah satunya dalam pembelajaran fikih yang merupakan mapel dalam Guruan Agama Islam tentang hukum-hukum Agama Islam yang bersifat amali.

Mata pelajaran fikih dipelajari guna menambah edukasi siswa dan keahlian pada peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang nantinya dihadapi dilingkungan sekitarnya yang bersifat amaliyah melalui hukum-hukum Islam. Oleh karena itu dengan adanya media pelajaran fikih yang diaplikasikan dengan *e-comic* diharapkan memudahkan pendidik dalam proses penyampaian isi mata pelajaran, memudahkan siswa dalam proses pemahaman materi dan diharapkan mampu membantu mengasah keterampilan dalam pemecahan permasalahan yang dimiliki siswa khususnya kepada pembelajaran fikih di MI.

Madrasah Ibtidaiyah merupakan lembaga guruan yang mempunyai keunggulan dengan ciri khas dari segi agamanya yang dinaungi oleh Kementerian Agama. Lembaga ini setara dengan Sekolah Dasar dalam naungan Kemendikbud. Perbedaan yang mendasar dari keduanya yakni, Madrasah Ibtidaiyyah ini lebih menonjol dalam ilmu keagamaannya dibanding SD. Madrasah ini mengajarkan berbagai materi pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik sejak dini untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang. Madrasah Ibtidaiyyah mengajarkan beberapa mata pelajaran untuk mencapai tujuan yaitu membekali peserta didik. Salah satu mapel itu adalah fikih. Tujuan mapel fikih di MI yaitu

⁹ Imami Arum, Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah melalui pembelajaran berdasar masalah, *Jurnal JVTE* 1, no.1, (Surabaya: UNS, 2019), 2

supaya siswa mampu mengerti serta membantu pemahaman langkah-langkah dalam beribadah yang baik dan benar. Pentingnya tatacara beribadah yang sangat penting ditanamkan bagi siswa membuat perlunya sebgau program atau strategi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam beribadah. Penggunaan media *e-comic* diharapkan bisa memberikan efek positif pada pengajaran fikih, nantinya bisa berdampak pada minat dan dorongan bagi siswa guna belajar dan memahami materi.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 29/08/2020, diketahui bahwa sebagai guru Kelas V di MIN 1 Jepara pada mata pelajaran fikih saat ini pada kegiatan belajar mengajar disekolah masih ditemukan kecenderungan dengan pemakaian model ceramah secara terus menerus dan kurang menariknya media yang diberikan. Dari masalah tersebut terjadilah rasa tidak nyaman pada peserta didik saat pembelajaran kemudian muncul rasa bosan. Akibatnya masih ada peserta didik yang asik sendiri, sehingga pembelajaran tidak efektif serta beberapa siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah yang dipaparkan oleh guru. Mengenai hal tersebut munculah suatu idea untuk menjadikan *e-comic* sebagai media pembelajaran pada materi fikih. Dengan adanya media tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami pelajaran dan akhirnya mampu menyelesaikan atau menghadapi persoalan-persoalan yang dihadapi oleh peserta didik.¹⁰

Berdasarkan masalah-masalah tersebut peneliti mencoba menggunakan media yang efektif untuk pelajaran fikih di MI khususnya kelas 5. Maka dari itu penulis melaksanakan penelitian persolan ini dengan mengambil judul “ *Pengaruh Media E-Comic Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik pada Mata Pelajaran Fikih Materi Zakat Kelas 5 di MIN 1 Jepara*”.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana penggunaan media *e-comic* pada pembelajaran Fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara?

¹⁰ Zainal Arifin, “wawancara”, Permasalahan dalam Pembelajaran Fikih, (Jepara, 29 september 2020), pukul 09.15 WIB

2. Bagaimana kegiatan kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran Fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara?
3. Seberapa besar pengaruh media *e-comic* terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran Fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin penulis sampaikan antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *E-comic* pada pembelajaran fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara
2. Untuk mengetahui kegiatan kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media *e-comic* terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat pada penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Harapannya penelitian ini mampu mendorong masukan, bertambahnya khasanah keilmuan, dan ilmu pengetahuan serta mengembangkan sebuah kajian penelitian pada bidang guruan terkhusus mengenai “*Pengaruh Media E-Comic Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik pada Mata Pelajaran Fikih Materi Zakat Kelas 5 Di MIN 1 Jepara*”.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta didik
 - 1) Agar siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pelajaran fikih. Dorongan ini dinilai sangat diperlukan untuk menambahkan semangat pada kegiatan pembelajaran.

- 2) Media *e-comic* pada aktifitas pengajaran fikih siswa bisa lebih aktif saat mengikuti pembelajaran dan membantu kemampuan memecahkan masalah peserta didik mengenai materi zakat dan dapat tercapai secara maksimal.
- b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai acuan untuk pendidik dan harapannya supaya nantinya hasil penelitian ini mampu membantu adanya kontribusi ide-ide yang ilmiah dari seorang guru.
 - 2) Membentuk pendidik agar lebih memiliki kreatifitas serta inovatif pada proses kegiatan mengajar.
 - c. Bagi penulis

Mampu memperbanyak ilmu dan pengalaman terkait proses kegiatan belajar fikih lewat penggunaan media *e-comic* dan harapannya bisa mempraktikkan ilmu yang didapatkan pada saat mengikuti kegiatan belajar pada mata kuliah fikih.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika menunjukkan gambaran ini pembahasan dari awal sampai akhir yang disusun secara sistematis pada rincian setiap bab yang mana bertujuan agar memudahkan pada pemahaman topik penelitian didalamnya.

BAB I Pendahuluan, yang mana isi didalamnya terkait dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian teori, memuat tentang deskripsi teori-teori yang berkaitan. Kemudian kerangka pikir yang menjabarkan tentang kerangka pikir dalam kegiatan pembelajaran fikih. Yang terakhir yaitu hipotesis yang menjelaskan sesuatu yang diduga sebelum terjun ke lapangan dan pada rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dijelaskan berupa beberapa kalimat pertanyaan.

- BAB III Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang didalamnya termuat; jenis dan lokasi penelitian, pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, teknik dan analisis data penelitian.
- BAB IV Hasil penelitian, pada bab IV memaparkan berkaitan dengan hasil penelitian meliputi, dari penggambaran objek penelitian, analisis data mulai dari uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal, uji daya beda soal dan uji hipotesis. Selain itu, pada bab ini juga menerangkan pembahasan tentang pengaruh media *e-comic* pada kemampuan memecahkan masalah dalam mata pelajaran fikih materi zakat di MIN 1 Jepara.
- BAB V Penutup, ini didalamnya termuat terkait dengan simpulan dan saran-saran mengenai hasil penelitian tentang pengaruh media *e-comic* pada kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran fikih materi zakat di MIN 1 Jepara.

Pada bagian yang terakhir didalamnya terdiri dari beberapa poin diantaranya daftar pustaka, lampiran-lampiran dokumen dan lain-lain.