

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun terdapat proses pendidikan. Pendidikan merupakan proses komunikasi yang didalamnya terkandung suatu proses transformasi pengetahuan. Pendidikan bukan hanya berusaha mewujudkan suasana belajar dan proses mengajar di ruang kelas, dan tidak hanya sekedar agar terciptanya sebuah interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didik secara media pembelajaran ataupun secara langsung, akan tetapi lebih dari pada itu.<sup>2</sup>

Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian, sedangkan pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.<sup>3</sup>

Kegiatan belajar mengajar di sekolah memiliki berbagai masalah dalam pembelajaran, salah satunya adalah pengajaran yang kurang kreatif, konsentrasi siswa kurang, kurangnya interaksi dalam pembelajaran, daya serap siswa yang kurang, dan lain-lain. Dalam menghadapi masalah ini guru harus menyiapkan strategi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Karena jika masalah pembelajaran tersebut tidak dapat ditanggulangi, maka dapat menyebabkan siswa tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh gurunya. Bahkan minat belajar mereka bisa berkurang karena kurangnya kreatifitas guru.

---

<sup>2</sup> Dr. Muhammad Hasan, dkk. *Landasan Pendidikan*. (Jawa Tengah : CV Tahta Media Group, 2021)Hal 1-2

<sup>3</sup> M. Andi Setiawan, M.Pd. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia) hal 1 dan 20

Salah satu cara mengatasi pembelajaran ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut H. Malik adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Penggunaan media akan mempermudah siswa memahami pembelajaran yang diajarkan, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan untuk peserta didik.

Salah satu penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media komik. Menurut Waluyanto, komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>5</sup> Salah satu mata pelajaran yang bisa digunakan dalam penggunaan media komik adalah mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal tersebut dikarenakan masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Akidah Akhlak. Begitupun minat belajar mereka terhadap pembelajaran Akidah Akhlak yang masih kurang. Mereka kebanyakan bosan dengan pelajaran yang diajarkan, bahkan mereka cenderung tidak mengerti apa yang diajarkan oleh guru mereka karena kurangnya kreatifitas guru dan kurangnya konsentrasi pada siswa.

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman

---

<sup>4</sup> Prof. Dr. M. Rudy Sumiharsono, MM, Hisbiyatul Hasanah, S. Ag. M. Pd. *Media Pembelajaran*. (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017)Hal 10

<sup>5</sup> Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda , *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, (Jurnal Pendidikan Surya Edukasi , Voume 3, Nomor 1, 2017), hal. 20

peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Alla Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>6</sup> Untuk mewujudkan tujuan tersebut, komik bisa dijadikan sebagai medianya. Salah satu materi dalam Akidah Akhlak yang bisa diterapkan menggunakan media komik adalah tentang sifat terpuji dan tercela. Serta tentang kehidupan sehari-hari.

Dengan media komik diharapkan pembelajaran Akidah Ahklak menjadi bervariasi dan berwarna, dan menjadikan minat membaca dan motivasi belajar siswa menjadi naik, serta membuat siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran dan memahami materi Akidah Akhlak.

Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.. komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Oleh karena itu, komik dapat dipilih untuk dijadikan media pembelajaran disekolah dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Muchtar Lubis, komik adalah salah satu alat komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa.<sup>7</sup>

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas 3 di Mi Darul Huda Pojok Kecamatan Ngantru, minat belajar siswa masih rendah terhadap pelajaran Akidah Akhlak. Saat diajarkan mereka cenderung bermain sendiri, bahkan tidak memerhatikan guru mereka. Terutama siswa laki-laki, banyak yang mengabaikan guru mereka saat guru sedang

---

<sup>6</sup><http://efendihatta.blogspot.com/2009/11/pelaksanaan-pembelajaran-mata-pelajaran.html>, Diakses pada tgl 22/09/2022 pukul 08.40.

<sup>7</sup> Elly Lanti. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. (Athra Samudra, 2017).hal. 59-60

menerangkan pelajaran Akidah Akhlak. Saat guru bertanya siswa juga banyak yang tidak bisa menjawab. Tapi saat guru menggunakan media komik dalam pelajaran Akidah Akhlak banyak siswa yang tertarik, bahkan bertanya tentang isi komik tersebut.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah:

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- 1) Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak
- 2) Banyaknya siswa yang menyukai buku komik dari pada buka pelajarannya sendiri
- 3) Banyaknya guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga siswa banyak yang bosan, bahkan ada yang tidak memahami pelajarannya

Batasan masalah:

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan sempurna dan lebih mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh karena itu, penulis hanya membatasi diri hanya berkaitan dengan “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III di MI Darul Huda Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung”. Media komik ini dipilih karena mengingat banyaknya siswa terutama siswa laki-laki yang lebih menyukai membaca komik.

## **C. Rumusan Masalah**

- 1) Apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak?
- 2) Seberapa besar pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak?

## **D. Tujuan Penelitian**

- 1) Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh komik terhadap minat belajar siswa dalam pembelajara akidah akhlak

- 2) Untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap pelajaran akidah akhlak menggunakan media komik ini

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani : hypo di bawah ; thesis = pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian (Soekadijo, 1993) Artinya, hipotesa merupakan sebuah istilah ilmiah yang digunakan dalam rangka kegiatan ilmiah yang mengikuti kaidah - kaidah berfikir biasa, secara sadar, teliti, dan terarah.

Ketika berfikir untuk sehari - hari, orang sering menyebut hipotesis sebagai sebuah anggapan, perkiraan, dugaan, dan sebagainya. Hipotesis juga berarti sebuah pernyataan atau proposisi yang mengatakan bahwa di antara sejumlah fakta ada hubungan tertentu, Proposisi inilah yang akan membentuk proses terbentuknya sebuah hipotesis di dalam penelitian,<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini memiliki dua Hipotesis, yaitu:

1. H0: Tidak ada pengaruh minat belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan media komik  
H1: Ada pengaruh minat belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan media komik
2. H0: Tidak dapat mengetahui hasil dari besar minat belajar siswa terhadap pelajaran akidah akhlak menggunakan media komik  
H1: Dapat mengetahui hasil dari besar minat belajar siswa terhadap pelajaran akidah akhlak menggunakan media komik

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran komik secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

---

<sup>8</sup> Dr. Sandu Sitoyo, SKM., M. Kes, dan M. Ali Sodik, M.A. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015) hal. 56

**Manfaat Praktis:**

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas III MI Darul Huda
- 2) Bagi guru, penerapan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi media baru untuk menambah minat belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak, mengingat banyak siswa yang tertarik dengan buku komik
- 3) Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini, dapat memberikan referensi dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran akidah akhlak yang dilakukan oleh guru, serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi
- 4) Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan media komik yang sesuai dalam materi pembelajaran akidah akhlak, serta dapat memiliki wawasan mengenai materi dan media yang sesuai

**G. Penegasan Istilah**

**1. Penegasan Konseptual**

a. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikana pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

b. Media Komik

Media Komik adalah media pembelajaran dengan bentuk penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Arief S. Sadirman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, hal. 197

<sup>10</sup> Nursiwi Nugraheni. *Penerapan Media Komik Pada Matematika di Sekolah Dasar*. (Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Voume 7, Nomor 2, 2017). hal. 60.

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

d. Akidah Akhlak

Aqidah secara umum adalah kepercayaan, keimanan, keyakinan, secara mendalam dan benar lalu merealisasikannya dalam perbuatannya. Sedangkan aqidah dalam agama Islam berarti percaya sepenuhnya kepada ke-Esa-an Allah, dimana Allah-lah pemegang kekuasaan tertinggi dan pengatur atas segala apa yang ada di jagad raya.<sup>11</sup>

Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan.<sup>12</sup>

## 2. Secara Operasional

Peneliti melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III di MI Darul Huda Pojok. Disini peneliti akan menguji ada atau tidak adanya pengaruh media komik terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak. Berhasil tidaknya media ini dapat dilihat dari seberapa paham siswa dalam mengerjakan tugas berkaitan dengan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media komik, dan dapat dilihat melalui nilai dari kuisisioner yang diberikan kepada mereka.

## H. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika, penulisan proposal skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Pada

---

<sup>11</sup> Dedi Wahyudi. *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*. (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017) .hal. 2

<sup>12</sup> *Ibid*, hal. 3

bagian awal ini terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak. Lebih rinci lagi dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Awal

Terdiri dari halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, surat pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

### 2. Bagian Inti

Pada bagian inti memuat uraian tentang hal-hal sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan meliputi latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian pustaka, bab ini terdiri dari Deskripsi teori, Penelitian terdahulu, Kerangka berpikir

BAB III:Metode penelitian meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data. analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

BAB IV: Hasil penelitian, deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data

BAB V : Pembahasan

BAB VI : Penutup meliputi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup