

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Cerita Bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Anderson media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media sangatlah berbeda dari peranan guru biasa.¹

Media pembelajaran merupakan semua jenis peralatan yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ditinjau dari pendidikan agama Islam, media adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama baik yang berupa alat yang dapat diperagakan, teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam.²

¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 7.

² Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal.

Cerita bergambar termasuk dalam media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara, berupa garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting. Ide utamanya adalah memberi kesan yang menarik. Kesan yang diberikan oleh cerita bergambar menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.³

Media cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi gambar tersebut. Hakikat cerita bergambar menurut sebagian literatur menyebut bacaan anak buku bergambar dengan istilah *picture books*, *picture storybooks*, atau keduanya sekaligus secara bergantian. Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi dan tulisan itu untuk menyampaikan sebuah pesan secara bersama-sama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan.⁴

³ *Ibid*, hal 47.

⁴ Burhan Nugiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005), hal. 153.

Bacaan cerita bergambar adalah bacaan sastra yang notabnya bagian dari karya seni, maka bahasa yang digunakan dalam teks cerita bergambar juga memepertimbangkan keindahan. Anak memiliki bakat untuk menyukai keindahan, maka hal itu perlu dipupuk lewat penampilan keindahan bahasa dan gambar-gambar ilustrasi.⁵

Dari pengertian media dan cerita bergambar dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar merupakan buku yang berisi gambar disertai teks cerita yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

2. Fungsi Media Cerita Bergambar

Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik, sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.⁶

Mitchell menunjukkan beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.

⁵ *Ibid*, hal. 158.

⁶ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997),hal. 76.

- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia ditengah masyarakat dan alam.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan
- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak memperoleh kesenangan.
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan.
- f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi.⁷

3. Kekurangan dan Kelebihan Cerita Bergambar

Sebuah media pembelajaran tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan. Dalam pembelajaran media cerita bergambar memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- b. Gambar mampu mengatasi batasan ruang dan waktu serta ketika tak seluruh benda, objek atau peristiwa sanggup dibawa ke kelas dan tak selalu sanggup peserta didik dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- c. Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan.

⁷ Burhan Nurgiyanto, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Anak*,..., hal. 147

- d. Gambar bisa memperjelas sebuah masalah dalam sector apa saja dan untuk tingkat umur berapa saja, maka aka mencegah dan mengatasi kesalahpahaman
- e. Gambar dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.
- f. Harganya murah, mudah didapatkan dan digunakan.

Selain memiliki kelebihan, media cerita bergambar juga memiliki kelemahan, diantara kelemahan sebagai media pembelajaran adalah:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata
- b. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.⁸

4. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual merupakan sarana untuk memperlancar interaksi anantara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan bahan visual, ditampilkannya media visual sangat bermanfaat bagi pembelajaran, yaitu proses pembelajaran akan lebih efektif dan efesien. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai penggunaan media berbasis visual.

⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal.

a. Penggunaan media sesuai dengan fungsi

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual menekankan pada fungsi media pembelajaran sebagai sarana yang dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar, memberikan informasi kepada siswa, dan memberikan intruksi kepada siswa agar aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran berbasis visual, penyampaian materi dari guru pada siswa akan semakin menarik, tidak membosankan, dan materi yang diberikan tidak bersifat monoton

b. Kreatif menggunakan media pembelajaran

Guru harus kreatif menggunakan media pembelajaran berbasis visual didalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pengajar. Salah satu konsep kunci operasional pembelajaran yang harus dipahami dan diterapkan oleh seorang guru adalah paham cara merancang pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Dengan demikian guru harus menunjukkan sikap profesionalisme dan penghayatan berkaitan elemen kompetensi belajar dan mengajar

c. Media pembelajaran memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan harus mampu memotivasi siswa untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat didalam materi yang ditampilkan secara visual. Selain berisi informasi dan pengetahuan yang akurat, media pembelajaran juga harus dirancang

agar menarik sehingga mampu membuat siswa focus belajar dan termotivasi berprestasi

d. Penggunaan media dalam bentuk permainan

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus mampu melibatkan psikologis siswa dalam melakukan proses belajar. Media pembelajaran dapat berbentuk permainan dan simulator materi. Bentuk permainan tidak sekedar bermain, namun sebagai sarana bermain dengan media dan materi pelajaran akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai tujuan pembelajaran

e. Panduan penggunaan

Media pembelajaran berbasis visual yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan penggunaannya. Pada umumnya menjelaskan tentang prosedur media tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar.⁹

B. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Menurut sudut pandang ahli media, sebelum berkembangnya dunia teknologi informasi, multimedia dipandang sebagai suatu pemanfaatan “banyak” media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian

⁹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Tanpa Kota: Kata Pena, 2016), Hal 33-34

pesan dari sumber pesan ke penerima pesan salah satunya dalam konteks pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Rosch, multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara computer dan video. Mc. Cormik juga menyatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Sedangkan Robin dan Lindia menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, Hofsteder menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.¹⁰

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif

- a. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara sekuensial (berurutan). Contohnya seperti televisi, film dan sebagainya.

¹⁰ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 31-33.

- b. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia ini digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap, dan ketrampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.¹¹

2. Multimedia untuk Pembelajaran

Multimedia telah mengalami perkembangan konsep sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. Ketika teknologi komputer belum dikenal, konsep multimedia sudah dikenal yakni dengan mengintegrasikan berbagai unsur media seperti cetak, kaset, audio, video dan slide suara. Unsur-unsur tersebut dikemas dan dikombinasikan untuk menyampaikan suatu topik materi pelajaran tertentu. Pada konsep ini, setiap unsur media dianggap mempunyai kekuatan dan kelemahan. Kekuatan salah satu unsur media dimanfaatkan untuk mengatasi kelemahan media lainnya.

¹¹ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012), hal. 5.

Multimedia terdiri dari beberapa media yaitu: teks, audio, gambar, animasi dan video.

Kelebihan dan kelemahan masing-masing media yaitu:

Tabel 2.1

Kelebihan dan kekurangan Multimedia

No	Media	Kelebihan	Kelemahan
1	Teks	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang padat - Dapat digunakan untuk materi yang rumit dan kompleks seperti rumus-rumus matematika. - Teknologi untuk menampilkan teks pada layar computer relative lebih sederhana dibandingkan teknologi untuk menampilkan media lain. - Sangat cocok sebagai media input maupun umpan balik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang kuat bila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi - Mata cepat lelah ketika harus menyerap materi melalui teks yang panjang pada layar komputer.
2	Audio	<ul style="list-style-type: none"> - Cocok digunakan sebagai media untuk memberi motivasi - Untuk materi tertentu suara sangat cocok karena mendekati keadaan asli dari materi - Membantu pendidik fokus pada materi yang dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memerlukan tempat penyimpanan yang besar didalam computer - Memerlukan software dan hardware yang spesifik agar suara dapat tersampaikan - Tidak semua peserta didik yang mampu memahami pelajaran melalui suara
3	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah mengidentifikasi dan mengklasifikasikan obyek-obyek 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar hanya menekankan persepsi indra mata

		<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan hubungan yang spasial dari suatu obyek - Membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran - Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar
4	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan obyek dengan idea - Menjelaskan konsep yang sulit - Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret - Menunjukkan suatu langkah prosedural 	<ul style="list-style-type: none"> - Memerlukan kreatifitas dan ketramoilan yang cukup memadai untuk mendesain pembelajaran - Memerlukan software khusus untuk membukanya.
5	Video	<ul style="list-style-type: none"> - Memaparkan keadaan riil suatu peristiwa - Sebagai media terinteraksi dengan media lain - Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu - Lebih efektif dan lebih cepat dibandingkan dengan media teks - Menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik harus mampu mengingat detail dari <i>scene</i> ke <i>scene</i> - Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks - Sifat komunikasi bersifat satu arah, maka harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.¹²

3. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang besar bagi pendidik dan peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah dan

¹² Nur Hadi Waryanto, 2008, Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran, FMIPA UNY

waktu pembelajaran dapat dikurangi, dan kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat multimedia lainnya antara lain yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.¹³

4. Multimedia *Microsoft PowerPoint*

a. Pengertian *Microsoft PowerPoint*

Aktivitas presentasi dengan tujuan apapun pada zaman sekarang tidak bisa lepas dari penggunaan alat bantu komputer. Perangkat lunak yang membuat presentasi menjadi lebih efektif sangat diperlukan. *Microsoft Power Point* menyediakan berbagai fasilitas yang memungkinkan siapa saja dengan mudah bisa membuat bahan presentasi yang menarik. Teks, gambar, suara, video bahkan animasi dapat dilibatkan dengan cara yang sangat mudah.¹⁴

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hal. 54.

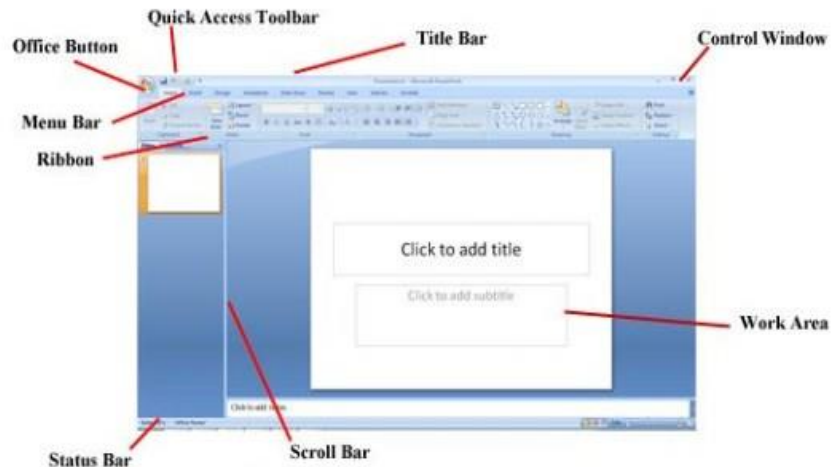
¹⁴ Terra Ch Triwahyuni dan Abdul Kadir, *Mahir Membuat Bahan Presentasi Power Point 2010*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011), hal. 2..

Miscrosoft PowerPoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Miscrosoft* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *miscrosoft office*. Program ini dirancang untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi pembelajaran yang menarik.¹⁵

Sebetulnya perkembangan *Office* bagi para *programmer* pembelajaran berbasis komputer sangat menguntungkan. Hal ini dilihat pada beberapa versi *PowerPoint* yang semakin maju dengan kelengkapan fitur-fitur yang semakin lengkap. Pada prinsipnya, beberapa fasilitas *PowerPoint* yang dapat digunakan untuk memprogram model pembelajaran interaktif masih sama antara versi sekarang dan versi sebelumnya. Perbedaan antara versi *PowerPoint*

¹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 57.

hanya terlihat pada penempatan dan posisinya pada menu *windowsnya*.



Gambar 2.1 Struktur PowerPoint

- 1) *Office button* : tombol ini digunakan untuk mengakses perintah-perintah dasar yang berhubungan dengan dokumen seperti membuat dokumen, membuka dokumen, menyimpan dokumen, dan lain-lain
- 2) *Quick Acces Toolbar*: bagian ini berisi ikon-ikon yang digunakan untuk mengakses perintah dengan cepat. Secara default, bagian ini terdiri dari tiga icon yaitu save, undo, repeat dan lain-lain
- 3) Tab Menu: Bagian ini berisi menu-menu yang menunjukkan perintah-perintah untuk mengolah suatu dokumen.
- 4) *Title Bar*: Bagian ini menunjukkan nama dokumen yang sedang aktif

- 5) *Ribbon*: Bagian ini merupakan letak dari perintah-perintah sebuah menu.
- 6) *Status Bar*: baris horizontal yang menampilkan informasi jendela dokumen yang sedang ditampilkan
- 7) *Views*: berfungsi untuk mengatur mode tampilan slide yaitu normal (memberikan tampilan secara normal dengan bagian kiri thumbnail dan kanan isi slide), *slide sorter* (berisi thumbnail) dan *slide show* (memberikan tampilan slide yang sedang dipresentasikan).
- 8) *Control Window*: berisi tombol perintah *minimize*, *restore* dan *close*.
- 9) *Scrool Bar*: Digunakan untuk menggulung halaman dokumen yang lebih dari satu
- 10) *Work Area*: area kerja yang dibuat.¹⁶

b. Kelebihan dan Kekurangan Multtimedia *Miscrosoft PowerPoint*

Menurut Muhroghibi yang dikutip Mulyawan dalam pembelajaran media *Miscrosoft Power Point* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) Kelebihan media program miscrosoft powerpoint
 - a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi

¹⁶ Muhammad Dahria dan Ismawardi Santoso, *Manfaat PowerPoint dalam Presentasi Makalah*, Jurnal SAINTIKOM, Vol 6, No 1, 2009, hal. 254.

- b) Lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi bahan ajar yang tersaji
 - c) Pesan informasi visual mudah difahami untuk peserta didik.
 - d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang dikerjakan.
 - e) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang
 - f) Dapat disimpan dalam bentuk data sehingga praktis untuk dibawa
- 2) Kekurangan media program *Microsoft PowerPoint*
- a) Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan
 - b) Terlalu direpotkan oleh perangkat-perangkat komputer
 - c) Jika layar yang digunakan terlalu kecil maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan diperangkat tersebut.
 - d) Para peserta didik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.¹⁷

c. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk kegiatan presentasi. Aplikasi ini sangat populer

¹⁷ Dani Mulyawan, *Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint (online)*, 2013.

dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik professional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Dalam hal ini, ada beberapa tahap penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* yang perlu diketahui. Tahap penggunaan media pembelajaran Microsoft power point yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Hal ini meliputi beberapa kegiatan yang perlu dilakukan dan diperhatikan. Kegiatan persiapan dalam penggunaan *Microsoft Power Point* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik materi dalam sebuah presentasi merupakan hal utama yang harus dilakukan. Untuk itu perlu adanya pertimbangan yang matang dalam memilih sebuah topik sebagai bahan presentasi
- b. Membagi atau mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan'
- c. Membuat *story broad* agar strukturnya dapat tersusun dengan baik.

2. Cara cepat bekerja dengan power point

Dalam menggunakan *Powerpoint*, ada beberapa cara cepat yang perlu dilakukan. Cara cepat dalam menggunakan power point yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Buka program *power point* dikomputer anda
- b. Mulai dengan new file
- c. Pilih slide design yang diinginkan
- d. Membuat *background* tertentu untuk membuat slide agar lebih menarik
- e. Ambil judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama
- f. Ambil sub judul materi di slide kedua
- g. Kemudian ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada slide-slide berikutnya
- h. Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas shapes dan *clipt art*
- i. Menginput berbagai macam ilustrasi
- j. Tampilan background sebaiknya sederhana, kontras dengan objek dan harus konsisten
- k. Jenis font yang digunakan sebaiknya tidak berkaki atau san serif dan jenis huruf hendaknya konsisten
- l. Penggunaan huruf jangan terlalu kecil. Besar huruf minimal 18pt

- m. Jika menggunakan bullet, hendaknya tidak lebih dari enam buah dalam satu slide
- n. Penggunaan warna sebaiknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian yang dianggap penting dan hindari menggunakan lebih dari 3 warna
- o. Gunakan visualisasi seperti gambar, animasi, audio, video dan lain sebagainya
- p. Penggunaan kata sebaiknya tidak lebih dari 25 kata dalam satu slide
- q. Pembuatan *powerpoint* bisa dilakukan dengan menggunakan pop-up agar lebih menarik.¹⁸

C. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁹ Pernyataan ini dapat diartikan, apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan

¹⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Tanpa Kota: Kata Pena, 2016), Hal. 98-102

¹⁹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 37.

suatu kegiatan baru sebagai akibat dari interaksi siswa dengan lingkungan.²⁰

Jenskin dan Uwin dalam kutipan Hamzah B. Uno menyatakan bahwa “hasil akhir dari belajar (*learning outcomes*) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil kegiatan belajarnya”.²¹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

b. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam belajar siswa, yakni ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

16. ²⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.

²¹ *Ibid*, hal. 17.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan akademik. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan *ekspresif* dan *interpretative*.\

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Berikut sedikit uraiannya:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif, terdiri dari enam aspek, yaitu :

- a) Pengetahuan hafalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti. Hasil belajar pengetahuan merupakan kognitif dalam tingkat rendah, namun tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat terhadap tipe hasil belajar berikutnya.
- b) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman dibedakan menjadi tiga kategori:
 - 1) Pemahaman terjemahan
 - 2) Pemahaman penafsiran
 - 3) Pemahaman eksplorasi
- c) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.
- d) Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu integrasi atau situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- e) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk menyeluruh.

f) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :

- a) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
- b) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- c) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
- d) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- e) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan

3) Ranah Psikomotorik

Ranah ini berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi syaraf dan badan antara lain:

- a) Gerakan tubuh merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok.
- b) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan ketrampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, dan badan.
- c) Perangkat komunikasi dan verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata
- d) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Untuk mempermudah mengetahui hasil belajar, maka bentuk-bentuk hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk hasil belajar Binjamin S. Bloom hal ini didasarkan pada alasan bahwa ketiga ranah yang diajukan lebih terukur dalam artian bahwa untuk mengetahui hasil belajar yang dimaksudkan

mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.²²

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu:

a) Aspek Fisiologis (bersifat jasmaniah)

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, dengan kata lain kesehatan fisiklah yang mempengaruhi lancar atau tidaknya proses pembelajaran.

b) Aspek Psikologis (bersifat rohaniah)

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:

1) Tingkat kecerdasan/intelegensinya siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai psikifisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22-31.

dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi, integensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya.

2) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (response tendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

3) Bakat siswa

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

4) Minat siswa

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

5) Motivasi siswa

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.²³

2. Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa), faktor ini meliputi:

a) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anaknya, dan tenang atau tidaknya situasi dalam rumah. Semua itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan

²³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cetakan ke XVII, 2011), hal. 131-133.

tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.²⁴

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Apabila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak untuk lebih giat belajar.²⁵

d) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya.²⁶

3. Faktor pendekatan belajar (*Approach to learning*), yakni jenis upaya belajara siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata ‘sejarah’ dalam bahasa indonesia berasal dari bahasa arab ‘syajarah’, yang berarti terjadi, pohon, keturunan, asal usul, silsilah,

²⁴ *Ibid*, hal 59-60

²⁵ *Ibid*, hal 60

²⁶ *Ibid*, hal 60

riwayat, babad, tambo, dan tarikh. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan), kata sejarah mengandung tiga pengertian:

- 1) Silsilah; asal-usul atau keturunan
- 2) Kejadian dan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau
- 3) Pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

Secara istilah, Hugiono dan Poerwanto menjelaskan bahwa sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisis kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

Gazalba mendefinisikan sejarah sebagai berikut sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu itu.

Berdasarkan definisi diatas, bahwa tidak semua karya yang bernuansa sejarah dapat disebut sejarah dalam arti ilmiah. Suatu karya tulis dapat disebut sejarah apabila memenuhi dan memiliki karakteristik sejarah ilmiah (sebagai ilmu pengetahuan).

Sedangkan kebudayaan berasal dari kata dasar budaya yang terdiri dari kata budi dan daya . kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia. Seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat.²⁷

Adapun kata ‘Islam’ yang berada dibelakang kata ‘sejarah’ dan ‘kebudayaan’ merupakan sifat bagi kedua kata yang mendahuluinya, yang bermakna muslim, jadi yang dimaksud ‘sejarah kebudayaan islam’ adalah gambaran masa lalu umat islam beserta hasil-hasil cipta, rasa, dan karsanya yang disusun secara sistematis dan kronologis untuk menghasilkan gambaran yang lengkap mengenai masa lalunya.²⁸

b. Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Ilmu Pengetahuan

Sejak awal, sejarah dan peradaban islam telah mendapat perhatian dari umat islam. Ajaran islam memang telah memberikan semangat dan kesadaran sejarah, bahwa masa depan umat islam tidak dapat dipisahkan dari masa kininya. , dan masa kini sangat dipengaruhi oleh masa lalunya.

Terkait dengan prestasi umat islam dimasa lalu dalam hal kebudayaan yang mampu menembus batas-batas teritorialnya sampai dunia barat, maka sejarah kebudayaan islam semakin menarik dan

²⁷ Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*, (Semarang: PT Karta Toha Putra, 2009), hal. 3.

²⁸ Timbul, *Sejarah Peradaban Islam....*, hlm 1-5

menjadi kajian yang luas baik bagi umat islam sendiri maupun non-muslim. Perkembangan peradaban islam memang merupakan salah satu pencerminan besar dalam sejarah. Para sarjana barat yang melakukan penelitian yang mendalam terhadap kebudayaan islam menunjukkan:

- 1) Bahwa islam sebagai suatu agama dunia telah menunjukkan suatu perkembangan yang mengagumkan didalam sejarah dunia
- 2) Lebih jauh, Islam sebagai agama telah memancarkan juga peradaban
- 3) Didalam perkembangan peradaban islam ini tradisi-tradisi kebudayaan asing diserap, dimodifikasi, kemudian diserap, dimodifikasi kemudian disaring mana baik diambil yang tidak sesuai dihilangkan
- 4) Menyajikan suatu sistem yang lengkap mengenai pemikiran dan tingkah laku yang berlaku sebagai dorongan utama yang meliputi hubungan manusia dengan tuhan, alam, dan manusia itu sendiri.

Demikian pun sebagaimana pengetahuan pada umumnya, sejarah ada yang ilmiah dan non ilmiah. Sejarah yang ilmiah (sejarah sebagai ilmu pengetahuan), biasa disebut sejarah saja. Sedangkan sejarah non-ilmiah disebut *pseudo* sejarah (sejarah palsu/semu). Sesuatu dapat disebut sejarah (dalam arti ilmu pengetahuan), apabila memenuhi dan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Empiris, bahwa sejarah sangat tergantung pada pengalaman manusia yang direkam dalam dokumen-dokumen.
- 2) Obyektif, bahwa sejarah mempunyai obyek dan dasar penulisannya didasarkan pada obyek. Obyek sejarah adalah manusia dalam waktu.
- 3) Bermetode, bahwa sejarah mempunyai metode khusus yang menggunakan pengamatan. Tujuannya adalah untuk membuat rekonstruksi masa lampau secara sistematis dan obyektif. Metode khusus yang dimiliki sejarah biasanya meliputi empat pokok kegiatan, yaitu:
 - a) heuristik, yakni menghimpun jejak-jejak masa lampau sebanyak mungkin yang dianggap relevan;
 - b) kritik, yakni menyelidiki kesejatian jejak-jejak sejarah baik dari bentuk maupun isi
 - c) interpretasi, yakni menetapkan makna-makna yang saling berhubungan dari fakta-fakta yang diperolehnya
 - d) historiografi, yaitu menyampaikan sintesa yang diperolehnya dalam kisah sejarah.
4. Mempunyai generalisasi, bahwa sejarah sebagaimana ilmu-ilmu lain menarik kesimpulan-kesimpulan umum.

5. Mempunyai teori, bahwa sejarah teori pengetahuan yang sering disebut filsafat sejarah kritis. Dalam setiap tradisi terdapat teori sejarah sesuai dengan keperluan peradaban.²⁹

c. Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Mata Pelajaran

Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) termasuk didalam rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang tujuan dan fungsi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak jauh berbeda dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada dasarnya, mempelajari sejarah kebudayaan bertujuan untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan umat manusia. Maju mundurnya suatu kebudayaan juga menunjukkan perkembangan kehidupan manusia. Selain itu maju mundurnya kebudayaan membuktikan bahwa kebaikan dan kejahatan merupakan bagian dari kehidupan. Kebaikan membawa kearah kemajuan kebudayaan, sedangkan kejahatan membawa ke arah kemunduran kebudayaan.

Tujuan lain mempelajari SKI adalah untuk mendapatkan informasi dan pemahaman mengenai asal-usul khazanah budaya dan kekayaan dibidang lainnya yang pernah dihasilkan oleh umat islam dimasa lampau dan mengambil ibrahnya dan untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan umat manusia.

²⁹ *Ibid*, hlm.8

Adapun diantara manfaat yang dapat dirasakan ketika kita mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam adalah:

- 1) Merasa bangga dan mencintai kebudayaan islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- 2) Berpartisipasi memelihara peninggalan-peninggalan masa lalu dengan cara mempelajari, menelaah, meneliti dan mengambil manfaat dari peninggalan-peninggalan tersebut.
- 3) Meneladani perilaku yang baik dari tokoh-tokoh terdahulu
- 4) Mengambil pelajaran dari berbagai keberhasilan dan kegagalan masa lalu.
- 5) Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih oleh umat terdahulu.³⁰

d. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan islam dan para tokoh yang berhasil dalam sejarah islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw dan para khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, Bani Ayyubiyah

³⁰ Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah, ...*, hal. 4-5.

sampai dengan perkembangan islam di Indonesia. Ruang lingkup

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a) Pengertian dan tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam
 - 1) Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam
 - 2) Tujuan dan manfaat Sejarah Kebudayaan Islam
 - 3) Bentuk-bentuk Sejarah Kebudayaan Islam
- b) Memahami sejarah Nabi Muhammad saw periode Makkah
 - 1) Misi dakwah Nabi Muhammad saw.
 - 2) Ibrah misi dakwah Nabi Muhammad saw.
 - 3) Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw.
- c) Memahami sejarah Nabi Muhammad saw periode Madinah
 - 1) Madinah sebelum kedatangan Islam
 - 2) Membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.
 - 3) Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw.
- d) Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin.
 - 1) Hasil Khulafaurrasyidin
 - 2) Ibrah kepemimpinan Khulafaurrasyidin
 - 3) Gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin
- e) Perkembangam masyarakat Islam pada masa Dinasti Ummayah
Sejarah berdirinya Dinasti Ummayah

- 1) Perkembangan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah
 - 2) Perkembangan Ilmu pengetahuan
 - 3) Ibrah perkembangan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah
- f) Perkembangam masyarakat Islam pada masa Dinasti Abbasiyah
- 1) Sejarah berdirinya Abbasiyah
 - 2) Perkembangan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah
 - 3) Perkembangan ilmu pengetahuan Ibrah perkembangan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah.
- g) Perkembangam masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Al-Ayyubiyah
- 1) Sejarah berdirinya budaya Dinasti Al-Ayyubiyah
 - 2) Perkembangan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah
 - 3) Mengidentifikasi tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah
 - 4) Ibrah dari perkembangan kebudayaan atau peradaban Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah.

h) Memahami perkembangan Islam di Indonesia

- 1) Sejarah masuknya Islam di Nusantara
- 2) Sejarah beberapa kerajaan.³¹

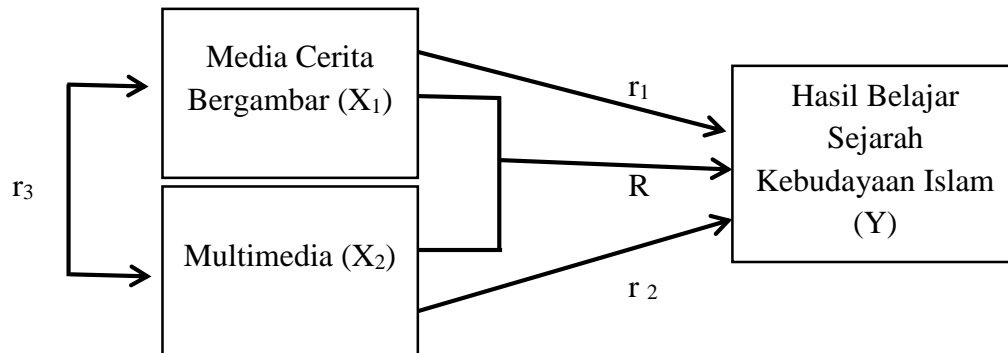
3. Hasil Belajar yang Diteliti

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs yang tercantum dalam nilai ujian tengah semester (UTS).

³¹ Mahrus As'ad, dkk, *Ayo Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 2.

D. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian di MTs Asy-Syafi'iyah Gondang Tulungagung dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2

Kerangka konseptual

keterangan:

X₁ : Media Cerita Bergambar (Variabel bebas = *Independen*)

X₂ : Multimedia (Variabel bebas = *Independen*)

Y : Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel terikat = *Dependen*)

Hubungan antar variabel :

1. Pengaruh media cerita bergambar (X₁) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Y)
2. Pengaruh multimedia (X₂) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Y)

3. Pengaruh secara simultan antara media cerita bergambar (X_1) dan multimedia (X_2) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Y).

E. Penelitian Terdahulu

Banyak peneliti yang melakukan penelitian dengan menggunakan media cerita bergambar dan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya:

- 1) Penelitian dari saudara Anjayudin dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII SMP AL-Amanah Setu Tangerang Selatan” penelitian ini dilakukan pada tahun 2014. Rumusan masalah yang diambil ialah “bagaimanakah pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Setu Tangerang Selatan?” dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh media gambar kartun terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Setu Tangerang Selatan. Dengan hasil *posttest* siswa yang diajar menggunakan media gambar kartun lebih tinggi (71,5) dari hasil belajar siswa yang diajar menggunakan LKS (63,3). Dan hasil perhitungan uji hipotesis *Posttest*

dengan uji-t pada taraf signifikan 0,05 diperoleh t_{hitung} sebesar 3,65 dan t_{tabel} sebesar 1,67.³²

Persamaan dengan penelitian yang akan datang ialah sama-sama meneliti pengaruh antara media cerita bergambar (kartun) terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya penelitian terdahulu lebih kepada pelajaran IPS dan hanya menggunakan dua variabel sedangkan penelitian yang akan datang memfokuskan pada mata pelajaran SKI dan menggunakan tiga variabel.

- 2) Penelitian dari saudari Latifa Arina Rizqi dari Universitas Negeri Yogyakarta tentang “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 DEPOK”. Dalam penelitian ini diambil tiga rumusan masalah yaitu: 1) bagaimanakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis macromedia flash terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran kompetensi dasar kejuruan standart kompetensi mengidentifikasi ilmu bangunan gedung program keahlian tehnik gambar bangunan di SMKN 2 Depok? 2) seberapa besar tingkat hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (menggunakan multimedia

³² Anjayudin, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII SMP AL-Amanah Setu Tangerang Selatan*, UIN Syarif Hidayatullah, skripsi, 2014

interaktif berbasis macromedia flash)? 3) Seberapa besar tingkat hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (menggunakan media konvensional)?

Hasil penelitiannya adalah 1) Nilai hasil belajar antara siswa yang menggunakan media macromedia flash lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran kompetensi dasar kejuruan standart kompetensi mengidentifikasi ilmu bangunan gedung program keahlian tehnik gambar bangunan di SMKN 2 Depok. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol 47,19 dan post test sebesar 78,75 sedangkan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 49,22 dan posttest sebesar 86,88. 2) peningkatan rata-rata kelas kontrol sebesar 31,56 setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media konvensional.3) peningkatan rata-rata kelas eksperimen sebesar 37,66 setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis macromedia flash.³³

Persamaan dengan penelitian yang akan datang adalah sama-sama meneliti tentang pengaruhnya multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Bedanya penelitian ini menggunakan dua variabel dan meneliti pada mata pelajaran ilmu bangunan gedung sedangkan dalam

³³ Latifa Arina Rizqi dari Universitas Negeri Yogyakarta tentang “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Tehnik Gambar Bangunan SMKN 2 DEPOK* skripsi 2014.

penelitian yang akan datang mengambil tiga variabel dan meneliti hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

- 3) Penelitian dari saudari Zainun Nasikah dari IAIN Tulungagung pada tahun 2016 yang meneliti tentang “Pengaruh Kebiasaan Membaca Sejarah Islam Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Di Mts Al-Huda Bandung Tahun Ajaran 2015/2016” dengan rumusan masalah: a) adakah pengaruh kebiasaan membaca sejarah islam terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Al-Huda Bandung? b) adakah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Al-Huda Bandung? c) adakah pengaruh yang positif dan signifikan kebiasaan membaca sejarah islam dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Al-Huda Bandung?

Hasil penelitiannya yaitu: a) tidak ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan membaca sejarah islam terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Al-Huda Bandung. b) ada pengaruh antara motivasi belajar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Al-Huda Bandung? c) ada pengaruh kebiasaan membaca sejarah islam dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Al-Huda Bandung?.³⁴

³⁴ Zainun Nasikah dari IAIN Tulungagung, *Pengaruh Kebiasaan Membaca Sejarah Islam Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Di Mts Al-Huda Bandung Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi 2016.

Persamaan dari penelitian yang akan datang ialah sama-sama mengambil tiga variabel dan meneliti hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Bedanya dengan penelitian yang akan datang hanya terdapat pada variabel X nya saja.

Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, untuk lebih jelasnya perbedaan dan persamaannya adalah sebagai berikut:

No	Penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII SMP AL-Amanah Setu Tangerang Selatan	- Meneliti pengaruh antara media cerita bergambar (kartun) terhadap hasil belajar siswa.	penelitian terdahulu lebih kepada pelajaran IPS dan hanya menggunakan dua variabel sedangkan penelitian yang akan datang memfokuskan pada mata pelajaran SKI dan menggunakan tiga variabel.
2	Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Tehnik Gambar Bangunan SMKN 2 DEPOK	- Meneliti tentang pengaruhnya multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.	Penelitian terdahulu menggunakan dua variabel dan meneliti pada mata pelajaran ilmu bangunan gedung sedangkan dalam penelitian yang akan datang mengambil tiga variabel dan meneliti hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam
3	Pengaruh Kebiasaan Membaca Sejarah Islam Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	- Mengambil tiga variabel dan meneliti hasil	variabel X dalam penelitian.

	Siswa Di Mts Al-Huda Bandung Tahun Ajaran 2015/2016	belajar Sejarah Kebudayaan Islam	
--	--	-------------------------------------	--