

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang memiliki makna harfiah perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, kata media disebut dengan وَسَائِلٌ yang merupakan bentuk jamak dari وَسِيْلَةٌ. Kata وَسِيْلَةٌ dapat ditemukan dalam Al Qur'an surah Al-Maidah ayat 35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي  
سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertaqwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekati diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.”<sup>1</sup>

Ayat tersebut menjelaskan tentang aktivitas belajar merupakan perantara bagi seorang makhluk dalam rangka mendekati diri kepada Allah SWT. Bastian dkk, berpendapat bahwa media merupakan seluruh benda yang bisa dimanfaatkan untuk penyampaian informasi dari pengirim ke penerima.<sup>2</sup> Pengertian lain di kemukakan oleh Briggs bahwa media merupakan seluruh bentuk fisik yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dan membangkitkan minat belajar peserta didik, seperti gambar, film, buku dan lain-lain.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Garlach dan Ely, secara global media merupakan manusia, materi atau peristiwa yang mampu

<sup>1</sup> Al Qur'an, Al-Maidah ayat 35, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006), 113.

<sup>2</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 2.

<sup>3</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 1.

membentuk suatu pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik. Dalam hal ini guru, buku pelajaran dan alam termasuk kedalam golongan media. Pengertian media secara khusus yaitu segala bentuk alat grafis, fotografis atau elektronik yang dapat digunakan dalam mengambil, mengerjakan dan menata ulang informasi visual atau verbal.<sup>4</sup>

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) menafsirkan media sebagai seluruh perantara yang dapat dimanfaatkan untuk mengantarkan suatu informasi. Selain menjadi teknik pengiring atau perantara, media juga kerap disebut dengan istilah mediator, yang memiliki arti penghubung yang sangat baik antara kedua belah pihak utama dalam proses belajar mengajar.<sup>5</sup>

Media pembelajaran ialah sarana komunikasi dan interaksi yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didiknya.<sup>6</sup> Media pembelajaran yang baik dan benar pasti mampu menyampaikan materi yang diajarkan, sebagaimana bunyi surah An Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017, Cetakan ke-20), 3.

<sup>5</sup> Azhari, “Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah,” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no.1 (2005): 44.

<sup>6</sup> Alina Dwi Rahma, dkk., “Implementasi Pembelajaran Sains dengan Media Fotonovela untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI/SD,” *Journal of Primary Education* 5, no.1 (2006): 2, diakses pada 24 Januari, 2021, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>.

Kitab (al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, sebagai rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (Muslim).<sup>7</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, media bisa diterjemahkan sebagai seluruh benda yang bisa memberikan atau mengantarkan informasi kepada peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran harus bisa menumbuhkan minat serta memberikan stimulus kepada peserta didik agar dapat menerima serta mengingat informasi baru.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely menuturkan bahwa terdapat tiga ciri khas media yang bisa dijadikan acuan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan dengan efektif yaitu:

##### 1) Ciri fiksatif (*fixative Property*)

Ciri fiksatif yaitu ciri yang memberikan gambaran keefektifan media dalam bentuk rekaman, penyimpanan, pelestarian, serta perekonstruksian pada suatu perkara atau fenomena yang terjadi. Suatu perkara atau fenomena dapat direkontruksi dengan menggunakan media seperti audio, fotografi, film dan video. Melalui ciri fiksatif tersebut, memungkinkan suatu media untuk diputar ulang tanpa mengenal waktu. Tentunya hal ini sangat membantu guru untuk menayangkan ulang sebuah peristiwa atau objek yang terjadi kepada peserta didiknya.

##### 2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Media dengan ciri manipulatif yaitu media yang membolehkan terjadinya modifikasi pada suatu peristiwa atau objek. Suatu kejadian yang memerlukan proses sangat panjang dapat

---

<sup>7</sup> Al Qur'an, An Nahl ayat 89, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, 277.

disajikan lebih singkat untuk peserta didik melalui teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Dalam hal ini, guru dapat mengedit media (rekaman video atau audio) pada bagian yang diperlukan saja, sehingga dapat menghemat waktu.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Media dengan ciri ini membolehkan suatu peristiwa/objek untuk dipindahkan melalui suatu ruang dan secara beriringan peristiwa tersebut diberikan kepada peserta didik dalam jumlah banyak dan kemudian diberikan stimulus berupa pengalaman yang relevan dengan peristiwa tersebut.<sup>8</sup> Informasi yang direkam dalam berbagai macam format media ini dapat dikreasikan serta bisa dipakai secara bersamaan diberbagai tempat secara berulang kali.

### c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada aktivitas belajar mengajar dipercaya mampu untuk mendatangkan minat belajar yang baru, mendorong motivasi serta membawa dampak psikologis terhadap peserta didik.<sup>9</sup> Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Media pembelajaran mampu mempertegas dalam penyampaian materi atau informasi sehingga dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran mampu memupuk minat peserta didik sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengendalikan keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran bisa menyamaratakan pengetahuan peserta didik mengenai kejadian-

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15.

<sup>9</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S. dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", *Axiom VII*, no.1, (2018): 94.

kejadian yang ada di lingkungannya masing-masing, serta membolehkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru, lingkungan, masyarakat atau yang lainnya.<sup>10</sup>

Sebuah media akan dianggap berfungsi dengan baik apabila informasi tersampaikan sesuai dengan esensi pesan yang dimaksud. Penempatan fungsi media secara tepat akan berpengaruh terhadap cara pandang seorang guru dalam memanfaatkan media pada saat pelaksanaan pembelajaran bagi peserta didiknya, baik dari segi strategi maupun cara penyampaian materi. Sanjanya mengemukakan bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif  
Maksudnya yaitu dalam hal ini media digunakan sebagai sarana komunikasi yang dapat menunjang guru dalam memberikan pesan atau informasi kepada peserta didik.
- 2) Fungsi motivasi  
Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa memupuk motivasi belajar peserta didik, sehingga pengembangan media pembelajaran bukan sekedar memuat faktor keindahan saja melainkan mampu memberi kontribusi kepada peserta didik dalam menafsirkan materi pembelajaran dan memupuk minat belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan  
Fungsi media pembelajaran tidak hanya untuk menambah pengetahuan dalam bentuk data maupun fakta dalam rangka meningkatkan aspek kognitif tahap rendah, melainkan juga berfungsi untuk memajukan keterampilan peserta didik dalam menguraikan dan membuat sesuatu sebagai bentuk aspek kognitif tahap tinggi atau mungkin mampu menumbuhkan aspek sikap dan keterampilan.

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2008), 26-27.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi  
Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu menyetarakan pemahaman antar peserta didik, sehingga semua peserta didik mempunyai pemahaman yang sama dalam menafsirkan materi yang sudah disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas  
Fungsi ini bertujuan untuk memberikan layanan kebutuhan kepada setiap peserta didik yang mempunyai minat serta cara belajar yang berbeda-beda.<sup>11</sup> Misalnya seorang peserta didik yang berasal dari status ekonomi dan latar belakang kemampuan yang berbeda maka memungkinkan gaya belajarnya berbeda pula.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Di era teknologi dan pembelajaran yang makin berkembang pesat seperti saat ini maka semakin beragam pula media pembelajaran. Dalam penentuan media pembelajaran yang akan dipakai sebaiknya tidak dilakukan secara gegabah, akan tetapi harus memiliki landasan tolak ukur yang spesifik. Kesalahan dalam memilih jenis media ataupun topik yang dimediakan, tentunya akan berakibat fatal di kemudian hari. Untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas serta mampu memberi pengaruh yang cukup baik dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan pemilihan serta persiapan yang tepat dan matang.

Standar pemilihan media pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan konsep, karena media pembelajaran termasuk salah satu bagian dari teknik intruksional secara keseluruhan.<sup>12</sup> Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu:

---

<sup>11</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 60.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 74.

1) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada tujuan intruksional yang mana harus mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini memiliki tujuan supaya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan panduan dan tidak menyimpang dari tujuan yang semestinya. Media pembelajaran tidak hanya memberi pengaruh pada aspek intelegensi peserta didik, namun juga mampu mempengaruhi aspek lain seperti sikap dan tingkah laku.

2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*intruactional content*)

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kesanggupan dan keperluan peserta didik dalam memahami isi materi. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara jelas melalui media pembelajaran, adakalanya materi harus disampaikan dalam bentuk sketsa atau lambang atau sesuatu yang bersifat lebih umum baru kemudian diberikan penjelasan.

3) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

Pemilihan media pembelajaran yang baik perlu adanya penyesuaian dengan karakteristik peserta didik baik dari segi kuantitatif (jumlah) maupun kualitatif (kualitas). Hal ini dimaksudkan untuk menyangkal reaksi negatif dari peserta didik serta perbedaan persepsi antara peserta didik dan isi materi yang ada pada media tersebut.

4) Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media pembelajaran yang baik harusnya disesuaikan dengan teori. Maksudnya yaitu media pembelajaran yang dipilih bukan hanya semata-mata karena kefanatikan seorang guru terhadap sesuatu yang paling disukai, namun harus disesuaikan dengan teori yang

akan dikaji melalui penelitian dan riset yang sudah teruji validitasnya.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik

Kriteria ini berdasarkan pada keadaan psikologi peserta didik, karena pada saat peserta didik belajar salah satu hal yang turut mempengaruhi yaitu gaya belajarnya. Ada tiga gaya belajar yang umumnya dimiliki oleh peserta didik, diantaranya yaitu: tipe visual, auditorial dan kinestik. Peserta didik yang mempunyai gaya belajar tipe visual biasanya lebih mudah dalam menerima materi pelajaran jika disampaikan media visual seperti grafis. Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar tipe auditif biasanya menyukai atau mudah menerima materi pelajaran dengan cara mendengarkan. Berbeda dengan peserta didik yang mempunyai gaya belajar tipe kinestik, mereka biasanya menyukai kegiatan yang bersifat langsung (praktek) jika dibandingkan dengan membaca dan mendengarkan.

6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia

Seorang guru dalam menetapkan sebuah media dalam pembelajaran sebaiknya melihat kondisi lingkungan, fasilitas serta waktu untuk menggunakan media tersebut.<sup>13</sup> Hal ini dikarenakan, sebagai apapun kualitas sesuatu media apabila tidak didukung oleh fasilitas maupun waktu yang cukup maka kurang efektif.

#### e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari beragam jenis. Berdasarkan penelitian para ahli, jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

---

<sup>13</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 70-73.

1) Media visual

Media visual ialah salah satu media grafis yang berfungsi sebagai penyampai pesan/informasi dari sumber ke penerima. Fungsi lain dari media visual yaitu untuk menarik minat serta kepedulian peserta didik, memperjelas sajian ide, serta menggambarkan suatu keadaan sehingga bisa diterima peserta didik dengan mudah. Pesan/informasi yang disampaikan menggunakan media ini ditampilkan dalam bentuk simbol atau gambar.<sup>14</sup> Adapun contoh media visual yaitu; foto atau gambar, poster, bagan, diagram, kartun, komik dan lain sebagainya.

2) Media audio

Media audio yaitu media yang penggunaannya menyertakan indra pendengaran saja. Media audio ini memiliki fungsi agar pesan audio yang bersumber dari pengirim sampai kepada penerima.<sup>15</sup> Adapun contoh dari media audio yaitu; radio, *tape recorder*, telepon, dan lain-lain.

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang dalam penggunaannya menyertakan indera penglihatan maupun pendengaran.<sup>16</sup> Adapun contoh dari media audio visual yaitu; televisi, film, video dan lain-lain.

4) Media multimedia

Media multimedia adalah media yang dalam penggunaannya menyertakan berbagai macam indra. Media ini memberikan suatu pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik dengan memanfaatkan komputer

---

<sup>14</sup> Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 132.

<sup>15</sup> Ramen A Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40.

<sup>16</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Referensi, 2013), 56.

dan internet ataupun pengalaman terlibat dan bertindak.<sup>17</sup> Pengalaman terlibat yaitu pengalaman langsung dan nyata seperti *study tour* dan lain-lain, sedangkan pengalaman bertindak yaitu pengalaman yang bersifat manipulasi seperti bermain drama dan lain sebagainya.

## 2. Hakikat Media Komik

### a. Definisi Komik

Komik merupakan kata yang berasal dari bahasa Perancis *comique* yang dalam kata sifat memiliki arti lucu atau menggelikan. Sedangkan kata *comique* dalam kata benda memiliki arti pelawak atau badut. *Comique* sendiri sebenarnya berasal dari bahasa Yunani *komikos*. Ahmad rohani mengemukakan bahwa komik ialah suatu cerita bergambar yang menceritakan berbagai peristiwa berkelanjutan dan biasanya bersifat humor.<sup>18</sup> Menurut Sudjana, komik merupakan semacam kartun yang mengekspresikan karakter yang membentuk sebuah cerita.<sup>19</sup>

McCloud mendefinisikan komik sebagai *“juxtaposed pictorial and other images in delierate sequence, intended to convey information and our produce an aestethic response in the viewer”*. Artinya yaitu sekumpulan gambar yang tersusun secara berurutan, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan memberikan kesan keindahan bagi pembacanya. Penggunaan komik dengan gambar berwarna, alur cerita yang singkat, serta penokohan yang pragmatis dapat memikat perhatian peserta didik

---

<sup>17</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 57.

<sup>18</sup> Fitria Apriyanti, “Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN Pontianak Tenggara,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa* 1, no. 1 (2012): 4.

<sup>19</sup> Maria Johana dan Ari Widayanti, “Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif Bagi Siswa SMP,” *Lembaran Ilmu Pendidikan Jilid* 36, no.1 (2007): 31.

dari berbagai jenjang usia.<sup>20</sup> Selain itu, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran juga dipercaya mampu menarik minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Thorndike pernah menganalisis terhadap bahasa yang digunakan dalam sebuah komik dan hasilnya menunjukkan terdapat segi yang menarik dalam sebuah komik. Tampilan komik yang disajikan menggunakan beragam gambar dengan warna yang cerah dan menarik mampu membuat peserta didik merasa 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 pelajaran.<sup>21</sup>

Berdasarkan beberapa paparan diatas maka disimpulkan bahwa komik yaitu cergam atau cerita bergambar yang disajikan dengan alur cerita yang dipersingkat dan memiliki warna yang beragam. Dengan tampilan komik yang memiliki beragam warna ini, dapat dimanfaatkan sebagai langkah awal untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.

#### **b. Komik Religi**

Basyirudin Usman mengemukakan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan seluruh alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menopang keberlangsungan aktivitas belajar mengajar pada materi keagamaan.<sup>22</sup> Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yaitu media komik religi. Komik religi atau yang biasa

---

<sup>20</sup> Devy Indah Lestari dan Anti Kolonial Projosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis dan Sikap Ilmiah," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2 (2016): 148, diakses pada 12 Februari, 2021, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>.

<sup>21</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2017), 65.

<sup>22</sup> Nispi Syahbani, "Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *At'ta' alim* 4, (2013): 36.

disebut dengan komik bernuansa islami merupakan cerita bergambar yang mengandung pesan moral keislaman bagi pembacanya, seperti: kejujuran, bersyukur, sabar, tanggung jawab, dan lain sebagainya.<sup>23</sup>

Komik religi bisa disebut sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik karena melihat karakter peserta didik yang cenderung lebih menyukai bacaan bergambar dan berwarna warni.<sup>24</sup> Melalui komik religi ini diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi pesan moral yang terkandung pada alur cerita dan memperoleh suatu gambaran sifat atau perilaku yang harus diteladani ataupun dihindari. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan komik karya Raditya P. Nugraha dengan judul '4 Sifat Nabi' dan komik karya Lina Harlina dengan judul 'Akhlak Anak Hebat'. Cerita dalam kedua komik ini dikisahkan dengan cara penyampaian yang ringan serta mengena sehingga pesan moral dapat tersampaikan sebagaimana mestinya. Buku komik ini juga dilengkapi dengan ilustrasi berwarna-warni sehingga mampu menarik minat serta semangat peserta didik dalam menyimak kisahnya.

### c. Elemen-elemen Komik

Seringkali komik dilihat hanya sebatas media visual yang berisikan gabungan gambar dan cerita singkat yang disusun dalam bentuk cerita. Namun bagi para komikus, komik bukan hanya sekedar itu saja melainkan memiliki elemen-elemen didalamnya. MS. Gumelar mengemukakan bahwa elemen-elemen yang terdapat pada komik yaitu:

---

<sup>23</sup> Firza Muhammad Alaydrus, "Komik Islami (KOLAMI) sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan," *Jurnal al-Hikmah* 6, no. 2 (2018): 54.

<sup>24</sup> Tiaracindy dan Desriyeni, "Alih Media Bacaan Siswa Alat Indra Manusia di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Komik," *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* 7, no. 1 (2018): 227.

1) *Space*

Yaitu ruang yang terdapat pada komik yang tujuan pembuatannya untuk memberi sensasi kelegaan pada pembacanya.

2) *Image*

Yaitu goresan tangan, gambar, atau ilustrasi yang terdapat pada komik.

## 3) Teks

Yaitu gambaran suara yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang ada pada komik. Teks ini biasanya untuk menuliskan percakapan antar karakter agar pembaca lebih mudah dalam memahaminya.

4) *Colour*

Yaitu warna yang terdapat pada komik.<sup>25</sup> Dengan menggunakan beragam warna inilah yang nantinya akan menarik perhatian para pembacanya.

#### d. Macam-macam Komik

Komik pertama kali muncul di Indonesia sekitar tahun 1930-an sebagai bacaan yang berisi hiburan.<sup>26</sup> Seiring berjalannya waktu, komik di Indonesia semakin melambung menjadi suatu tradisi yang populer karena bahasa yang digunakan mudah dipahami sehingga dengan mudah masuk ke kalangan masyarakat dari beragam usia. Maharsi membagi komik menjadi dua kategori, yaitu:

## 1) Komik berdasarkan bentuk

## a) Komik strip

Komik strip yaitu komik yang didalamnya terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya diterbitkan pada koran atau majalah. Komik strip terdiri dari dua kategori, yaitu:

## (1) Komik strip bersambung

Komik strip bersambung yaitu komik yang isinya hanya tiga atau empat panel

<sup>25</sup> MS. Gumelar, *Cara Membuat Komik*, (Jakarta Barat: Indeks, 2011), 26.

<sup>26</sup> Zeffry Alkatiri, "Iklan Lampau Indonesia dalam Wujud Komik (Analisis Bahasa dan Grafis)," *Wacana* 7, no. 1 (2005), 79.

saja, yang mana komik jenis ini sering muncul pada koran atau majalah yang biasanya memiliki cerita bersambung dalam setiap edisinya.

(2) Kartun komik

Kartun komik adalah urutan gambar yang terdiri dari tiga sampai enam panel, yang mana komik ini biasanya berisikan tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu kejadian aktual.

b) Buku komik

Buku komik ialah komik yang tampilannya menyerupai majalah dan diterbitkan secara berkala.

c) Novel grafis

Novel grafis lebih difokuskan pada topik yang konsekuensial dengan durasi cerita panjang yang hampir menyerupai sebuah novel yang tidak diarahkan untuk anak-anak. Hal tersebut yang membedakan dengan komik-komik lainnya.

d) Komik kompilasi

Komik kompilasi yaitu gabungan dari beberapa judul komik yang diperoleh dari sejumlah komikus yang berlainan dengan cerita yang tidak berkaitan sama sekali sekalipun terkadang ada penerbit yang mengunjustkan tema serupa dengan kumpulan cerita yang berbeda.

e) Komik online

Komik online merupakan komik yang dalam mempublikasikannya menggunakan media internet. Oleh karena itu, komik ini dapat menjangkau area penyebaran yang sangat luas dibandingkan komik yang berbentuk cetak. Selain itu, komik online ini tidak memakan biaya yang cukup mahal.

- 2) Komik berdasarkan jenis cerita
  - a) Komik promosi  
Komik dapat dimanfaatkan untuk memasarkan suatu produk dengan tujuan agar menarik minat konsumen. Komik jenis ini biasanya banyak ditemui di majalah dengan alur cerita yang langsung tamat dalam satu halaman.
  - b) Komik wayang  
Komik wayang yaitu komik yang muncul di Indonesia pada tahun 1960 sampai tahun 1979-an yang menceritakan tentang kisah perwayangan.
  - c) Komik silat  
Komik jenis ini menerbitkan komiknya masing-masing sesuai dengan kebudayaan yang ada pada negaranya. Misalnya Jepang menerbitkan komik dengan samurai dan ninja, China menerbitkan komik fengan kungfunya, dll.
  - d) Komik edukasi  
Fungsi lain dari komik selain untuk hiburan yaitu sebagai edukasi. Keberagaman gambar dan cerita yang ada pada komik dapat digunakan sebagai media untuk penyampaian informasi yang beragam.<sup>27</sup> Salah satu contoh komik edukasi yaitu komik religi. Komik religi ini berisi tentang komik dengan nuansa keagamaan yang didalamnya mengandung nilai-nilai karakteristik islam.

#### e. Membuat Komik

Membuat komik merupakan suatu kegiatan mendesain maupun memberikan sentuhan seni dalam sebuah karya. Dalam pembuatan komik, perlu adanya rencana atau desain. Ada beberapa faktor yang perlu

---

<sup>27</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), 144-145.

diperhatikan dalam pembuatan sebuah komik diantaranya yaitu:

- 1) Menentukan tema cerita  
Tema cerita yang terdapat pada komik memiliki peran yang sangat penting, karena visualisasi dari tokoh utama dan tokoh pendukung tergantung pada tema yang diangkat.
- 2) Menentukan tokoh cerita (karakter)  
Penentuan tokoh cerita dalam sebuah komik biasanya muncul dari imajinasi seorang *creator*, pengalaman yang pernah dialami, dan lain sebagainya. Dengan menuliskan bentuk visual tokoh yang dipilih, seorang *creator* harus mampu mengenal sifat dan tokoh yang dibuatnya.
- 3) Gaya visual  
Gaya visual merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah komik. Karena hal pertama yang dilihat oleh pembaca yaitu tampilan gambarnya. Terdapat beberapa jenis aliran gaya visual dalam pembuatan komik, yaitu: *cartoon style*, *semi cartoon style*, *fine art style*, *realism style*..
- 4) Membuat naskah cerita  
Seorang *creator* ketika membuat naskah cerita diharuskan berpikir kritis dalam memikirkan struktur cerita. Karena dalam struktur cerita harus terdapat rentetan cerita yang menghubungkan awal cerita hingga akhir.
- 5) Membuat sketsa  
Sketsa merupakan gambaran dasar dari sebuah gambar jadi. Biasanya pembuatan sketsa digambar dengan menggunakan pensil. Dalam proses ini, seorang *creator* biasanya merumuskan proporsi karakter, sudut pandang, *background* dan lain sebagainya.
- 6) Tata letak (*layout*)  
*Layout* atau tata letak yaitu salah satu komponen desain yang terdapat pada dalam suatu media untuk menunjang konsep yang dibawakan.

## 7) Tipografi

Tipografi memiliki peran yang krusial dalam penyusunan sebuah komik maupun segala bentuk publikasi.<sup>28</sup> Karena dalam proses ini *creator* harus mengetahui ukuran tulisan yang akan digunakan serta efek dan bentuk yang ditampilkan sehingga pembawaan emosi dan karakter dari komik dapat muncul sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

**f. Kelebihan dan Kelemahan Komik**

Penggunaan media komik sebagai alat bantu pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Selain karakter komik yang khas, kelebihan media komik harus diakui keefektifannya bagi kegiatan pembelajaran. Menurut Hurlock media komik memiliki kelebihan diantaranya yaitu; (1) komik mampu memberikan kesan membaca yang menyenangkan bagi pembacanya sehingga komik dipercaya mampu menumbuhkan motivasi peserta didik dalam aspek keterampilan membaca, (2) peserta didik yang sering membaca komik biasanya memiliki prestasi yang tinggi karena dalam sebuah komik terdapat banyak sekali kata yang mungkin baru ditemui oleh peserta didik, hal ini tentunya dapat menambah pembendaharaan kata bagi peserta didik, (3) komik memiliki teknik yang bagus yang dapat dimanfaatkan untuk mengajak atau menyebarluaskan sesuatu, selain itu komik juga mampu dijadikan sebagai sumber pembersihan emosional bagi peserta didik yang emosinya sering tertahan, (4) peserta didik yang suka membaca komik biasanya akan mengidolakan salah satu tokoh favoritnya, hal ini tentunya akan mengembangkan imajinasinya.

Berdasarkan uraian di atas, komik memiliki peran yang efektif bagi peserta didik karena komik mampu meningkatkan minat baca serta melatih

---

<sup>28</sup> Nurhayati, dkk., "Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Imajinasi* 2, no. 2 (2018): 27.

imajinasi peserta didik agar nantinya menjadi orang yang kreatif. Selain memiliki kelebihan, media komik juga mempunyai kelemahan. Menurut Hurlock media komik memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu; (1) komik mampu mengalihkan perhatian peserta didik dari buku lain yang lebih bermanfaat, hal ini tentunya akan berpengaruh pada pengetahuannya, (2) peserta didik yang kurang bisa dalam membaca cenderung tidak mau berusaha membaca karena gambar yang terdapat dalam sebuah komik sudah menerangkan alur cerita, (3) penggunaan gambar, cerita, serta bahasa dalam komik biasanya memiliki mutu yang rendah, (4) komik dapat menghambat peserta didik dalam menjalankan kegiatan yang lain, karena apabila seorang peserta didik sudah mengerti dan menyukai alur cerita yang terdapat dalam komik maka akan menimbulkan sifat kecanduan sehingga berdampak pada aktivitas yang lainnya, (5) penggambaran perilaku anti sosial yang terdapat pada sebuah komik dapat mendorong peserta didik untuk berperilaku agresif sehingga berdampak pada kenakalan remaja, (6) selain itu komik juga cenderung membuat kehidupan sebenarnya menjadi membosankan dan kurang menarik karena terlalu terbawa pada alur cerita yang terdapat dalam komik.<sup>29</sup>

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan komik yang telah dipaparkan diatas, peneliti berpendapat bahwa komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Dalam menerapkan media pembelajaran komik ini, seorang guru harus mampu menangani kelemahan-kelemahan yang mungkin terjadi dalam penerapannya. Media pembelajaran komik ini diterapkan dengan memasukkan nilai-nilai edukatif agar mampu mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran dari guru sehingga

---

<sup>29</sup> Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (Gorontalo: Athra Samudra Publishing, 2017), 59.

penyampaian materi pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

#### **g. Komik Sebagai Media Pembelajaran**

Komik adalah jenis media visual yang bisa dimanfaatkan untuk menjadi alat bantu pembelajaran. Dalam hal ini, media komik memiliki fungsi untuk mengantarkan informasi pembelajaran dari guru ke peserta didik. Komunikasi saat proses belajar mengajar akan berlangsung secara optimal apabila informasi pembelajaran tersampaikan secara jelas, runtut dan menarik.<sup>30</sup> Oleh karena itu, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung penting adanya suatu perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal.

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran menjadi salah satu pilihan yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru karena kecenderungan banyak peserta didik yang menyukai bacaan bergambar dan berwarna seperti komik jika dibandingkan dengan dengan buku pelajaran yang tidak ada gambar sama sekali. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Yang Gene bahwa komik memiliki kekuatan tersendiri bagi pendidikan, salah satunya yaitu mampu memotivasi serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.<sup>31</sup>

Penggunaan komik yang tepat dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran ini memiliki fungsi sebagai alat bantu agar peserta didik dapat berfikir aktif dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Komik yang disajikan dalam penelitian ini yaitu jenis komik religi. Komik religi merupakan komik dengan nuansa

---

<sup>30</sup> Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," *Nirmala* 7, no. 1 (2005), 51.

<sup>31</sup> Erlanda Nathasia Subroto, dkk., "Efektifitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2020), 136.

keagamaan dengan menyelipkan nilai-nilai karakteristik islami. Memahami isi bacaan dalam materi pembelajaran merupakan suatu hal yang krusial dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pemahaman peserta didik sangat dibutuhkan karena pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam ini siswa dituntut untuk mampu menganalisis unsur cerita, mengomentari cerita serta menceritakan kembali. Penyajian media komik religi yang dapat menarik minat baca peserta didik diharapkan mampu menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Berdasarkan paparan yang telah peneliti kemukakan di atas, penggunaan komik religi sebagai media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus yang dapat menarik minat baca peserta didik. Komik religi yang digunakan yaitu komik karya Raditya P. Nugraha dengan judul '4 Sifat Nabi' dan komik karya Lina Harlina dengan judul 'Akhlik Anak Hebat'.

### **3. Belajar dan Hasil Belajar**

#### **a. Belajar**

##### **1) Pengertian belajar**

Belajar memiliki banyak sekali pengertian, salah satunya yaitu yang telah dikemukakan oleh Hilgrad dan Bower bahwasannya belajar merupakan suatu cara untuk mengingat, memperoleh serta menguasai suatu pengetahuan dan informasi melalui pengalaman yang pernah dialami. Dalam kegiatan belajar tidak hanya sekedar proses untuk mengingat, mendapatkan serta menguasai informasi maupun pengalaman hingga mendapatkan suatu perubahan. Maksud perubahan disini yaitu peralihan yang terjadi pada sikap dan tingkah laku peserta didik yang cenderung stabil dan berkesinambungan terjadi

sebagai bagian dari hasil latihan dan pengalaman.<sup>32</sup>

Belajar adalah faktor yang tidak dapat terlepas dalam kegiatan pembelajaran. Belajar yaitu proses aktivitas otak yang berperan untuk menerima informasi atau pengetahuan, menyerap serta menuangkan kembali informasi dan pengetahuan tersebut sehingga menghasilkan suatu perubahan pada sikap atau perilaku.<sup>33</sup>

Gegne mengatakan bahwa belajar merupakan suatu sistem dimana suatu makhluk berubah perilaku atau tingkah lakunya karena pengaruh dari pengalaman yang didapatkan.<sup>34</sup> Perubahan yang dimaksud dalam hal ini yaitu perubahan perilaku seseorang dalam proses belajar. Sedangkan menurut Sudiman dkk, belajar merupakan suatu prosedur yang cukup kompleks yang dialami pada seluruh manusia dan terjadi seumur hidup, mulai dari bayi hingga meninggal. Salah satu tanda seseorang sudah melakukan proses belajar yaitu terjadinya perubahan pada perilakunya. Perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>35</sup>

Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar ialah kegiatan yang dapat mengubah tingkah laku atau perilaku seseorang. Perubahan tersebut dapat bisa dan bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang nantinya dapat membantu seseorang dalam perkembangan hidupnya.

---

<sup>32</sup> Rahmi Ramadhani, dkk., *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 3.

<sup>33</sup> Muhammad Faturrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 4.

<sup>34</sup> Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-teori belajar dalam Pendidikan*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 9.

<sup>35</sup> Muhammad Faturrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern*, 3.

## 2) Ciri-ciri belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan edukatif yang di dalam kegiatan tersebut terdapat suatu pengarahan yang berfungsi agar mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Suardi, belajar memiliki ciri-ciri yaitu; (1) belajar memiliki tujuan yang berfungsi untuk melatih peserta didik agar memiliki keahlian baru sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan kedepannya, (2) adanya suatu strategi yang dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan yang diharapkan, (3) materi yang diberikan dipilih dan didesain secara rinci agar dapat mencapai tujuan tertentu, (4) terdapat aktivitas atau interaksi antara guru dan peserta didik, (5) terdapat guru sebagai pendidik atau sumber informasi, (6) sikap disiplin dibutuhkan untuk mengatur tingkah laku baik guru, peserta didik, maupun pihak lainnya, (7) adanya batas waktu yang telah ditetapkan untuk ukuran dalam menilai pencapaian tujuan, (8) setiap kegiatan harus dievaluasi untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yang telah dilakukan.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar merupakan usaha melatih peserta didik agar memiliki keahlian yang baru sehingga dapat dijadikan sebagai bekal untuk kehidupan kedepannya. Dalam kegiatan belajar perlu adanya sebuah evaluasi yang bertujuan agar mengetahui efektifitas pembelajaran yang telah dilakukan.

## 3) Prinsip belajar

Proses belajar dapat diperici dalam beberapa prinsip dasar. Dengan memahami serta menerapkan prinsip-prinsip dasar tersebut, maka kegiatan belajar memiliki arah dan tujuan yang

---

<sup>36</sup> Rahmah Johar dan Latifah Hanum, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 18-19.

jelas. Adapun prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

a) Perhatian dan motivasi

Ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran akan muncul jika dalam penggunaan bahan pelajaran peserta didik merasakan terdapat sesuatu yang bermanfaat didalamnya. Selain itu, tentunya hal ini akan mendorong motivasi belajar peserta didik. Motivasi sama halnya seperti keahlian dan kepiawaian yang dapat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

b) Keaktifan

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipaksakan dan dilimpahkan pada orang lain. Menurut John Dewey belajar yaitu suatu aktivitas yang wajib diselesaikan oleh setiap peserta didik berdasarkan inisiatifnya, sedangkan peran guru dalam hal ini hanyalah sebagai pembimbing. Berdasarkan teori ini, seorang peserta didik harus berperan aktif, konstruktif, serta mampu merencanakan sesuatu.

c) Keterlibatan langsung

Edgar Dale menyampaikan bahwa kegiatan belajar yang sangat bagus atau bermakna merupakan belajar dari pengalaman langsung. Maksud belajar secara langsung disini bukan hanya sekedar melihat atau mengamati secara langsung melainkan peserta didik harus terlibat langsung dalam perbuatan, penghayatan serta mampu mempertanggung jawabkan hasilnya.

d) Pengulangan

Thorndike berpendapat bahwa belajar merupakan pembentukan suatu hubungan antara stimulus dan respon serta pengulangan terhadap pengamatan-pengamatan guna memperbesar peluang timbulnya respon. Dalam teori psikologi

*conditioning*, suatu respon tidak hanya timbul melalui stimulus saja melainkan melalui stimulus yang dikondisikan, contohnya seperti peserta didik berbaris ketika hendak masuk kelas.

e) Tantangan

Kurt Lewin berpendapat bahwa peserta didik pada saat belajar berada dalam suatu lapangan atau medan psikologis. Dalam situasi tersebut, peserta didik menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai akan tetapi terdapat suatu hambatan dalam bahan pelajaran yang dipelajari, maka timbullah suatu motivasi dari dalam diri peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tantangan tersebut yang nantinya dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

f) Balikan dan penguatan

B.F. Skinner menekankan prinsip belajar balikan dan penguatan dalam sebuah teori belajar *operant conditioning*. Jika dalam teori *conditioning* yang diberi kondisi merupakan sebuah stimulus, maka dalam teori *operant conditioning* ini yang diperkuat adalah reponnya. Seorang peserta didik yang belajar dengan sungguh-sungguh dan mendapatkan nilai terbaik biasanya akan terdorong untuk belajar lebih rajin lagi. Nilai bagus yang diperoleh peserta didik yaitu *operant conditioning* atau penguatan positif. Sebaliknya jika peserta didik memperoleh nilai jelek biasanya akan merasa cemas karena takut tidak naik kelas, sehingga terdesak untuk lebih semangat dalam belajar agar bisa mendapatkan nilai yang bagus, hal ini disebut dengan *operant conditioning* atau penguatan negatif.

g) Perbedaan individu

Peserta didik ialah individu yang unik, maksudnya yaitu tidak ada peserta didik yang memiliki persamaan secara keseluruhan. Begitu pula dengan cara belajar peserta didik.<sup>37</sup> Namun, program pendidikan yang ada di sekolah pada umumnya kurang mengetahui perbedaan tersebut sehingga berdampak pada tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini maka perlu adanya perbaikan dengan menyesuaikan minat dan kemampuan peserta didik agar kegiatan belajar dapat terlaksana sebagaimana mestinya.

**b. Hasil Belajar**

**1) Pengertian hasil belajar**

Keberhasilan pada proses pembelajaran, dapat diukur melalui seberapa jauh hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Dimayati dan Mudjiono mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu nilai yang didapatkan dari suatu interaksi kegiatan belajar mengajar. Seorang guru, mengakhiri kegiatan mengajar dengan kegiatan evaluasi hasil belajar. Sedangkan peserta didik mengakhiri suatu aktivitas pembelajaran dengan mengetahui hasil belajarnya.<sup>38</sup>

Pendapat lain juga dituturkan oleh Nana Sudjana bahwa hasil belajar yakni segala peralihan karakter yang terjadi, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Ahmad Susanto hasil belajar ialah keahlian yang didapatkan oleh seseorang setelah menjejaki proses pembelajaran.<sup>39</sup> Melalui

---

<sup>37</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 95-97.

<sup>38</sup> Edi Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Pulishing, 2020), 24.

<sup>39</sup> Jumrotun, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Irisan Kerucut dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada

kegiatan evaluasi maka dapat dilihat hasil belajar serta tingkat penguasaan peserta didik dalam meraih tujuan pembelajaran.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat diraih dengan hasil yang maksimal. Bloom mengelompokkan hasil belajar dalam tiga aspek, yaitu:

a) Aspek kognitif (pengetahuan)

Bloom menjelaskan pada ranah kognitif terdapat enam tingkatan yaitu;<sup>40</sup> (1) pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan untuk mengenali dan mengingat suatu data dan informasi, (2) pemahaman (*comprehension*), tahap pemahaman yaitu kemampuan untuk menjelaskan, mengidentifikasi, membandingkan, menginterpretasi, serta memprediksi suatu permasalahan yang ada, (3) aplikasi (*apply*), tahap aplikasi yaitu kemampuan dalam menggunakan pendapat, metode, prosedur, rumus, teori dan lain sebagainya pada keadaan yang sedang dihadapi, (5) analisis (*analysis*), tahap analisis yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi atau membedakan bagian dari materi menjadi komponen-komponennya sehingga menjadi struktur yang dapat dipahami dengan mudah, sintesis (*synthesis*), tahap sintesis yaitu kemampuan untuk memodifikasi, mengkombinasikan, meringkas, serta mencipta, evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi yaitu kemampuan untuk memberikan penilaian, pemeriksaan, serta memberikan kritik dan saran untuk tujuan tertentu.

---

Siswa Kelas IX MIPA 1 SMA Negeri 5 Surakarta Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018,” *Jurnal Pendidikan Dwija Utama* 9, no. 39 (2018), 78.

<sup>40</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus: IAIN Kudus, 2018), 31-32.

b) Aspek afektif (sikap)

Bloom mengemukakan bahwa aspek afektif atau aspek sikap merupakan seluruh hal yang berkaitan dengan emosional seseorang, seperti apresiasi, perasaan, nilai-nilai, motivasi, antusiasme serta sikap. Terdapat lima tahap pembentukan aspek afektif yaitu;<sup>41</sup> (1) menerima (*receiving*), menerima yaitu keinginan untuk memperhatikan, mendengarkan serta berpartisipasi pada suatu keadaan tertentu, (2) menanggapi (*responding*), menanggapi yaitu memberikan respon pada suatu kejadian yang sedang dialami, seperti berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dikelas, (3) menilai (*valuing*), tahap menilai didasarkan pada penghayatan seperangkat nilai-nilai yang telah ditentukan pada suatu keadaan, tingkah laku, serta objek yang dihadapi, (4) mengorganisasikan (*organization*), tahap mengorganisasikan yaitu tahapan yang menunjukkan pengaturan diri, seperti menyelesaikan permasalahan untuk menciptakan suatu sistem nilai yang tetap, (5) menghayati nilai/ memiliki karakter (*internalizing values, characterization*), tahap menghayati nilai/ memiliki karakter yaitu tahap pendidikan karakter yang dilakukan melalui pembiasaan secara konsisten.

c) Aspek psikomotorik (keterampilan)

Psikomotorik merupakan penilaian yang didasarkan pada koordinasi jasmani, keterampilan motorik serta kemampuan fisik seseorang. Terdapat tujuh tahap pembentukan aspek psikomotorik yaitu;<sup>42</sup> (1) persepsi (*perception*), tahap persepsi

---

<sup>41</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, 43-44.

<sup>42</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, 45-46.

merupakan tahap yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan isyarat sensoriknya untuk memandu aktivitas motorik, (2) kesiapan (*set*), tahap kesiapan merupakan tahap yang menunjukkan kesiapan peserta didik dalam mengambil tindakan untuk melakukan suatu kegiatan, (3) pembimbingan (*guided response*), tahap pembimbingan merupakan tahap yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menirukan instruksi dari guru, (4) terampil dasar (*mechanism*), tahap terampil dasar merupakan tahap yang menunjukkan kebiasaan peserta didik dalam melakukan sesuatu dengan rasa penuh percaya diri, (5) respon tindakan kompleks/ ahli (*complex overt response/ expert*), tahap tindakan kompleks merupakan tahap yang menunjukkan keterampilan peserta didik dalam melakukan tindakan yang melibatkan sesuatu secara kompleks, ditunjukkan dengan kecepatan serta keakuratan dalam melakukan sesuatu, (6) adaptasi (*adaptation*), tahap adaptasi merupakan tahap yang menunjukkan keterampilan peserta didik dalam melakukan modifikasi pada suatu benda atau barang dengan persyaratan khusus, (7) kreasi baru (*origination*) merupakan tahapan membuat sesuatu yang baru dengan menyesuaikan situasi atau keadaan yang ada agar lebih menarik.

## 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam proses pembelajaran di pengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor itu bisa berasal dari dalam (internal) maupun luar (eksternal).

## a) Faktor internal

## (1) Faktor fisiologis

Kondisi fisik seperti kesehatan, tubuh yang fit, tidak menderita cacat jasmani, dan lain sebagainya ternyata memiliki peran andil dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar. Seorang peserta didik yang mengalami kurang gizi biasanya memiliki keterampilan belajar dibawah rata-rata jika dibandingkan dengan peserta didik lain yang mendapatkan gizi seimbang, karena peserta didik yang mengalami kurang gizi biasanya cenderung cepat lelah dan mengantuk sehingga kurang fokus dalam menerima materi pelajaran.

Kondisi saraf pengontrol kesadaran dan pancaindra juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Aminuddin Rasyad mengemukakan bahwa pancaindra adalah pintu gerbang dari ilmu pengetahuan.<sup>43</sup> Maksudnya yaitu, apabila seseorang mengalami kelemahan pada pancaindranya maka dalam memperoleh informasi, pengetahuan, serta pengalaman akan mengalami kendala, hal ini tentunya akan mempengaruhi pada hasil belajar.

## (2) Faktor psikologis

Seluruh manusia atau anak didik yang berada di muka bumi ini pada hakikatnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda antara individu satu dengan yang lain. Perbedaan ini tentunya akan mempengaruhi proses dan hasil belajarnya. Faktor psikologis diantaranya yaitu intelegensi, minat dan

---

<sup>43</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 25.

bakat, perhatian, motif dan motifasi, kognitif dan daya nalar.<sup>44</sup> Agar kegiatan belajar dapat berjalan maksimal maka kita harus mampu meminimalisir faktor-faktor yang mungkin dapat menghambat proses pembelajaran.

b) Faktor eksternal

(1) Faktor lingkungan

Keberhasilan proses dan hasil belajar turut dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang ada. Lingkungan yang dimaksud bisa berupa alam maupun sosial. Lingkungan alam seperti keadaan suhu, kelembaban dan kepengapan udara dan bisa memberi pengaruh terhadap tingkat konsentrasi dalam belajar. Misalnya, seorang peserta didik belajar disebuah ruangan yang memiliki ventilasi udara sangat kecil, hal ini menjadikan peserta didik cepat gerah dan sulit berkonsentrasi sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Lingkungan sosial juga turut memberikan pengaruh dalam proses dan hasil belajar, baik dari sisi manusia maupun hal-hal yang lainnya. Seringkali kegiatan pembelajaran menjadi terganggu jika mendapatkan gangguan suara dari luar seperti aktivitas orang-orang yang ada di luar kelas, bisingnya kendaraan yang berlalu lalang, dan lain sebagainya.<sup>45</sup> Oleh karena itu, hendaknya suatu sekolah didirikan di lingkungan yang memiliki suasana kondusif agar kegiatan

---

<sup>44</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 27.

<sup>45</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 32.

pembelajaran bisa berjalan sebagaimana mestinya.

(2) Faktor instrumental

Faktor instrumental yaitu faktor yang dalam penerapannya harus disesuaikan berdasarkan hasil belajar yang ingin dicapai. Faktor ini diharapkan mampu dijadikan sebuah alat untuk mencapai tujuan belajar yang sudah disusun sebelumnya. Faktor instrumental bisa berbentuk sarana dan fasilitas, kurikulum dan guru. Saat terjadi perubahan pada tujuan kurikulum maka terdapat pula perubahan yang diharapkan.<sup>46</sup> Perubahan tujuan tersebut tentunya akan merubah program yang akan diberikan atau bahkan dapat merubah aspek-aspek lainnya termasuk aspek sarana dan fasilitas. Hal tersebut tentunya juga berdampak pada kualifikasi yang harus dimiliki oleh setiap guru.

3) **Macam-macam tes hasil belajar**

Tes hasil belajar yakni bentuk tes yang dimanfaatkan untuk menilai perkembangan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Adapun jenis-jenis tes hasil belajar yang dapat dimanfaatkan oleh seorang guru yaitu sebagai berikut:

a) Tes kemajuan (*progress test*)

Tes kemajuan yaitu tes yang digunakan untuk melihat progres belajar peserta didik sesudah menjejak proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Adapun tujuan dari pelaksanaan tes ini yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai

---

<sup>46</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 33.

tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi serta pencapaian dari tujuan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Agar tes kemajuan ini dapat memberikan informasi yang akurat maka guru dapat menentukan sampel yang representatif dari keseluruhan materi yang telah diajarkan sebelumnya.

b) Tes sumatif (*sumative test*)

Tes sumatif ialah tes yang diterapkan untuk melihat pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Pada umumnya tes ini digunakan untuk menentukan keputusan apakah peserta didik layak untuk naik kelas ataukah harus tinggal kelas. Selain itu, tes ini juga dapat digunakan untuk mengetahui gambaran dari tingkat keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c) Tes formatif (*formative test*)

Tes formatif yaitu tes yang dilakukan pada saat pembelajaran atau setelah kegiatan pembelajaran. Jenis tes ini biasanya digunakan untuk mengetahui efektivitas serta efisiensi kegiatan pembelajaran. Hasil dari tes ini nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai dasar untuk memberikan *feedback* terhadap proses kegiatan belajar peserta didik serta *feedback* terhadap efektivitas metode dan teknik pembelajaran yang digunakan.

d) Tes penempatan (*placement test*)

Tes penempatan atau yang biasa disebut dengan tes masuk dilakukan untuk menempatkan atau mengklasifikasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok yang homogen. Homogenitas ini didasarkan pada tingkat kemampuan peserta didik yang relatif sama. Tujuan dari tes penempatan ini

yaitu agar guru dapat lebih mudah dalam memberikan layanan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

e) Tes diagnostik (*diagnostic test*)

Tes diagnostik dilakukan untuk memahami kendala-kendala yang sedang dihadapi oleh peserta didik dalam proses belajar. Dengan menggunakan tes diagnostik ini, maka guru dapat mengetahui kendala yang ditemui oleh peserta didik, sehingga guru bisa menemukan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang terjadi agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan semestinya. Selain itu, tes diagnostik dapat digunakan oleh guru untuk mendesain aktivitas remedial guna membantu keberhasilan belajar peserta didik.

f) Tes kecakapan (*proficiency test*)

Tes kecakapan yaitu tes standar yang di desain dan dikembangkan oleh lembaga tertentu tanpa campur tangan seorang guru. Contoh tes kecakapan dalam konteks pembelajaran yang bisa diterapkan pada siswa SD/MI yaitu TKD atau Tes Kemampuan dasar. Tes Kemampuan Dasar ini berupa uji kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

g) Tes prestasi (*achievement test*)

Tes prestasi yaitu tes yang diterapkan untuk melihat taraf kemampuan peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari selama proses pembelajaran yang mengacu pada mata pelajaran tertentu dan tujuan program pembelajaran yang telah dinyatakan secara eksplisit. Tes prestasi dapat dilakukan oleh guru secara bersamaan dengan tes diagnostik. Tujuan dari penggabungan kedua tes ini yaitu untuk mengidentifikasi kendala yang dialami oleh

peserta didik serta sebagai dasar untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

h) Tes objektif dan tes subjektif

Tes objektif yaitu tes yang cara penskorannya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas seseorang yang memberikan skor.<sup>47</sup> Tes ini sangat cocok digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang tidak begitu menuntut proses mental yang terlalu tinggi, seperti; hafalan dan ingatan. Sedangkan tes subjektif yaitu tes yang penskorannya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas seseorang yang memberi skor. Pada umumnya tes subjektif berbentuk uraian atau esai.

#### 4. Pembelajaran SKI

##### a. Hakikat SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peran kebudayaan/peradaban islam dan para tokoh islam yang berprestasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurasyidin. Secara substansial, mata pelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

---

<sup>47</sup> Sumardi, *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 4-8.

### **b. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah**

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:<sup>48</sup>

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam di masa lampau.
- 5) 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, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.

### **c. Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah**

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:<sup>49</sup>

- 1) Sejarah masyarakat Arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.

---

<sup>48</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, “912 Tahun 2013, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab,” (9 Desember 2013).

<sup>49</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, “912 Tahun 2013, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab,” (9 Desember 2013).

- 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- 5) Sejarah perjuangan Wali Sanga.

#### **d. Materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW**

Nabi Muhammad SAW mempunyai tugas untuk menyeru kepada umatnya agar menyembah Allah SWT. Untuk menyampaikan tugas yang diembannya, beliau mempunyai kepribadian yang sempurna. Akhlaknya adalah akhlak Al-Qur'an. Sehingga Nabi Muhammad SAW disebut sebagai rahmat bagi seluruh alam. Beliau terkenal dengan sifat-sifat dan kepribadian yang mulia.

##### **1) Nabi Muhammad SAW sebagai Rahmat bagi Seluruh Alam**

Cermati Al-Qur'an surah Al-Anbiya ayat 107:

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

Artinya: "Dan tiadalah kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam."<sup>50</sup>

Setelah mencermati ayat di atas, informasi apa yang kamu dapatkan?

Nabi Muhammad SAW. Merupakan salah satu nabi dan rasul yang diutus Allah SWT untuk menjadi rahmat bagi semesta alam. Sebagai nabi dan rasul, Nabi Muhammad SAW mempunyai tugas sebagai *Syahidan*,

<sup>50</sup> Al Qur'an, Al-Anbiya ayat 107, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahnya*, 331.

*Mubasysyiran, Naziran, Daiyan Ilallah dan Sirajan Muniran.*

Allah SWT berfirman dalam Al Qur'an surah Al Ahzab ayat 45-46:

يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ إِنَّا أَرْسَلْنَاكَ شَاهِدًا وَنَذِيرًا وَدَاعِيًا إِلَى اللَّهِ بِإِذْنِهِ  
وَسِرَاجًا مُنِيرًا

Artinya: “Wahai Nabi! Sesungguhnya kami mengutusmu untuk menjadi saksi, pembawa kabar gembira dan pemberi peringatan, dan untuk menjadi penyeru kepada (agama) Allah dengan izin-Nya dan sebagai cahaya yang menerangi.”<sup>51</sup>

Dari ayat diatas, tahukah kamu apa yang dimaksud dengan *Syahidan, Mubasysyiran, Naziran, Daiyan Ilallah dan Sirajan Muniran*?<sup>52</sup>

a) *Syahidan*

*Syahidan* artinya menjadi saksi. Besok di hari akhir Nabi Muhammad akan menjadi saksi bagi umatnya di hadapan Allah SWT.

b) *Mubasysyiran*

*Mubasysyiran* artinya pemberi kabar gembira. Nabi Muhammad SAW memberi kabar gembira kepada orang yang beriman bahwa mereka kelak akan masuk surga jika menjalankan perintah Allah SWT dan Rasul-Nya.

c) *Naziran*

*Naziran* artinya pemberi peringatan. Nabi Muhammad SAW pemberi peringatan kepada orang-orang yang tidak beriman kelak akan masuk neraka karena tidak mau menjalankan perintah Allah SWT dan Rasul-Nya.

<sup>51</sup> Al Qur'an, Al-Ahzab ayat 45-46, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, 424.

<sup>52</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas IV*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020), 20.

- d) *Daiyan Ilallah*  
*Daiyan Ilallah* artinya penyeru agama Allah SWT, nabi Muhammad SAW menyeru kepada umatnya untuk memeluk dan menjalankan syariat agama islam.
- e) *Sirajan Muniran*  
*Sirajan Muniran* artinya cahaya yang menerangi. Allah SWT memberikan tugas kepada Nabi Muhammad SAW untuk menerangi umat manusia dengan ajaran islam.

## 2) Sifat-sifat Mulia Nabi Muhammad SAW Ketika Berdakwah

Kamu pasti tahu bahwa Nabi Muhammad SAW adalah contoh suri tauladan kita semua. Beliau mempunyai sifat-sifat yang mulia. Tahukah kamu apa saja sifat-sifat mulia Nabi Muhammad SAW?

Sifat-sifat mulia Nabi Muhammad SAW adalah *shiddiq, amanah, tabligh* dan *fathonah*.<sup>53</sup>

### a. *Shiddiq*

*Shiddiq* memiliki arti benar. Maksud benar disini yaitu apabila berkata atau berbuat tidak pernah salah. Sifat *shiddiq* ini wajib dimiliki oleh nabi dan rasul yang menjadi utusan Allah untuk menyampaikan wahyu maupun agama. Lawan kata *shiddiq* yaitu *kizib* (dusta), pembohong, dan penipu. Seorang nabi dan rasul tidak mungkin memiliki sifat *kizib*.

### b. *Amanah*

*Amanah* memiliki arti dapat dipercaya. Lawan kata *amanah* yaitu *khianat*. Seorang nabi dan rasul tidak mungkin memiliki sifat *khianat* atau menyalahgunakan kepercayaan dari Allah.

---

<sup>53</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas IV*, 22.

- c. *Tabligh*  
*Tabligh* memiliki arti menyampaikan. Maksud menyampaikan disini yaitu seorang nabi dan rasul selalu menyampaikan firman-firman Allah serta ajaran-ajaran agama kepada umatnya. Lawan kata dari *tabligh* yaitu *khitmat* atau yang memiliki arti menyembunyikan wahyu. Seorang nabi dan rasul tidak mungkin menyembunyikan wahyu.
- d. *Fathonah*  
*Fathonah* memiliki arti cerdas atau pandai. Seorang nabi dan rasul pasti mempunyai kecerdasan dan kekuatan dalam berfikir yang tinggi, hal ini bertujuan agar nabi dan rasul bisa memberikan penjelasan serta keterangan yang pandai dan bijaksana kepada umatnya sehingga ajaran yang dibawanya dapat diterima dan dimengerti. Lawan kata dari *fathonah* yaitu *baladah* yang memiliki arti bodoh.

### 3) Ciri-ciri Kepribadian Nabi Muhammad SAW

Nabi Muhammad SAW adalah rahmat semesta alam. Beliau tidak hanya diutus untuk manusia saja tetapi juga untuk seluruh makhluk semesta alam. Tidak hanya santun dalam berbicara, perbuatan dan pengambilan keputusan tetapi juga peduli kepada sesama dan alam sekitar.

#### a) Kepedulian Nabi Muhammad SAW terhadap sesama

Akhlak mulia adalah akhlak yang sesuai dengan ajaran Al-Qur'an. Apa yang disukai dan dibenci oleh Nabi Muhammad SAW itu adalah apa yang disukai dan dibenci Al-Qur'an. Rasulullah sangat sayang kepada semua makhluk di dunia ini. Terhadap anak-anak, anak yatim, orang

sakit, perempuan janda, ataupun kepada mereka yang pernah memusuhi.<sup>54</sup>

- 1) Kasih sayang Nabi Muhammad SAW terhadap anak-anak

Nabi Muhammad SAW mempunyai sifat kasih sayang yang luar biasa terhadap semua orang termasuk anak-anak. Beliau sangat memahami dunia mereka. Beliau sering bersendau gurau dengan cucu-cucunya yang masih kecil.

- 2) Kasih sayang Nabi Muhammad SAW terhadap anak yatim

Anak yatim adalah anak yang tidak mempunyai ayah. Mereka selalu hidup dalam kesulitan. Rasulullah menganjurkan kepada kita supaya peduli terhadap penderitaan anak yatim dengan menyantuninya. Beliau menjelaskan betapa besar balasan Allah bagi seseorang yang memerhatikan dan menolong anak yatim.

- 3) Kasih sayang Nabi Muhammad SAW terhadap orang sakit dan janda

Nabi Muhammad SAW mengajarkan kepada kita supaya menjenguk orang yang sakit. Ketika Sa'ad bin Ubaidah menderita sakit, Nabi Muhammad SAW datang menjenguknya. Rasulullah juga memerintahkan kepada kita untuk memiliki rasa peduli dan memerhatikan nasib para janda.

---

<sup>54</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas IV*, 24-27.

- 4) Kasih sayang Nabi Muhammad kepada orang yang pernah memusuhinya

Nabi Muhammad SAW sejak diangkat menjadi Nabi hingga akhir hayatnya terkenal sebagai orang yang mempunyai sifat pengampun. banyak orang-orang yang sering melakukan tekanan-tekanan, namun Rasulullah tidak memiliki rasa dendam. Karena beliau diutus oleh Allah bukan sebagai orang pemarah atau pengutuk, melainkan sebagai seorang pengasih dan penyayang.

**b) Kepedulian Nabi Muhammad SAW terhadap alam sekitar**

Allah SWT melarang manusia berbuat kerusakan dan berbuat apa saja yang mengancam kelestarian alam sekitar. Rasulullah banyak memberi contoh kepada umatnya agar mencintai dan melestarikan alam sekitar. Nabi Muhammad bukan saja mengasihi kepada sesama manusia, melainkan juga terhadap lingkungan, baik binatang maupun tumbuhan.<sup>55</sup>

(1) Menyayangi binatang

Rasulullah menganjurkan kepada kita agar menyayangi binatang. Beliau sangat sayang kepada binatang. Nabi Muhammad SAW melarang kita membuat binatang menjadi buas, dengan jalan mengadu yang satu dengan yang lain.

(2) Menyayangi tumbuhan

Nabi Muhammad SAW selain menyayangi hewan juga menyayangi tumbuhan. Beliau selalu berpesan

---

<sup>55</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas IV*, 28.

kepada tentaranya yang akan berangkat perang agar tidak merusak tempat tinggal dan juga tanaman. Rasulullah juga melarang tentara islam menghancurkan perkebunan milik musuh karena perbuatan itu dilarang Allah SWT dan juga perbuatan *mubazir*.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Wina Maisafni Dunita, dkk., tentang “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan” menunjukkan bahwa ada perubahan yang sangat signifikan dalam penggunaan media komik terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas III di SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. Hal ini terbukti dari rata-rata skor tes hasil belajar *pretest* yaitu 54,5 sedangkan rata-rata skor tes hasil belajar *posttest* yaitu 78. Hasil analisis memperoleh  $t_{hitung} = 7,02$  dan  $t_{tabel} = 1,729$ , sehingga disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .<sup>56</sup>
2. Hasil penelitian Yunita Sari dan Nuhyal Ulia tentang “Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media komik IPA dengan siswa yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari perhitungan yang diperoleh yaitu  $t_{hitung} 2,847 > t_{tabel} 2,079$ . Hal ini memiliki arti bahwa  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima. Maka berdasarkan hasil perhitungan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

---

<sup>56</sup> Wina Maisafni Dunita, dkk., “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan,” *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* IX, no. 1 (2019): 86.

antara hasil belajar IPA siswa dengan berbantuan komik.<sup>57</sup>

3. Hasil penelitian Fitri Apriyanti tentang “Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara” menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik matematika memberi pengaruh yang besar terhadap tingginya hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 57,90 dan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 75,71. Hasil analisis memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,83 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 57$ ) sebesar 1,6785, yang berarti  $t_{hitung} (3,83) > t_{tabel} (1,6785)$ , dengan demikian maka  $H_0$  diterima.<sup>58</sup>
4. Hasil penelitian Suci Meidyawati, dkk., tentang “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik terhadap hasil membaca pemahaman di kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. Hal ini terbukti dari hasil nilai  $t_{hitung} 12,353 > t_{tabel} 2,042$ , dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < \alpha < 0,05$ .<sup>59</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Sejarah kebudayaan islam yaitu mata pelajaran yang memiliki kedudukan sangat penting dalam dunia pendidikan. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran sejarah

---

<sup>57</sup> Yunita Sari dan Nahyul Ulia, “Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2018): 242.

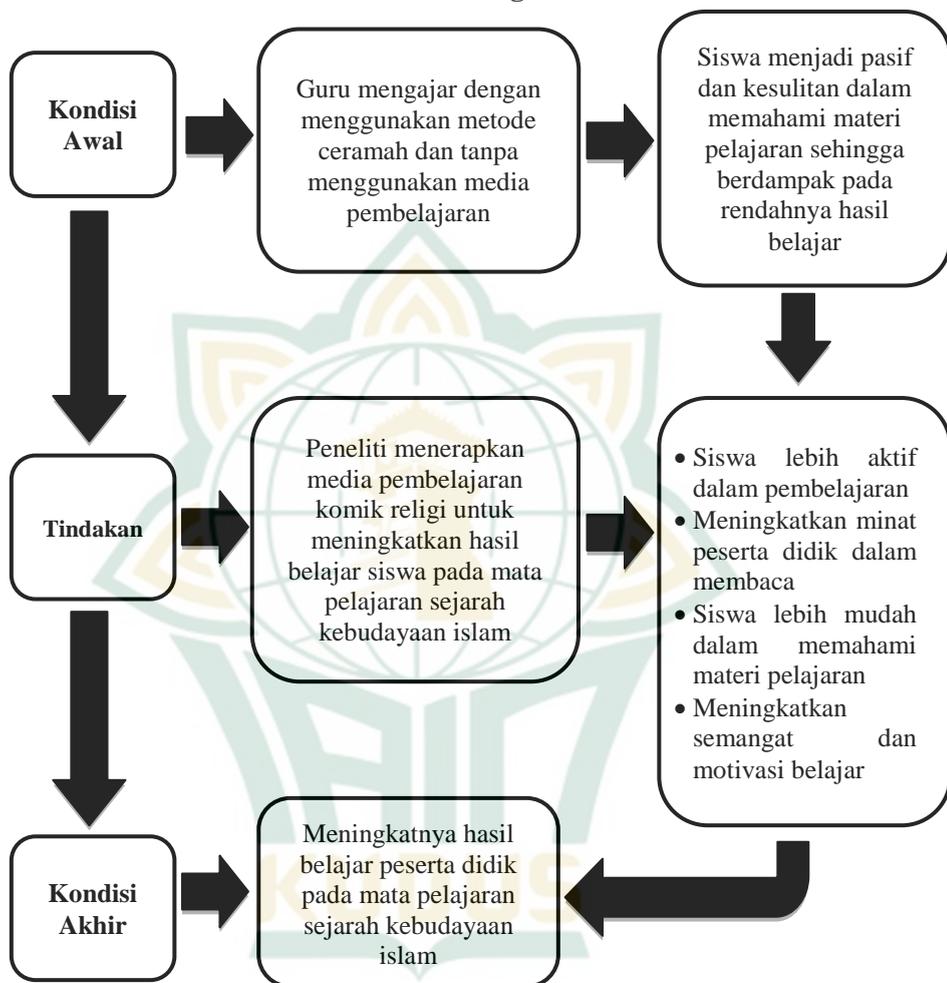
<sup>58</sup> Fitri Apriyanti, “Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 1, no. 1 (2012): 17.

<sup>59</sup> Suci Meidyawati, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya,” *Pedagogika: Jurnal Ilmu Pengetahuan Guru Sekolah Dasar* 5, no.2 (2018): 294.

kebudayaan islam ini masih dianggap membosankan karena terlalu banyak bacaannya, sehingga kebanyakan peserta didik merasa enggan untuk membaca buku pelajaran dan berdampak pada rendahnya penguasaan materi dan hasil belajar. Tanpa disadari terkadang peran guru juga terkesan monoton. Kondisi ini bisa diketahui pada saat guru menyampaikan materi dengan cara konvensional. Guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan mengajak peserta didik untuk memperhatikan buku pelajarannya masing-masing. Untuk mengatasi keadaan tersebut, maka penting untuk dilakukan pemilihan metode yang tepat untuk menanganinya. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang bersifat interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media komik religi pada materi kepribadian Nabi Muhammad SAW untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Perlakuan ini diberikan kepada siswa kelas IV semester 1 di MI Muhammadiyah Wonorejo Pati yang jumlah pertemuannya disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan.

Jadi, dengan menggunakan media komik religi ini, peneliti berharap peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami serta meningkatkan minat dan motivasi belajar yang lebih baik. Selain itu, penggunaan media komik religi ini diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Berdasarkan uraian diatas, dapat digambarkan kerangka berpikir seperti pada gambar 2.1.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti.<sup>60</sup> Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat memahami bahwa hipotesis ialah jawaban sementara dari rumusan masalah yang harus

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 96.

dibuktikan kebenarannya melalui penelitian di lapangan. Adapun hipotesis yang peneliti rumuskan dalam penelitian ini yaitu:

$H_{\alpha}$  : Ada 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.

$H_0$  : Tidak ada 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.

