

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Asal dari kata media yakni dalam Bahasa Latin, yang ialah kata amak dari "medium". Dalam bahasan arti dari kata tersebut ialah sebuah perantara atau jembatan atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) memberikan pendapat bahwa media merupakan seluruh tindakan dan saluran yang digunakan khusus guna tatacara atau langkah yang dilakukan dalam penyaluran pesan. Misalnya media ini bisa digunakan dalam pertimbangan, karena bisa membantu pada proses pengiriman pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Diantara banyaknya pendapat bisa dipaparkan bahwa seluruh posisi media dipakai guna alat isyarat datau peraga dan sejenisnya dalam kegiatan penjelasan beberapa pesan yang disampaikan. Pesan disini maksudnya ialah materi pelajaran.¹

Media pembelajaran adalah sebuah media tiga dimensi, grafis, media proyeksi serta memanfaatkan lingkungan untuk nantinya digunakan sebagai sumber belajar. Media yang dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran yang berada di kelas ialah sebagai alat kebutuhan yang tidak bisa terabaikan. Dengan demikian setiap siswa bertumpuan pada apa yang dipelajarinya selama dikelas. Manfaat daripada pembelajaran ini digunakan sebagai pedoman hidup pada saat ini dan nantinya juga bermanfaat kedepannya. Media dalam kegiatan belajar merupakan sebuah wadah serta alat untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh sumbernya yakni seorang guru untuk penerimanya yakni murid.² Umumnya media pembelajaran diartikan sebagai alat

¹ Rohani, *Media Pembelajaran*, (Sumatra: UIN Sumatera Utara, 2019), 5

² Nunu Mahnun, MEDIA PEMBELAJARAN, *Jurnal Pemikiran Islam* 37, No. 1, (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2012), 27

bantu yangmana kegunaannya dipakai dalam proses peningkatan capaian tujuan yang sudah direncanakan agar bisa maksimal. Tidak hanya sebagai jembatan penyampaian pesan, akan tetapi media juga berfungsi untuk sebuah alat peraga yang mempertinggi serta memperlancar proses belajar mengajar. Alat peraga ini bisa membantu memberikan pengalaman yang membantu memperbaiki dorongan belajar, mempertinggi daya serap pembelajaran, menerangkan dan menyerdehanakan setiap bentuk pembelajaran yang bersifat abstrak, danmembantu penyederhanaan teori secara kompleks dan lengkap.

Pengetahuan seorang peserta didik bisa bertambah abstrak jika dalam penyampaian pesan seorang guru hanya dengan penggunaan kata baku. Kondisi ini bisa menyebabkan sebuah tindakan yang dinamakan Hal verbalisme. Maksudnya ialah seorang siswa hanya bisa paham dan mengerti sebuah kata dari ucapannya saja akan tetapi tidak mengerti isi kandungan didalamnya dan bentuk riilnya. Kondisi tersebut juga menyebabkan sebuah kesalahpahaman siswa yang nantinya juga berakibat pada ketidaktahuan siswa. Sehingga perlu sebuah solusi dengan memberikan sebuah kesan yang konkret dan mengena pada siswa bisa menumbuhkan pemahaman siswa dan tercapainya sebuah tujuan secara maksimal.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki sebuah manfaat yang dinilai begitu penting bagi penulis diantaranya:

- a. Memunculkan penjelasan makna supaya tidak terlalu verbal
- b. Hanya membutuhkan waktu, ruang, dan daya indera yang lebih singkat
- c. Memunculkan interaksi lebih langsung, semangat yang ditunjukkan diantara siswa sesuai dengan materi yang disampaikan.
- d. Kemungkinan menumbuhkan kemandirian belajar seorang siswa yang mirip dengan bbakat serta auditori, kemampuan visual, serta kinestetiknya.

- e. Memberinya tanggapan yang setara dan persepsi yang tumbuh akan sama, dan mempersamakan pengalaman.³

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Banyak cara yang bisa dipakai guna mengelompokkan dan mengidentifikasi media. Jika dilihat dari tiga unsur intinya kani ialah: visual, suara, dan gerak. Ada tiga kategori pada bentuk visual ialah simbol, gambar, dan garis yang mana ini sebuah keseimbangan bentuk yang dapat ditangkapnya melalui indera penglihatan. Media pembelajaran tentu mempunyai jenis dan ciri yang setiap media memiliki perbedaan. Beberapa ahli banyak yang berpendapat pengelompokkan media pembelajaran. Media dibagi lagi menjadi modern, tradisional, media proyeksi sertanonproyeksi, media audio, media kinestetik, media visual, , serta jenis lainnya.⁴

Dibawah merupakan beberapa jenis media dalam proses pembelajaran yakni:

- a. Bagan, poster, grafik, chart, *e-comic*, kartun ialah media visual (grafis)
- b. Tape recorder, laboratorium, radio, bahasa dan sejenisnya masuk pada jenis media audial
- c. Pada bentuk model misalnya model pada (solid model), model kerja, model, mock up, model penampang, model susun, diorama, dan lain-lain ialah media tiga dimensi
- d. *Projected still media*: slide, *over head projector* dan sejenisnya
- e. *Projected motion media*: film, televisi, video (VTR, VCD, DVD,), komputer dan lain sebagainya.

³ Rudi susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 9

⁴ Imas Kuniarsih, *Lebih memahami konsep dan proses pembelajaran implementasi dan praktek dalam kelas*,(Surabaya: KataPena, 2017), 20

- f. Penggunaan lingkungan untuk media pembelajaran.⁵

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Para ahli menggolongkan media pembelajaran pada tiga klasifikasi berdasarkan karakteristiknya, yakni:

- a. Media Grafis

Media visual diantara didalamnya terdapat media grafis. Fungsi dari media grafis ialah sebagai penyaluran pesan pada sebuah sumber kepada penerima pesan. Bentuk yang ditampilkan nantinya berupa simbol komunikasi visual yang menggunakan indera penglihatan. Media grafis juga fungsinya bisa digunakan untuk menjelaskan lebih terperinci terkait dengan ilustrasi pesan yang tersampaikan dan berguna dalam menarik perhatian. Media grafis ialah berbentuk foto, sketsa, bagang, diagram, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel serta papan buletin.
- b. Media Audio

Media Audio berhubungan pada indra pendengar. Sebuah penyampaian pesan tertuang dengan paparan yang bentuknya lambang auditif, secara verbal (ke dalam kata-katanya/bahasa lisan) dan non verbal. Diantara banyaknya jenis media audio, ada beberapa diantaranya alat perekam pita magnetik, radio, piringan hitam, serta laboratorium bahasa.
- c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam sangat berkaitannya dengan pesan yang wajib ditampilkan dalam bentuk pemeparan memakai proyektor supaya bisa dengan mudah diketahui oleh target. Jenis media proyeksi berkategori diam antara lain; OHP, *proyektor opaque*, *tachistoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*, film bingkai (slide), film rangkai (film strip).

⁵ Sudjana dan Ahmad rifai, *Media Pengajaran*,(Bandung: SinarBaruAlgensindo, 2011),4

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Banyak keuntungan dan kerugian yang dimiliki oleh setiap media. Maksudnya belum ada media yang bisa dipakai dalam seluruh kondisi yang ada dalam artian sempurna.

- a. Kelebihan media pembelajaran diantaranya:
 - 1) Mengembangkan minat belajar siswa agar pembelajaran yang disampaikan tambah menarik dan termotivasi
 - 2) Menjelaskan maksud dan tujuan dari materi yang ada agar peserta didik mudah memahami
 - 3) Model pengajaran yang disampaikan lebih bermacam-macam nantinya siswa tidak akan suntuk atau malas
 - 4) Membuatnya tambah aktif dalam pelaksanaan aktifitas belajar misalnya mendemonstrasikannya dan mempelajari, mengimplementasikan.
- b. Kelemahan media pembelajaran

Diantara kelemahan penerapan pada media pembelajaran antara lain:

 - 1) Menjelaskan dengan memakai media lebih mengharuskan guru bisa
 - 2) Memerlukan waktu yang tidak sedikit dalam penerapan dan persiapan yang dibutuhkan
 - 3) Perlunya biaya yang lumayan.⁶

B. E-Comic

1. Pengertian E-Comic

E-comic ialah *comic* yang dikemas dalam bentuk elektronik yang disajikan dalam media digital. *E-comic* yang disajikan dalam masyarakat biasanya disebut dengan *e-comic* cetak. Pada seiring berkembangnya di era saat ini, *e-comic* dapat diberikan dengan bentuk yang lebih simpel yakni memanfaatkan media digital. *E-comic* adalah konsep komunikasi visual yang mempunyai keunggulan dalam penyampaian informasi dengan populer serta gampang dipahami. Keunggulan *e-comic* adalah gabungan dari paparan gambar dan teks yang dirangkai sehingga

⁶ Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Jakarta: PustakaEducation, 2014), 8

membentuk sebuah alur cerita. Pada hal apapun *e-comic* bisa diimplementasikan guna mempermudah penyampaian pesan disemua bidang ilmu pengetahuan. Berdasar sebuah sajian tampilan yang menarik, format pada *e-comic* ini biasanya diberikan dalam sebuah rincian penjelasan dan hanya sebatas hiburan semata.⁷

Seiring berjalanya waktu yang begitu cepat, teknologinya juga bertambah canggih, *e-comic* dibuat dalam bentuk digital. Pasa proses pembuatannya *e-comic* secara digital ini dirancang dengan memakai alat-alat pembantu digital yakni seperti hardware (perangkat keras) serta software (perangkat lunak). Guru kebanyakan masih mampu menggunakannya dengan bentuk media yang lain mengikuti kebutuhan yang digunakan pada proses pembelajaran, diantaranya memanfaatkan penggunaan *e-comic*.⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwasannya *e-comic* ialah konsep gambar yang dipaparkan dengan berurutan serta informasi yang disampaikan atau pengetahuan yang dijelaskan didalamnya bentuknya berupa cerita dengan rangkaiannya teks kepada pembaca dan dapat menjadi penghibur bentuknya digital dengan penggunaan format elektronik. Dengan adanya *e-comic* sebagai media *instruksional* (pengajaran), guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku untuk menjadikan referensi dalam membuat media *e-comic*. Peranan *e-comic* sebagai media pembelajaran adalah sebagai salah satu media yang dipandang efektif untuk mengajarkan pelajaran dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Kemudahan dalam pemahaman siswa menggunakan media menjadi sebuah keuntungan adanya komik yang dikemas dengan digital ini.

⁷ Bayu Kurniawan, Efektivitas Media Pembelajaran *E-Comic* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII 1, no. 1, *Jurnal EDudeena*, (Kediri: STAIN kediri, 2007), 3

⁸ Rasiman, Development of Mathematics Learning Media E-comic Based on Flip Book Maker to Increase Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students 2, no 11, *IJER*, (Semarang: UPGRIS, 2014), 535

2. Jenis-Jenis *E-comic*

Beberapa penjelasan di bawah ini adalah jenis-jenis *e-comic* diantaranya:

- a. *Kartun (cartoon)*
Kartun adalah jenis *e-comic* yang ini didalamnya berisi sebuah satu tampilan gambar yang isi didalamnya terdiri dari banyak tokoh dan gabungan dari beberapa tulisan. Contoh: Kita bisa melihat dikoran atau buku majalah, di dalam *e-comic* dua media keduanya ditampilkan beberapa gambar kartun yang kreatif, terkadang berbentuk sosok seorang tokoh tertentu dengan tujuan untuk mengkritik, menyindir, bahkan terkadang juga menghibur.
- b. *E-comic potongan (Comic Strip)*
E-comic potongan ialah gambar dari beberapa penggalan yang selanjutnya digabungkan dengan membentuk sebuah bagian atau alur cerita pendek (cerpen). Contohnya Godam gadungan di dalam koran.
- c. *E-comic tahunan (comic annual)*
E-comic ini terkadang muncul disetiap satu bulan sekali dan bisa jadi bahkan setahun hanya sekali. Terbitannya kadang berbentuk buku *e-comic* yang isinya cerita putus dan juga serial. Misalnya: M&C Gramedia, PMK, dan Mizan.
- d. *E-comic online (webcomic)*
Kaitannya dengan media yang digunakan biasanya nyata atau cetak, *e-comic* juga menggunakan media online. Sejauh ini komik beberapa mengenalnya hanya berbentuk majalah dan sejenisnya, seiting berjalannya waktu bisa disajikan dalam bentuk digital, misalnya <http://www.gibug.com>.
- e. *Buku e-comic*
Buku *e-comic* ialah sebuah cerita yang didalamnya terdapat gambar-gambar, tulisan dan cerita yang disatukan dalam bentuk sebuah buku. Buku *e-comic* (*Comic Book*) sangat mudah dijumpai dan bahkan sering dibaca oleh seluruh generasi. *Comic Book* kadang juga disebut dengan *e-comic* cerita pendek, yang terkadang di dalam *e-comic* ini jumlah

halamannya sebanyak 32 hal. Misalnya gondam, SiButa Dari GuaHantu, Lamaut, dll.

f. *E-comic* ringan (*comic simple*)

E-comic selanjutnya ialah *e-comic* yang terkadang hanya diciptakan dengan hasil dari rangkaian karya sendiri selanjutnya difotocopy dan dijilid sehingga terciptanya sebuah *e-comic*. Contoh: kakek bejo.⁹

Media *e-comic* berperan pokok pada instruksional ialah skillnya saat membuat siswa berminat dalam belajar. Pemanfaatan *e-comic* ini seharusnya disandingkan dengan model pembelajaran, nantinya *e-comic* bisa membantu guna menjadi alat instruksional yang tepat guna. Harapannya dalam proses ini yakni terciptanya siswa yang minat dan bertambah selera dalam berminat baca dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

3. Aplikasi-Aplikasi Pembuatan *E-comic*

Perlu diketahui juga bahwa dalam pembuatan *e-comic* dapat dibantu dengan aplikasi-aplikasi software yang tidak asing bagi kita diantaranya:

- a. Corel mengembangkan sebuah editor grafik vektor yang disebut dengan *Corel Draw*.
- b. Adobe system dalam membuat sebuah perangkat lunak editor citra buatan yang khusus tujuannya dibuat untuk pengeditan foto atau gambar serta efek buatan dalam foto yang dinamakan dengan *Adobe Photoshop* disebut juga dengan *Photoshop*.
- c. Sebuah software yang bisa membantu menciptakan dan mengedit file PDF, gambar atau foto kedalam sebuah bentuk jilidan buku atau album saat halaman dibuka satu persatu yang disebut dengan *FlipBook maker*. Nantinya hasil yang dibuat bisa disimpan dengan format .exe, .html.

4. Elemen-Elemen *E-comic*

Disisi lain *e-comic* memiliki elemen yang banyak dan itu penting akan keberadaannya. Kegunaan elemen

⁹ AhmadRohani, *Media Instruksional Edukatif*, PT Rineka Cipta, (Jakarta: 2007), 78

desain *e-comic* ini biasanya berguna dalam proses pembuatan *e-comic* selain itu juga bisa dipakai dalam proses pembuatan desain *e-comic* secara keseluruhan. Elemen esain dalam *e-comic* yaitu:

- a. *Space*
Adalah ruang yang ada didalam *e-comic*, tujuannya adalah memudahkan pembuatan *e-comic* yangmana ini bisa berbentuk komputer atau laptop.
- b. *Image*
Adalah sebuah gambar, foto, logo, ilustrasi, serta icon yang berbentuk *e-comic*.
- c. Teks
Adalah gambaran suara yang ditulis dalam bentuk teks yang berada didalam *e-comic*. Pada komik itu biasanya terdapat sebuah simbol yang berbentuk beragam dan didalmnya terdapat teks yangmana itu bertujuan untuk menuliskan isi dari percakapan didalamnya. Paparan suara ini biasanya berkaitan dengan percakapan antar tokoh, maupun suasana yang ada didalamnya. Penaruhan teks harus dengan jelas supaya nantinya memberikan kemudahan dalam membaca serta tidak mengganggu gambar pada *e-comic*.
- d. *Colour*
Adalah warna yang ada pada *e-comic*.¹⁰

5. Kelebihan dan Kekurangan *E-comic*

Proses penyediaan pembelajaran yang menarik menjadi tantangan bagi semua pihak didalamnya. Perlunya perbaikan media dalam proses pembelajaran ditujukan agar materi yang disampaikan tidak mengalami kesalahpahaman dan ketidakjelasan didalamnya. Penyajian media yang menyenangkan memberikan dampak pada pemahaman siswa yang lebih paham akan materi didalamnya. *E-comic* memiliki banyak kelebihan

¹⁰Budi, Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi, *Jurnal Penelitian Didaktik Matematika* 4, No. 1 (Bandar Aceh: USK, 2016), 57

dan kekurangan. *E-comic* juga bersifat sederhana serta gampang dipahami dan juga bersifat personal.

- a. Adapun kelebihan *e-comic* diantaranya:
 - 1) Motivasi dan partisipasi yang diharapkan bisa semakin bertambah dan *e-comic* ini bisa mendukung seluruh pembelajaran siswa.
 - 2) Terwujudnya suasana belajar yang asik dan senang
 - 3) Menjadikan kesan tersendiri bagi peserta didik
 - 4) Materi yang tersampaikan dinilai lebih menarik dan menghibur, ini dikarenakan adanya dukungan gambar didalamnya dan ilustrasi cerita yang bisa berdampak kepada pemahaman seorang siswa.
- b. Adapun kekurangan *e-comic* diantaranya:
 - 1) Gaya visual tidak selamanya bisa dipahami oleh seluruh siswa
 - 2) Banyak diantaranya siswa hanya ingin tahu dan penasaran dalam isi *e-comic* terkait gambarnya.¹¹

C. Kemampuan Memecahkan masalah

1. Pengertian Kemampuan Memecahkan Masalah

Sebuah pertanyaan yang nantinya menyangkut sebuah jawaban disebut dengan masalah. Apabila dibentuk dan dikonsep dengan baik dan sistematis setiap pertanyaan memiliki jawaban tertentu. Dengan demikian setiap masalah selalu membutuhkan penyelesaian didalamnya, dan setiap masalah memiliki jawaban atas pemecahan didalamnya. Setiap manusia dituntut agar memecahkan atas segala bentuk masalah yang ada. Adanya sebuah kesenjangan antara kenyataan dan jawaban yang harus diberikan juga termasuk istilah dari masalah. Situasi atau kondisi cerminan dari sebuah kesenjangan disebut dengan kondisi yang problematik.¹²

¹¹ Nuriza Siregar dkk, Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal JoMES* 2, No. 1, (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), 13

¹² Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 133

Setiap peserta didik dituntut untuk menyelesaikan suatu masalah yang dimilikinya. Seluruh siswa mampu menyelesaikan permasalahan pada dasarnya. Dengan cara tersebut peserta akan mampu memahami dan mengembangkan seluruh kemampuannya yang dimiliki untuk menyelesaikan mata pelajaran. Sebenarnya setiap peserta didik itu mampu mengolah pikirannya secara logis, kritis, dan kreatif. Sehingga perlu adanya sebuah pengembangan skill yang diperlukan. Kemampuan pemecahan masalah juga bisa memberikan dampak pada sumbangan ide dari peserta didik yang nantinya membuat siswa berpikir kreatif dan inovatif. Hal ini terkadang muncul dari dirinya sendiri atau modifikasi dari ide yang dimiliki sebelumnya.¹³

Pengajaran berdasarkan sebuah permasalahan dibentuk guna memudahkan pendidik dalam menyampaikan beberapa informasi dan ilmu pengetahuan didalamnya. Tahapan ini memberikan pengalaman berharga bagi siswa dalam merumuskan, membuat, mengonsep pemecahan masalah dengan memberikan solusi dan respon atas dasar pengetahuan yang dimilikinya. Setiap bimbingan yang diberikan oleh guru secara bertahap dan berulang memberikan motivasi dan arahan bagi siswa untuk memberikan pertanyaan dan menyelesaikan atas pertanyaannya menjadi cara yang baik digunakan. Kemampuan masalah sendiri sangatlah penting, karena dengan memiliki kemampuan memecahkan masalah seseorang akan mampu mengelompokkan masalah secara kualitatif dan akan dapat menyelesaikan masalah berdasarkan prinsip-prinsip utama, kemudian peserta didik juga akan bisa melakukan sebuah penyelesaian permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan keseharian.¹⁴ Dengan begitu peserta

¹³ Indah Puspita Sari, *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP Melalui Pendekatan Problem Solving, Prosiding Seminar Nasional Guruan Matematika*, (Bandung:STKIP Siliwangi,2014), 200

¹⁴ Hanik Malichatin, *Pengembangan Materi Subjek Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika, JISE 2, NO. 1*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), 39

didik bisa memberikan solusi atas permasalahannya sendiri dan memaparkan hasil dari semua masalah dengan tanpa menggunakan persamaan matematis terlebih dahulu.

2. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Secara garis besar Polya mengemukakan ada 4 solusi yang dibutuhkan dalam memecahkan permasalahan, yakni:

- a. Pemahaman masalah (*Understanding the problem*)
 Pada tahap ini peserta didik diharapkan paham: permasalahan apa yang sedang dihadapi?; Apa yang mereka ketahui?; Apa yang perlu ditanyakan?; Jelaskan dengan menulis dikertas terkait hal tersebut, jika memang perlu buatlah gambar didalamnya, dan simbol sejenis lainnya.
- b. Penyusunan rencana pemecahan (*Devising a plan*)
 Dengan menyusun sebuah rencana, maka akan ditemukn sebuah korelasi didalamnya dengan sesuatu yang belum terlihat, atau dengan dikaitkannya dengan masalah secara analogi. Pertanyaan yang diberikan brupa apakah pernah mengalami problematika yang hampir sama? Apakah melihat solusi terkait masalah yang mirip didalamnya?
- c. Pelaksanaan rencana pemecahan (*Carry out the plan*)
 Rencana yang sudah dibuat selanjutnya dicarikan solusi dengan melangkah beraksi dan melakukan pemeriksaan terhadap langkah yang akan dan sudah dicapai.
- d. Pemeriksaan kembali (*Looking back*)
 Proses terkhir yakni pemeriksaan kembali pada setiap tahapan dan pemberian solusi yang dipakai guna memastikan langkah tersebut sudah cukup atau belum, serta proses penelaahan terkait masalah yang ada dengan mencari solusi yang tepat dan keberadaannya.¹⁵

¹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*,(Jakarta:Kencana PrenamediaGroup, 2014), 202

3. Faktor yang mempengaruhi dan menghambat kemampuan dalam memecahkan masalah

Setiap manusia memiliki kemampuan identifikasi dan pengenalan yang berbeda, selain itu juga cara dalam penyelesaian masalah yang mereka tempuh. Ada beberapa poin yang bisa memberikan pengaruh dan menjadi penghambat kemampuan pemecahan masalah pada setiap individu diantaranya:

- a. Pengalaman awal, yaitu berkaitan dengan penguasaan seseorang pada beberapa penyelesaian tugas mengenai soal cerita atau aplikasi. Ketika siswa ketakutan dalam menyelesaikan yang berkaitan dengan beberapa tugas pelajarannya itu bisa berpengaruh pada terhambatnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.
- b. Latar belakang pelajaran yaitu setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda, sehingga tingkatan dalam kemampuan ini memicu adanya sebuah pembeda dalam setiap individu memecahkan permasalahannya.
- c. Keinginan dan motivasi yaitu sebuah dukungan yang paling mendasar dalam diri seseorang, misalnya beberapa individu menumbuhkan keyakinan saya “bisa”, selain itu adanya dukungan dari luar misalnya memberikan beberapa soal terkait permasalahan yang harus diselesaikan dengan dikemas dalam bentuk yang menarik dan unik.¹⁶

D. Mata Pelajaran Zakat

Zakat dalam konteks bahasa artinya tumbuh serta bertambah. Namun, jika dilafadzkan *zaka al-zar'* mempunyai arti sebuah tanaman itu tumbuh dan berkembang. Sedangkan, berdasarkan istilah pengertian zakat yakni sebutan dari harta yang sudah melebihi batas dan sudah terpenuhinya syarat wajib yang ditetapkan oleh Allah SWT yang harus disisihkan guna nantinya dibagikan pada orang yang mempunyai hak untuk menerima. Zakat dihukumi wajib bagi setiap orang

¹⁶ Agus Subaidi, Self-Efficacy peserta didik dalam Pemecahan Masalah Matematika, *Jurnal SIGMA* 1, No. 2, (Madura: Universitas Madura, 2016), 67

yang dinilai sudah mampu, dan memiliki kekayaan yang berlebih dari beberapa kepentingan yang dimiliki dan orang yang menjadi tanggungan dirinya. Dalam penggunaannya, zakat bertujuan untuk mensucikan dan menumbuhkan pahala bagi orang yang melakukannya. Dalam pengertian ekonomi zakat diartikan sebagai sebuah sikap yang diambil guna memindahkan harta yang dimiliki oleh orang kaya untuk nantinya diberikan kepada orang yang tidak punya.

Fakir miskin, amil, muallaf, orang yang berhutang, ibnu sabil, riqab, dan sabilillah merupakan beberapa golongan yang berhak untuk dijadikan sebagai penerima zakat. Sedangkan dalam pembagiannya zakat ada dua yakni zakat fitrah dan zakat mal. Zakat yang dikeluarkan pada bulan sya'ban sampai dengan sebelum masuknya bulan syawal disebut dengan zakat fitrah. Fungsinya sebagai penutup dan sempurnanya dari pahala puasa di bulan ramadhan. Zakat fitrah wajib dikeluarkan oleh beberapa ciri diantaranya; Islam, merdeka, berada diantara saksi akhir waktunya bulan ramadhan dan awal bulan Syawal, memiliki harta yang berlebih. Setiap individu mengeluarkan zakat sebanyak satu sha', atau 3 liter atau 2,4 kg (dibulatkan jadi 2,5 kg) beras atau bisa diganti dengan makanan pokok lain yang sesuai dengan syariat. Sedangkan zakat yang waktu pengeluarannya dipakai guna mensucikan harta benda disebut dengan zakat maal. Diantara harta yang wajib dizakati ada 6 yakni: harta niaga (perdagangan), profesi, zakat hasil eksploitasi, investasi, binatang ternak (unta, sapi, kerbau, dan kambing), perhiasan (emas dan perak), dan tanaman (pertanian dan perkebunan).¹⁷

E. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian yang dilakukan ada sebuah perbedaan dengan peneliti terdahulu. Adapun penelitian yang relevan dengan judul dan juga sebagai bahan perbandingan penelitian ini ialah:

¹⁷ Tim L2M, *Modul Pengetahuan dan Pengalaman Ibadah (PPI)*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2013), 73

1. Hasil penelitian yang ditulis oleh Durotun Nasikhah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan PRODI PGMI UIN Walisongo Semarang 217/218 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media E-comic Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III Di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang”. Tujuan dari penelitian ini ialah guna melihat hubungan penggunaan media e-comic pada minat belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian lapangan.¹⁸

Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat sebuah pengaruh pemakaian media e-comic pada minat belajar MI Nashrul Fajar Meteseh kota Semarang. Hasil penelitian ini ada sebuah kesamaan perbedaan dengan rencana penelitian yang akan dilakukan peneliti.

- a. Kesamaan penelitian yaitu:
 - 1) Penggunaan jenis penelitian lapangan
 - 2) Memakai pendekatan penelitian kuantitatif, yang mana dengan satu variabel X dan satu variabel Y
 - 3) Variabel X sama membahas tentang e-comic(*E-comic*)
- b. Perbedaan penelitian terdahulu yakni:
 - 1) Pada variabel X dan variabel Y. Peneliti terdahulu memakai Variabel Y fokus pada Minat Belajar Peserta Didik. Sedangkan pada penelitian ini variable Y nya fokus pada Kemampuan Memecahkan Masalah
 - 2) Perbedaan lokus penelitian. Penelitian terdahulu lokusnya pada kelas III, sedangkan penelitian ini di kelas V
2. Penelitian yang ditulis oleh Risa Qismatil Ihza, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan PRODI PGMI UIN Walisongo

¹⁸ Durotun Nasikhah, Pengaruh Penggunaan Media E-comic Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III Di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang 2017/2018, *Skripsi*, (Semarang: UIN Semarang, 2017/2018), ii

Semarang, dengan judul “Efektifitas Metode *Role Playing* Berbantu Media *Game Peti* Soal Harta Karun Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Materi Perbandingan dan Skala Kelas V Di Mi Miftahul Akhlaqiyah Tahun Pelajaran 216/217”. Penelitian ini bertujuan guna melihat efektifitas metode *role playing* berbantu media *game peti* soal harta karun dalam proses peningkatan kemampuan dalam pemecahan masalah soal cerita siswa pada materi perbandingan dan skala di Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah. Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini.¹⁹

Berdasarkan hasil penelitiannya bisa dinyatakan bahwasannya model *role playing* dengan bantuan media *game peti* soal harta karun tidak efektif pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Ini dibuktikan dengan adanya sebuah *post tes* yang mana mean kelas eksperimen sejumlah 67,50 serta mean kelas kontrol sejumlah 62,86. Berdasar penelitian ini ada sebuah kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya;

- a. Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu:
 - 1) Penggunaan jenis penelitian lapangan
 - 2) Penggunaan pendekatan penelitian berjenis kuantitatif
 - 3) Variabel Y keduanya membahas tentang Kemampuan memecahkan masalah
 - 4) Lokus penelitian sama-sama ditingkat guru dasar (MI)
- b. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu:
 Pada variabel X dan variabel Y. Variabel X pada penelitian terdahulu fokus terkait dengan metode *role playing* berbantu media *game peti*. Sedangkan pada

¹⁹ Risa Qismatil Ihza, Efektifitas Metode *Role Playing* berbantu Media *Gamepeti* Soal Harta Karun Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Peserta Didik Matapelajaran Matematika Kelas V Di MI Miftahul Akhlaqiyah, *Skripsi*, (Semarang: UIN Semarang, 2016/2017), ii

penelitian ini variabel X nya memfokuskan tentang Media *E-comic*

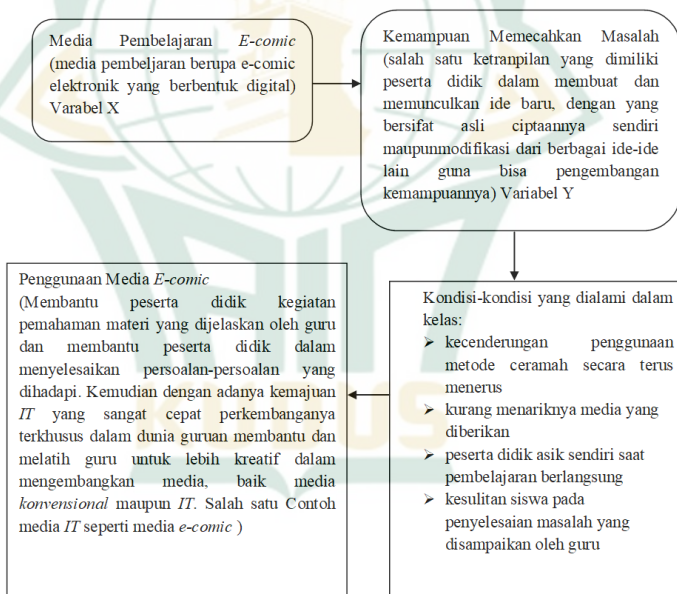
F. Kerangka Berpikir

Pada hakikatnya guru adalah sebuah proses pembentukan seseorang demi terbentuknya kebaikn dalam diri setiap individu, dewasa, dan mampu untuk siap ketika nantinya zaman semakin berkembang secara cepat. Perkembangan zaman tidak bisa dibendung dengan begitu saja, semuanya mengalir seiring berjalannya waktu. Dalam melaksanakan sebuah kegiatan guru (belajar mengajar) tentunya sangat membutuhkan adanya strategi, pendekatan, media pembelajaran dan lain sebagainya guna terwujudnya sebuah pembelajaran bagi peserta didik tercapai tujuannya. Disamping itu, banyak permasalahan yang akan dihadapi kedepannya. Masalah yang dihadapi guru pada penggunaan media-media yang digunakan dalam sistem pembelajaran masih dinilai kurang lengkap dan menarik, sehingga kesan yang diberikan hanya sebatas pembelajaran monoton. Sistem tersebut tidak akan membantu mempermudah pembelajaran siswa dalam memahami sebuah materi. Kemudian kecenderungan penggunaan metode ceramah secara terus menerus, siswa mengalami kesulitan dalam menelaah dalam konteks pemecahan masalah ketika nantinya diberikan sebuah persoalan yang berkaitan dengan hal tersebut, dan siswa didalamnya asik sendiri saat pembelajaran berlangsung.

Kualitas belajar siswa bisa ditingkatkan diantara yang ditempuh ialah pemanfaatan media pembelajaran. Media yang digunakan selain untuk memudahkan pemahaman juga berguna dalam mengikuti perkembangan zaman. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menambah dan mengasah kemampuan siswa dalam proses penyelesaian suatu permasalahan. Salah satu yang bisa dilakukan yakni penggunaan media secara tepat dengan *e-comic*. Kelebihan dalam penyajian materi *e-comic* yang tambah menarik ini dikarenakan dengan bentuk paparan yang berupa gambar dengan teks singkat padat dengan tampilan berbentuk digital elektronik. Media *e-comic* adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang bisa digunakan melalui smartphone. Cara ini digunakan sebagai alternatif

pemaparan materi fikih dan nantinya *e-comic* bisa menarik minat baca siswa dengan menambah kemampuan skill dan ingatan yang disampaikan oleh guru. Harapannya media ini bisa membantu mempermudah guru dalam proses penyampaian materi fikih serta mempermudah belajar siswa dan bisa meningkatkan skill siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas V MIN 1 Jepara. Penjelasan diatas nantinya bisa diringkat menjadi sebuah kerangka berpikir. Dari penjelasan tersebut dapat dibuat kerangka berpikir seperti pada gambar 2.1.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



G. Hipotesis

Berikut merupakan hipotesis pada penelitian ini adalah:

- a. H_a : Ada pengaruh media *e-comic* terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara.

- b. H_0 : Tidak ada pengaruh media *e-comic* terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran fikih materi zakat kelas 5 di MIN 1 Jepara

