

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar seseorang menjadi dewasa yakni seseorang yang dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, pedagogis, dan sosiologis.¹

Pada umumnya pendidikan diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan masyarakat. Pendidikan sebagai usaha yang sadar dan berkelanjutan dalam suatu dasar pendidikan yaitu pandangan yang mendasari seluruh aktivitas pendidikan, baik dalam rangka penyusunan teori, perencanaan maupun pelaksanaan dan penyelenggara pendidikan.²

Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan pengertian pendidikan yaitu: "Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara"³ Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkannya sebuah usaha melalui proses pembelajaran dengan menyalurkan nilai-nilai pendidikan pada anak.

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 1.

² Binti Munah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1.

³ Tim Redaksi Fokus Media, *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokus Media, 2006), hal. 2.

Istilah pembelajaran merupakan padanan dalam bahasa Inggris *instruction* yaitu suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik dan menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Sehingga pembelajaran mencakup tiga aspek yaitu: peserta didik, proses belajar, dan situasi belajar. Proses belajar dalam pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.⁴ Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tepat, maka isi pembelajaran harus dapat tersalurkan pada peserta didik melalui beberapa cara dan hal itu tidak lepas dari peran seorang guru sebagai pusat berjalannya sebuah pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran guru mempunyai tugas utama untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penyampaian materi pelajaran berkaitan erat dengan komunikasi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didiknya. Komunikasi yang efektif tentunya memerlukan media yang tepat, karena salah satu komponen dari komunikasi adalah media selain komunikator, komunikan, pesan dan balikan.⁵

Media merupakan sarana yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Dalam pembelajaran media diartikan

⁴ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 3-4.

⁵ Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015), hal. 6-7.

sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik.⁶ Hal ini menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran akan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan dapat memudahkan peserta didik memahami materi serta menarik minat siswa dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada masa Nabi Muhammad Saw, agama Islam dikembangkan oleh Nabi Muhammad Saw dengan media utama berupa perilaku dan perbuatan beliau. Nabi Muhammad Saw mengajarkan Uswatun Khasanah dengan selalu menunjukkan sifat terpuji dalam kehidupannya. Al-Qur'an Surat Al-Ahzab ayat 21 menjelaskan sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ

الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah”. (QS. Al-Ahzab: 21).⁷

⁶ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 1993), hal. 7.

⁷ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Hilal, 2014), hal. 420.

Dari pengertian media dan sejarah Nabi diatas, apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran, guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.⁸

Media sangat penting digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, namun masih ada beberapa pendidik yang kurang mementingkan media pembelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu pelajaran yang membahas tentang gambaran masa lalu umat Islam beserta hasil-hasil cipta, rasa, karsanya yang disusun secara sistematis dan kronologis untuk menghasilkan gambaran yang lengkap mengenai masa lalu umat Islam.⁹ Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pelajaran SKI berisi cerita-cerita yang panjang dan detail tentang masa lalu umat Islam terdahulu.

Sebagian besar pendidik yang kurang mementingkan media pembelajaran dalam pelajaran SKI lebih sering menggunakan metode cerita dan hafalan dengan bermodalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku tulis. Selain itu dengan pelajaran SKI yang didominasi teks membuat peserta didik kurang dalam membaca pelajaran SKI dan banyaknya cerita membuat peserta

⁸ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan, ...*, hal. 17.

⁹ Timbul, *Sejarah Peradaban Islam*, (Tulungagung, 2014), hal. 5.

didik bosan dan mengantuk.¹⁰ Sehingga dalam hal ini antara pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran sering tidak sambung.

MTs Asy-Syafi'iyah Gondang adalah salah satu satuan pendidikan yang terletak di kecamatan Gondang dan memiliki satuan pelajaran SKI. Hasil observasi peneliti pada MTs Asy-Syafi'iyah Gondang khususnya kelas VII menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran SKI dikelas ada beberapa peserta didik yang tidak bersemangat, hal itu dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan. Sehingga menurunkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran SKI.¹¹ Oleh karena itu dibutuhkan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menciptakan sebuah media yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran SKI sehingga terciptalah pembelajaran yang aktif dan efektif. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI adalah media cerita bergambar dan multimedia. Media tersebut merupakan sebuah media informasi yang memiliki peran yang sangat penting, mudah dijangkau, dan memiliki mobilitas tinggi

Media cerita bergambar dapat berupa komik atau kartun. Didalamnya terdapat gambar dan alur cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik

¹⁰ Observasi dan wawancara pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung pada tanggal 05 September 2017-21 Oktober 2017

¹¹ Observasi di MTs Asy-Syafiiyah Gondang Tulungagung pada tanggal 25 Maret 2018

dalam belajar. Meskipun peserta didik sebelumnya belum membaca materi pembelajaran, namun peserta didik dapat memahami alur cerita materi yang akan dipelajari dengan melihat gambar dan membaca teks cerita dan peserta didik dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam pelajaran.¹²

Sedangkan multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi. Bentuk informasinya dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear maupun interaktif.¹³ Dalam penggunaan multimedia berupa *Microsoft PowerPoint* bisa dengan memanfaatkan LCD didalam kelas atau membawa peserta didik ke Lab Komputer. Pembelajaran dengan menggunakan LCD akan lebih menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu dengan adanya media yang menarik seperti media cerita bergambar dan multimedia ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Dan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTs Asy-Syafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018”**.

¹² Burhan Nugiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005), hal. 153.

¹³ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar dan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTs Asy-Syafi’iyah Gondang Tulungagung” dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Sebagian besar peserta didik kurang dalam membaca salah satunya pada pelajaran SKI
- b. Panjangnya cerita menyebabkan peserta didik sulit memahami pelajaran SKI
- c. Metode yang sering digunakan adalah ceramah dan hafalan. Metode hafalan kurang efektif karena tidak semua peserta didik dapat menghafal dengan tepat sedangkan metode ceramah akan membuat peserta didik bosan dan mengantuk.
- d. Kurangnya motivasi peserta didik baik dari dalam maupun dari luar dirinya.
- e. Tidak adanya perubahan dalam metode pembelajaran SKI.
- f. Aktivitas pendidik yang kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran karena media yang terbatas.
- g. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mempelajari SKI.
- h. Kemandirian siswa dalam belajar kurang terlatih.

- i. Kurangnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran SKI

2. Batasan Masalah

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang kurang tertarik untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan panjangnya cerita.
- b. Aktivitas pendidik yang kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran karena media yang terbatas.
- c. Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah dalam penelitian meliputi:

1. Adakah pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung?
2. Adakah pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung?
3. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan media cerita bergambar dan multimedia terhadap hasil belajar

Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan media cerita bergambar dan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

E. Kegunaan penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan. Khususnya tentang “Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Dan Multimedia Terhadap hasil belajar Sejarah

Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung”.

2. Secara Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi pendidik tentang media pembelajaran cerita bergambar dan multimedia.
- 2) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan pendidik dalam mengajar.
- 3) Meningkatkan profesionalisme dalam proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

b. Bagi peserta didik

- 1) Memotivasi peserta didik untuk belajar SKI
- 2) Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik dan menggali potensi peserta didik dalam belajar SKI

c. Bagi lembaga

Sebagai tolok ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan disekolah dapat tercapai secara optimal.

d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan landasan untuk menulis penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang masih perlu diuji kebenarannya melalui fakta-fakta.¹⁴ Secara etimologis, hipotesis dibentuk dari dua kata yaitu kata *hypo* dan kata *thesis* yang berarti pendapat.¹⁵ Jadi yang dimaksud dengan hipotesis penelitian adalah kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.

Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat penulis tuliskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Mayor

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa hipotesis mayor adalah hipotesis mengenai kaitan seluruh variabel dan seluruh subyek penelitian.¹⁶ Hipotesis ini menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y, yaitu media cerita bergambar dan multimedia (X) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Y), dengan rumusan:

Ha: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan media cerita bergambar dan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

¹⁴ Agus Irianto, *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 97.

¹⁵ M. Burhan Bungin, *Metodologi penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 75.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 48.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan media cerita bergambar dan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

2. Hipotesis Minor

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis minor adalah hipotesis mengenai kaitan sebagian dari variabel atau dengan kata lain pecahan dari hipotesis mayor.¹⁷ Dalam penelitian ini terdapat beberapa hipotesis minor diantaranya adalah:

a. Hipotesis ini menyatakan adanya hubungan antara variabel X_1 dan Y yaitu antara media cerita bergambar (X_1) dengan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa (Y), dengan rumusan:

Ha: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

¹⁷ *Ibid*, hal. 49,

b. Hipotesis ini menyatakan adanya hubungan antara variabel X_2 dan Y yaitu antara multimedia (X_2) dengan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa (Y), dengan rumusan:

Ha: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan multimedia terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Untuk menciptakan pemahaman dalam memahami istilah-istilah yang dipakai dalam tema skripsi ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

a. Media Cerita Bergambar

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat berjalan baik.

Sehingga media cerita bergambar merupakan sebuah buku yang berisi teks serta gambar-gambar yang telah didesain semenarik mungkin

yang dapat digunakan sebagai perantara pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pada suatu tema dan meningkatkan minat membaca siswa.

b. Multimedia

Multimedia berasal dari kata “multi” yang artinya banyak, dan “media” yang berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Sehingga berdasarkan kata “multimedia” dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa: teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi yaitu dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear maupun interaktif.

c. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam yaitu hasil yang dicapai dalam mata pelajaran SKI berupa angka/nilai dalam tesnya.

2. Penegasan Operasional

Maksud dari “Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar dan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam” adalah sebuah penelitian yang membahas tentang hubungan secara statistik antara intensitas media cerita bergambar dan multimedia (Microsoft Power Point) yang diukur melalui angket (semakin tinggi skor yang diperoleh peserta didik melalui media cerita bergambar dan multimedia, maka semakin tinggi pula ketertarikan belajar yang dimilikinya) dengan intensitas hasil belajar SKI peserta didik yang dinilai melalui nilai Ujian Tengah Semester (UTS).

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan dalam memahami isi yang terkandung dalam skripsi ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas. berikut ini dikemukakan pokok-pokok masalah dalam skripsi antara lain:

Bab pertama yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua yaitu landasan teori yang terdiri dari pengertian media pembelajaran cerita bergambar , pengertian multimedia, dan pengertian hasil

belajar Sejarah Kebudayaan Islam, kerangka konseptual serta penelitian terdahulu.

Bab ketiga yaitu metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrument penelitian, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat berisi hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis

Bab kelima yaitu pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab keenam berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran-saran penulis kepada berbagai pihak melalui penelitian yang dilaksanakan.

Kemudian pada bagian akhir dilengkapi dengan daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang diperlukan untuk lebih melengkapi hasil penelitian.