

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar mereka.<sup>1</sup>

Undang-Undang RI. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan Indonesia ialah untuk membentuk manusia seutuhnya, dalam arti berkembangnya potensi-potensi individu secara berimbang, optimal, dan terintegrasi.<sup>3</sup> Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik. Dalam rangka menghasilkan peserta didik yang unggul dan diharapkan proses pendidikan juga senantiasa dievaluasi dan diperbaiki. Salah satu upaya perbaikan kualitas pendidikan

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 1.

<sup>2</sup> UU RI No. 20 tahun 2003 tentang *Sisdiknas*, (Bandung: Citra Umbara, 2006), h. 72.

<sup>3</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 19.

adalah dengan penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran. Gagasan ini muncul karena proses pembelajaran yang selama ini dilakukan belum sepenuhnya berhasil.

Upaya peningkatan mutu pendidikan senantiasa dicari, diteliti dan diupayakan melalui kajian berbagai komponen pendidikan, seperti perbaikan dan penyempurnaan kurikulum, bahan-bahan intruksional, sistem penilaian, manajemen intruksional, seminar pendidikan, dan proses belajar mengajar. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi mempunyai nilai praktis, yaitu, antara lain: mengatasi keterbatasan pengalaman belajar peserta didik, mengkonkritkan pesan yang abstrak, menanamkan konsep dasar yang benar, menimbulkan keseragaman dan akhirnya dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam sebuah proses pendidikan guru merupakan pelaksana pendidikan dan pengajaran yang secara formal mentransfer berbagai ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan juga sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik mempunyai kemampuan yang baik, yaitu selain mereka memahami pelajaran atau materi yang diajarkan, mereka juga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujudkan proses pembelajaran yang kondusif. Semua itu tidak terlepas dari peran guru sebagai pembimbing. Dalam peranannya sebagai pembimbing guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi interaksi yang kondusif. Di samping sebagai pembimbing, guru

juga bertindak sebagai *fasilitator* dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik, serta guru juga sebagai pendidik dalam mengarahkan peserta didiknya sehingga peserta didik menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan yang luas, baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, keterampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian yang baik serta bisa membangun dirinya untuk lebih baik dan memiliki tanggung jawab yang besar.

Penyampaian materi pelajaran sangat bergantung kepada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Dalam proses interaksi komunikasi atau penerimaan informasi itulah sering terjadi kesalahpahaman, sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien. Hal ini bisa disebabkan verbalisme yang monoton, kurangnya minat peserta didik, ketidaksiapan guru dan peserta didik, kurangnya media dan sebagainya. Salah satu upaya guru untuk mengatasi hambatan yang berasal dari bahan pelajaran dalam proses pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk materi pelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran dapat mempermudah penjelasan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat memberikan variasi dalam mengajar bahkan juga dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran, M. Basyiruddin Usman dan Asnawir mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta

didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik membangkitkan pemahaman, sehingga peserta didik mendapatkan informasi dengan jelas.<sup>4</sup>

Peneliti memilih MIN 2 Blitar sebagai tempat penelitian dikarenakan beberapa alasan, diantaranya karena madrasah tersebut memiliki kelas paralel. Hal ini akan memudahkan untuk mengetahui perbedaan kelas yang diberi perlakuan dengan media kartun dengan kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media kartun.

Berdasarkan pengamatan di MIN 2 Blitar tanggal 09 November 2017, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Minat peserta didik masih terlihat sangat rendah, peserta didik lebih bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas dalam belajar yang ditunjukkan peserta didik tersebut kurang optimal. Peserta didik lebih sering mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru saja tanpa disertai keikutsertaannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diduga karena pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap sebagai pelajaran yang mudah namun membosankan sehingga peserta didik tidak mempunyai minat untuk belajar dan mendengarkan penjelasan guru. Penyajian materi yang monoton dan tanpa variasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

---

<sup>4</sup> M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers 2002), h. 14-15.

membuat peserta didik cepat jenuh, dan mengantuk dalam belajar sehingga peserta didik menjadi pasif, yang aktif hanya guru sebagai penceramah tunggal yang harus diperhatikan.<sup>5</sup>

Menurunnya minat peserta didik pada saat proses pembelajaran dapat dilihat dari: 1) kurangnya keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung; 2) Peserta didik mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung; 3) tidak adanya interaksi pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan timbulnya interaksi edukatif yang efektif antara guru dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik. Hal ini mempengaruhi proses belajar mengajar lebih efektif dalam segala aktivitas belajar. Aktivitas peserta didik bergantung pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru Melalui media peserta didik akan mempunyai minat yang tinggi dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan media kartun dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung penelitian yang telah dilakukan Za'imatul Amma, menyatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media kartun terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas XI MAN Yogyakarta III.<sup>6</sup> Namun hal tersebut masih perlu dibuktikan secara ilmiah. Oleh sebab itu, peneliti tertarik

---

<sup>5</sup> Observasi pribadi, tanggal 09 November 2017.

<sup>6</sup> Za'imatul Amma, *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Kimia terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI MAN Yogyakarta III*, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2013), h. 50.

melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 2 Blitar”.

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

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya minat peserta didik terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang rendah.
- c. Kurangnya interaksi peserta didik pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Penggunaan media yang menarik dapat menumbuhkan semangat sehingga muncul minat yang tinggi pada diri peserta didik.
- e. Penggunaan media terutama media kartun merupakan faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik.

### 2. Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Batasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan yang tepat. Dari ruang lingkup di atas, maka peneliti memberikan batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Penggunaan media terutama media kartun merupakan faktor yang berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jumlah nilai yang diperoleh peserta didik melalui hasil tes, yaitu *pre test* dan *post test*.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Adakah pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik di MIN 2 Blitar?
- b. Adakah pengaruh penggunaan media kartun terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di MIN 2 Blitar?
- c. Adakah pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di MIN 2 Blitar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik di MIN 2 Blitar.

2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartun terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di MIN 2 Blitar.
3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di MIN 2 Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan atau manfaat kepada berbagai pihak. Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama tentang pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Kepala MIN 2 Blitar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam menyusun program pembelajaran, dan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. Guru MIN 2 Blitar

Sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

- c. Peneliti Berikutnya



Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan peneliti yang lain untuk dijadikan penunjang dan pengembangan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “*hypo*” = sementara, dan “*thesis*” = kesimpulan. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>7</sup>

Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang akan diuji, sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembanding yang dirumuskan dalam kalimat positif.<sup>8</sup>

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

### 1. Hipotesis nol ( $H_0$ )

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media kartun dengan minat belajar peserta didik.

---

<sup>7</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Tindakan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 197.

<sup>8</sup> *Ibid.*, h. 199.

- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media kartun dengan hasil belajar peserta didik.
  - c. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media kartun dengan minat dan hasil belajar peserta didik.
2. Hipotesis alternatif (*H<sub>a</sub>*)
- a. Ada pengaruh yang signifikan antara media kartun dengan minat belajar peserta didik.
  - b. Ada pengaruh yang signifikan antara media kartun dengan hasil belajar peserta didik.
  - c. Ada pengaruh yang signifikan antara media kartun dengan minat dan hasil belajar peserta didik.

## G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

- a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>9</sup>
- b. Penggunaan adalah proses, cara atau perbuatan menggunakan sesuatu.<sup>10</sup>
- c. Media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 664.

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 672.

<sup>11</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), h. 6.

- d. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini peserta didik, bentuknya bisa kartun tunggal atau berseri.<sup>12</sup>
- e. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas.<sup>13</sup>
- f. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari proses interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.<sup>14</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah daya yang tumbuh disebabkan oleh penggunaan alat penyalur pesan berupa karikatur atau media kartun yang dirancang untuk membentuk opini peserta didik, sehingga minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi besar dan mengakibatkan adanya interaksi terhadap peserta didik, sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan.

## 2. Penegasan Operasional

Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji pengaruh penggunaan media kartun terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Pada variabel minat, peneliti akan memberikan angket kepada peserta didik yang berupa pertanyaan untuk melihat minat peserta didik dalam pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Sri Anitah W., DKK, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 6.

<sup>13</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 121.

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 47.

Sedangkan untuk variabel hasil belajar peneliti akan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dimaksudkan untuk mengambil data awal peserta didik dan untuk mengetahui keseragaman kelas. Kemudian peneliti akan memberikan materi dengan menggunakan media kartun yang dilanjutkan dengan pengamatan kembali dan *post-test* untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan peserta didik.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam sebuah karya ilmiah adanya sistematika pembahasan merupakan bantuan yang dapat digunakan oleh pembaca untuk mempermudah mengetahui urutan sistematis dari isi karya ilmiah tersebut. Sistematika pembahasan skripsi ini, meliputi:

### **1. Bagian awal**

Terdiri dari : (a) halaman judul, (b) persetujuan, (c) pengesahan, dan (d) pernyataan keaslian, (e) motto, (f) persembahan, (g) prakata, (h) daftar tabel, (i) daftar gambar, (j) daftar lampiran, (k) abstrak, dan (l) daftar isi.

### **2. Bagian utama (inti)**

#### **BAB 1: Pendahuluan**

Terdiri dari: (a) latar belakang penelitian, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

#### **BAB II: Landasan Teori**

Terdiri dari: (a) landasan teori, (b) penelitian terdahulu, dan (c) kerangka berfikir.

#### **BAB III: Metode Penelitian**

Terdiri dari: (a) rancangan penelitian, (b) variabel dan skala pengukuran, (c) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, e) instrumen penelitian, (e) sumber data penelitian, (f) teknik pengumpulan data, dan (g) analisis data.

#### **BAB IV: Hasil Penelitian**

Terdiri dari: (a) deskripsi data hasil penelitian, dan (b) analisis data.

#### **BAB V: Pembahasan**

Terdiri dari: (a) rekapitulasi hasil penelitian, dan (b) pembahasan.

#### **BAB VI : Penutup**

Terdiri dari: (a) kesimpulan, dan (b) saran.