

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.¹ Teknologi pendidikan dapat ditafsirkan sebagai media yang lahir dari perkembangan alat komunikasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan.²

Pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberikan awalan “*pe*” dan akhiran “*kan*” yang mengandung arti “*perbuatan*” (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan dan bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan.³ Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berkaitan erat dengan belajar yaitu kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.⁴

Proses pembelajaran yang berkualitas melibatkan banyak hal, salah satunya adalah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran yang diterapkan akan sangat mempengaruhi siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Jika guru menyampaikan materi dibantu dengan media pembelajaran yang menyenangkan, maka siswa

¹Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 6.

²Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 13.

³Eneng Muslihah, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Diadit Media, 2010), 1.

⁴Jalaludin, *Teologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 74.

akan lebih tertarik untuk menyimak materi yang akan disampaikan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Sedangkan media adalah alat bantu apa saja yang dapat di jadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.⁵ Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Media juga dapat membantu pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang sedang berkembang saat ini adalah media grafis.⁶ Pembelajaran yang efektif dan penggunaan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar pada dasarnya terjadinya proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada peserta didik.

Menurut Sadiman (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur) media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai penghubung ataupun pengantar pesan dan pendidik ke peserta didik,⁷ sehingga dengan adanya

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, cet.V (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 120-121.

⁶ Joni Purnomo, dkk., "*Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPA di SMAN Pacitan*". Vol. 2, 172.

⁷ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), 122.

media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, dan minat serta perhatian peserta didik dengan demikian proses belajar terjadi dengan efektif. Media sebagai sarana yang membantu para pendidik dan peserta didik.

Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam uraian yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik.⁸ Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran.

Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya, yaitu selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik ingin mengulangi memahami materi yang tertuang di dalam media komik tersebut.⁹ Media pembelajaran dengan menggunakan komik pada materi cerita anak sangat cocok, karena menurut Isah Cahyani dalam bacaan cerita anak terdapat beberapa jenis, yaitu cerita bergambar, cerita rakyat, cerita binatang, cerita

⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), 126.

⁹ Ella Coraima Dewi dan Isroah, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*, (Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7, 2016), 3.

Noodlehead, cerita keajaiban, cerita fantasi, fiksi ilmu pengetahuan, cerita sejarah, dan biografi.¹⁰

Benyamin Bloom dalam Sudjana (2014), menyatakan bahwa penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.¹¹

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran dibutuhkan berbagai upaya maksimal yang bersifat menyeluruh dari kompetensi profesional guru dalam menyampaikan materi dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang sesuai maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Media grafis sebagai salah satu dari media yang mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar.¹² Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.

Dalam era pembelajaran pada zaman yang semakin maju saat ini, bahwa kehadiran media pembelajaran sesuatu yang bisa dikatakan baik untuk pendidik. Sebagai seorang pendidik yang berpotensi harus dapat membuat dan memanfaatkan media secara baik agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah Media Grafis yaitu Komik. Komik dapat mempermudah

¹⁰ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 225-229.

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, cet. XIV, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2014), 22-23.

¹² Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 27.

peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya dalam membaca. Komik bacaan yang cukup menarik untuk di baca oleh anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media komik pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam media grafis yang berbentuk komik, yaitu media komik berbentuk cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi sesuai contoh materi pelajaran kelas V SDIT yang diubah dalam bentuk komik. Media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mengapresiasi cerita anak peserta didik kelas V SDIT Al-Irsyad Banten.

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan ketika proses pembelajaran berlangsung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Menurut Ibu Iif sebagai bag. Kurikulum di SDIT Al-Irsyad Banten, Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan masih kurang diterapkannya media pembelajaran yang efektif' sebenarnya sudah diterapkan beberapa media salah satunya yaitu menggunakan media yang berupa bagan yang hanya menggunakan kertas dan proyektor dan belum pernah diterapkannya media yang lebih efektif seperti media Komik. Masih perlu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat pada proses belajar mengajar, aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Pendidik memberikan informasi bahwa di sekolah sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran, tetapi belum diterapkannya media yang bervariasi peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami yang disampaikan oleh pendidik, terlihat ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyimak buku, sebagian peserta didik kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika

diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik ada yang kurang merespon.¹³

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka perlu media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan supaya siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Maka, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan pada peserta didik supaya lebih meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan media grafis dalam bentuk komik. Dengan menggunakan media komik dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan adalah salah satu cara agar pembelajaran lebih efektif.¹⁴

Menurut Waluyanto, komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁵ Maka dari itu setiap tenaga pendidik harus mempunyai perencanaan pembelajaran yang bagus dan media pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan minat siswa dalam materi Perilaku Terpuji. Pembelajaran berdasarkan teori tersebut bisa disangkutkan dengan media Komik. Komik mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya,

¹³ Hifdotul Hayat, "Media Pembelajaran." Wawancara oleh Tuti Handayani, SDIT Al-Irsyad, 10 Februari 2021.

¹⁴ Sudarwan Danim, *Media komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 19

¹⁵ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran", NIRMANA, Vol. 7, No. 1, 2005, 51.

sebagai pelengkap catatan, menjelaskan hal-hal abstrak, mengatasi rintangan bahasa dan lain-lain.¹⁶

Dengan diterapkannya media pembelajaran tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, aktif dan siswa dapat memahami yang telah diajarkan. Karena dalam penggunaan media tersebut, peserta didik juga berperan aktif. Oleh karenanya peneliti ingin mengetahui apakah media Komik itu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa merasa bosan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti ketika diberi pertanyaan siswa tidak mampu menjawab dan siswa berbicara dengan teman sebangkunya.
2. Pendidik belum menerapkan media yang bervariasi dalam pembelajaran
3. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran karena kurangnya minat dari peserta didik.
4. Banyaknya materi sehingga terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media yang belum digunakan untuk proses belajar mengajar secara maksimal.
5. Belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik untuk mengapresiasi materi perilaku terpuji anak kelas V SDIT.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk

¹⁶ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 19.

meningkatkan hasil belajar siswa Tentang Bersikap Kejujuran, Hormat dan Patuh kepada Orang Tua, Guru, dan Anggota keluarga, Indahnya Saling Berbagi.”

D. Rumusan Masalah

1. Apa kelebihan dan kekurangan komik dalam kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap Pengembangan media Komik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Perilaku Terpuji?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Perilaku Terpuji Kelas V SDIT Al-Irsyad.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Perilaku Terpuji Kelas V SDIT Al-Irsyad.
3. Mendeskripsikan hasil kevalidan dan ketertarikan media pembelajaran Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Perilaku Terpuji Kelas V SDIT Al-Irsyad.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ini dapat diharapkan memperoleh manfaat :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Perilaku Terpuji di SDIT Al-Irsyad Banten, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik materi Perilaku terpuji.
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Perilaku Terpuji melalui media pembelajaran berupa komik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan komik cerita anak adalah sebagai berikut:

1. Produk komik yang berukuran A4.
2. Media komik yang digunakan, yaitu tentang cerita anak berperilaku Terpuji.
3. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
4. Komik dibuat *full color* dengan menggunakan font *Comic Sans MS*.
5. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *art paper*.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
7. Alur cerita komik dijelaskan sesuai tema dari Perilaku Terpuji seperti: “Tentang Bersikap Kejujuran, Hormat dan Patuh kepada Orang Tua, guru, dan Anggota keluarga, Indahnya Saling Berbagi.”

H. Sistematika Penulisan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang dikembangkan, Sistematika Penulisan.

BAB II: Deskripsi Teori (Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran, Hakikat Media Pembelajaran Komik, Hakikat Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Hakikat Hasil Belajar), Penelitian yang Relevan dan Kerangka Berpikir.

BAB III: Metodologi Penelitian meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi: Hasil Produk Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan, Validasi Produk, Efektivitas dan Efisiensi Produk.

BAB V: Penutup, meliputi: Kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan Saran.