

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu kebutuhan yang dibutuhkan bagi seluruh orang untuk hidup dan berfungsi sebagai perubahan dalam kehidupan kedepannya. Sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Isi UU diatas menyatakan bahwa pendidikan dipercaya sebagai suatu strategi yang cukup spesifik dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dalam rangka menopang terciptanya tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang sudah seharusnya terjadi seiring dengan perubahan budaya pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran di dalam kelas yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan guru. Pada dasarnya pembelajaran ialah terjadinya hubungan timbal balik yang melibatkan guru dan peserta didik dalam konteks pendidikan.² Suatu rancangan pembelajaran yang baik semestinya memberikan gambaran pendekatan pembelajaran yang terfokus pada peserta didik.

¹ Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), 6.

² Yoga Fajar R Prabowo dan Wakijo, "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantu Fotonovela Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MA Bustanul Ulum Jayasakti," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 8, no. 1 (2020): 19.

Dalam kegiatan ini peserta didik memiliki peran sebagai yang subjek yang mempengaruhi konten, materi, dan fase belajar.³

Keterbatasan guru dalam memberikan gambaran secara konkret seringkali menjadi pemicu ketidakfahaman peserta didik dalam menerima materi pelajaran sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Peristiwa ini bisa saja terjadi karena guru beranggapan bahwa guru adalah sumber utama dalam pembelajaran sehingga mengesampingkan fungsi penting dari media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sukiman berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu seluruh benda yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi pada penerima atau pendengar sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁴

Seiring dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian canggih tentu saja memiliki dampak positif dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya ialah pengembangan media grafis. Muhammad Ramli berpendapat bahwa media grafis merupakan suatu media yang menggabungkan antara fakta dan pendapat secara jelas, kuat dan terpadu dalam bentuk kalimat singkat dan gambar.⁵ Salah satu keunggulan dari pemanfaatan media grafis ini yaitu mampu menyampaikan informasi secara jelas dalam bentuk ringkasan. Komik merupakan salah satu jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang aktif dan efisien. Menurut Daryanto, komik adalah bentuk animasi yang dapat mendeskripsikan karakter serta membawakan suatu cerita dalam rangkaian yang cukup kompleks dengan menghubungkan gambar sehingga mampu menghibur para

³ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cetakan Kedua), 12.

⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012, Cetakan I), 29.

⁵ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012, Cetakan I), 38.

pembacanya.⁶ Komik merupakan media yang memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik, karena sebagaimana kita ketahui bahwa indra penglihatan manusia memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menyerap informasi.

Komik religi merupakan komik dengan nuansa keagamaan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI. Media komik religi memiliki kelebihan tersendiri jika disamakan dengan media grafis yang lainnya, oleh karena itu media ini sangat cocok apabila diterapkan. Kelebihan dari media komik religi sendiri yaitu, dapat memupuk motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, gambar-gambar yang terdapat pada komik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan minat baca serta memfokuskan peserta didik agar lebih disiplin khususnya dalam hal membaca bagi peserta didik yang tidak suka membaca.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 November 2020 di kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati diketahui bahwa masih terselip beberapa permasalahan dalam aktivitas belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Permasalahan yang dialami yaitu, dari segi media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang masih kurang bervariasi, kegiatan pembelajaran masih disupremasi oleh guru sehingga peserta didik masih kurang aktif, hal ini tentunya berimbas pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, belum adanya sarana dan prasarana dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembuatan media pembelajaran interaktif. Hal ini tentu mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran karena kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Bahkan sebagian peserta didik tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan sibuk mengobrol dengan teman

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Sejahtera, 2015), 126.

⁷ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3, no.1 (2017): 20.

sebangkunya sehingga mengakibatkan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh proses belajar mengajar yang melibatkan seorang pendidik. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, perlu adanya strategi dan media pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan minat serta keaktifan peserta didik. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran komik religi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Maksud dari pemanfaatan media pembelajaran komik religi disini yaitu dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam sebuah komik religi sehingga dapat menarik perhatian serta minat peserta didik untuk membacanya. Media komik religi ini cukup familiar di dunia anak-anak. Tidak dapat disangkal bahwa peserta didik usia kelas IV di MI Muhammadiyah Wonorejo Pati lebih tertarik dan terdorong dalam mempelajari sesuatu yang berbentuk gambar, warna-warni, lucu, dan menyanggkan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lanjut terkait **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Religi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati Tahun Ajaran 2020/2021.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti paparkan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran komik religi di MI Muhammadiyah Wonorejo Pati?
2. Adakah pengaruh penggunaan media komik religi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati tahun ajaran 2020/2021?”

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah peneliti ajukan diatas, maka tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran komik religi di MI Muhammadiyah Wonorejo Pati.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik religi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati tahun ajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap nantinya penelitian ini dapat memberi informasi, menambah wawasan serta menjadi tolak ukur bagi peneliti lain yang akan mengkaji lebih lanjut mengenai pemanfaatan media komik religi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, peneliti berharap nantinya penelitian ini dapat memberi manfaat atau kontribusi kepada beberapa pihak, diantaranya:

a. Kegunaan bagi sekolah

Bagi pihak sekolah, manfaat yang diperoleh setelah adanya penelitian ini yaitu sekolah bisa memanfaatkan media komik religi sebagai salah satu pilihan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati.

b. Kegunaan bagi pendidik

Bagi pihak pendidik, manfaat yang diperoleh salah satunya yaitu memberi gambaran dalam penggunaan media komik religi untuk pembelajaran sebagai upaya mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

E. Sistematika Penelitian

Agar tulisan skripsi ini dapat dipahami lebih jelas, maka peneliti merangkum semua materi yang ada dalam skripsi ini

menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa sub bab dengan sistematika penyajian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang deskripsi teori yang berupa pengertian atau definisi yang dikutip dari suatu buku atau sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pemaparan mengenai hasil penelitian meliputi, gambaran objek penelitian, analisis data (uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis). Selain itu, pada bab ini juga membahas tentang pengaruh media pembelajaran media komik religi terhadap hasil belajar hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati tahun ajaran 2020/2021.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran mengenai penelitian penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik religi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Muhammadiyah Wonorejo Pati tahun ajaran 2020/2021”.