

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Media pendidikan adalah sebuah fasilitas yang dapat digunakan sebagai proses dalam menyalurkan ilmu agar dapat membuat rangsangan sehingga terbentuknya sebuah proses pendidikan. Dengan terus berkembangnya teknologi membuat media juga semakin berkembang, dari media yang mudah dan simple. semacam media grafis merupakan sebuah media yang berupa foto ataupun tulisan, media audio, visual, animasi, sehingga media yang modern dengan berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan media pendidikan yang bisa meningkatkan energi berpikir, analisa serta keahlian sehingga pencapaian tujuan pendidikan terwujud.¹

Pemakaian media dalam pembelajaran membuat pengajar dan peserta didik dapat membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengantarkan pembelajaran dengan bahan ajar yang diberikan pendidik. Terkait dengan pentingnya media pembelajaran, pendidik menyadari bahwa tanpa adanya media membuat bahan ajar yang rumit.² Pemakaian Media Pembelajaran

¹ Muhammad Hasan, Milawati, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group), h.185

² Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan ke-2, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 137

dapat membangkitkan keinginan serta atensi peserta didik.³ Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan penggunaan media untuk menjelaskan kepada manusia. sebagaimana yang sudah dipaparkan dalam Al-Quran surah An-nahl Ayat 44 ialah:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Tafsir Ringkas Kemenag RI menjelaskan tafsir dari ayat ini bahwa Para rasul itu diutus dengan bawa keterangan-keterangan berbentuk mukjizat yang meyakinkan kenabian serta kerasulan mereka. Serta sebagian dari mereka bawa kitab-kitab yang berisi hukum, nasihat, serta ketentuan yang akan jadi pedoman untuk kalangan nya. serta Kami turunkan Az-zikr, adalah Al-Quran kepadamu wahai Nabi Muhammad, biar engkau menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka berbentuk tuntunan serta petunjuk dalam kitab tersebut supaya mereka ketahui serta menjajaki jalur yang benar serta supaya mereka memikirkan hal-hal yang jadi pelajaran buat kemaslahatan mereka di dunia serta akhirat.

Ayat tersebut menerangkan bahwa proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak mengenali jadi mengenali maksudnya ialah memakai perantara pena, pena disini yang dimaksud ialah baca tulis secara tidak langsung, Allah mengisyaratkan bahwa Allah itu mau membagikan pengetahuan kepada manusia lewat perantara. Allah pula mengisyaratkan bahwa pemakaian media itu memanglah sangat berarti dalam pengetahuan.

³ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta : Publisher, 2009) h.390.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang didalamnya terdapat sistem penanaman nilai-nilai kepribadian terhadap masyarakat sekolah yang ada didalamnya komponen pengetahuan, pemahaman ataupun keinginan serta perbuatan untuk menanamkan nilai kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Dapat kita simpulkan pembelajaran karakter merupakan seluruh perbuatan yang didalamnya ditanamkan oleh pendidik serta dapat mempengaruhi kepribadian peserta didik. Tujuannya merupakan sesuatu membentuk individu supaya jadi manusia lebih baik lagi. Serta jadi warga negara yang baik.

Pendidikan karakter dapat dimaksudkan suatu dorongan sosial supaya orang bisa tumbuh dalam menghayati kebebasannya dalam hidup bersama dengan orang lain. Pendidikan karakter juga bertujuan untuk membentuk tiap individu jadi insan yang berketuhanan, pendidikan karakter membentuk suatu pedagogik agar mempunyai tujuan supaya tiap individu terus menjadi individualisme dan selaku individu ataupun selaku masyarakat negeri yang leluasa serta bertanggung jawab⁴.

Pendidikan Karakter mulai banyak dibicarakan di kalangan warga sejak tahun 2010. Pendidikan karakter dilaksanakan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional. Visi yang wajib dicapai yaitu mewujudkan warga berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya serta beradab berdasarkan falsafah Pancasila. Tidak hanya itu pendidikan kepribadian selaku upaya untuk mendukung perwujudan cita-cita sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila.⁵

⁴ Rohinah M. Noor, *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif Di Sekolah dan Di Rumah*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), h. 40.

⁵ Makherus Sholeh, *Pendidikan Karakter Melalui Implementasi budaya religius di Sekolah (Studi di SD LPI Zumrotus Salamah Tulungagung)*, h. 129.

Dengan integrasi karakter cocok dengan tujuan pembelajaran yang termuat dalam Undang – undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional. bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁶

Terkait dengan pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang didalamnya membahas tentang sejarah Islam yang bernafaskan Islam. Sejarah ini mempunyai peran yang berarti dalam kehidupan, dengan sejarah seseorang bisa mengenali kondisi masa sehabis itu yang memiliki banyak nilai serta pelajaran buat hidup seorang yang dapat mengidentifikasi keadaan masa kemudian yang dia memiliki banyak nilai serta pembelajaran hidup seseorang. Sejarah tidak hanya cuma mengenang masa setelah itu, sejarah diharapkan sanggup memberikan sumbangan terhadap realitas kehidupan dikala ini. Serta tidak cuma itu, diharapkan kehidupan yang dijalani dikala ini dan yang hendak datang bisa bercermin bahwa pada kejadian masa kemudian itu yang diucap rekonstruksi sejarah.⁷

Dari hasil wawancara yang telah saya lakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 13 Banjar, saya mendapatkan data bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 13 Banjar merupakan mata pelajaran

⁶ Watarsa, Rahmat Ruhyana, *Pendidikan Karakter* (Bandung: Yrma Widya, 2021), h. 3

⁷ Kuntowowjiyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Yayasan Bintang Budaya, 1995), h.17

yang cenderung nilai hasil evaluasi lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, ini terbukti berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 03 September 2021 (Jumat), terdapat 19 dari 21 siswa mendapatkan nilai dibawah kkm (70). Siswa juga mengalami kesulitan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, ini dikarenakan siswa menghadapi kesulitan antara lain dalam menghafal nama tokoh, menghafal waktu serta tempat peristiwa bersejarah, serta paling utama siswa hadapi kesusahan dalam mengambil nilai ataupun hikmah dari Sejarah yang ada.

Oleh sebab itu membutuhkan media yang baik dalam sebuah proses pendidikan, hal ini merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru dengan memakai media pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran yang mana dapat membantu peserta didik dalam menguasai pembelajaran yang diinformasikan perlu disadari, jika dapat membantu pencapaian keberhasilan siswa dalam menguasai pendidikan dan perlu disadari, jika sangat sulit buat membenarkan media apa yang baik buat ditetapkan pada sebuah proses belajar mengajar pada Sejarah Kebudayaan Islam, tentunya wajib menyesuaikan dengan penjelasan, pengertian, dan keahlian siswa dalam menangkap ilmu. Terkadang media yang digunakan guru dapat jadi baik buat peserta didik yang lain. Oleh sebab itu sebelum mengenakan media dalam pembelajaran, guru perlu penjelasan tentang jenis dan pemanfaatan media pendidikan.

Kondisi yang terjalin dikala ini adalah peserta didik yang kurang suka dalam membaca buku pelajaran, terlebih yang mana kurang menarik karena

sedikit foto, karena buku kurang menarik karena dilihat dari sifat penyajian pesannya, buku lebih cenderung informatif dan lebih menekankan pada sajian materi ajar yang cakupan lebih luas serta umum sehingga proses komunikasi yang berlangsung jadi satu arah dan membacanya cenderung pasif, media berbasis visual (*image*) memegang peran yang sangat berarti dalam proses belajar. Visual bisa meningkatkan atensi siswa dan dapat memberikan jalinan antara isi buku pendidikan dengan dunia nyata. Supaya menjadi efektif, visual (*image*) bisa meyakinkan terjadinya informasi.

Komik merupakan salah satu pilihan dalam upaya melakukan kegiatan komunikasi di dalam dunia digital, yang isinya sebuah promosi dengan menggunakan media sosial, ketertarikan masyarakat terhadap komik yang khususnya di Indonesia cukup besar, semua itu terlihat dari banyaknya impor komik yang datang ke Indonesia. Dalam komik tersaji gambar yang menarik dengan kombinasi teks-teks yang mudah untuk dipahami dan dimengerti.⁸ Dan komik juga bisa digunakan sebagai media pendidikan sebagai perlengkapan yang berperan untuk mengantarkan pesan-pesan pendidikan. Dalam konteks ini pendidikan membuktikan pada suatu proses komunikasi antara siswa, dan memotivasi selama proses belajar mengajar. Komik terdiri berbagai macam gambar yang dapat meningkatkan mutu pendidikan, komik juga bertabiat permanen dan komik juga bisa membangkitkan atensi membaca dan memusatkan siswa buat disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca komik merupakan bagian serta budaya populer. Karena komik memakai faktor visually

⁸ Gede Lingga Ananta Kusuma Putra & Gede Pasek Putra Adinyana Yasa, "Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial", dalam *Jurnal Nawala Visual*, Vol. 1 No. 1 Mei, 2019, h. 2.

yang berisi foto-foto unik, dan sangat berbeda dengan buku umumnya yang isinya Cuma terdapat tulisan saja. Kemudian siswa ditanya tentang isi komik tersebut, setelah siswa mengerti dari isi komik tersebut siswa ditegaskan agar merumuskan khasiat dari komik dalam pendidikan diantaranya :

1. Bisa meningkatkan energi ingat perihal ini dikarenakan membaca dapat memicu energy ingat buat merekam teks. Umumnya anak agar dapat menceritakan kembali kepada temannya.
2. Tingkat energy imajinasi serta kreativitas, dengan membaca cerita bergambar dengan cerita imajinatif ini hendak tingkat tenaga imajinasi lewat foto yang dibaca. Jadi tidak hanya membaca saja anak juga dapat belajar melalui tokoh fiksi yang terdapat dalam komik cerita tersebut.
3. Komik juga digunakan selain untuk hiburan, di pendidikan komik bisa digunakan supaya anak tidak kilap dan tidak bosan dalam belajar.
4. Tingkatan hobi membaca, anak yang gemar membaca komik bisa ditingkatkan lagi dalam hobi membaca pada dirinya secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mempunyai ilham yang membuat suatu media komik yang hendak disesuaikan oleh usia dan pertumbuhan siswa. Diharapkan media komik ini dapat memotivasi serta menolong siswa dalam menguasai buku, sehingga hasil belajar Sejarah kebudayaan Islam bisa bertambah dan lebih bersumber dari penjelasan tersebut, sehingga penulis ini sangat tertarik buat melaksanakan riset atau melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil

Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter di Kelas III MIN 13 Banjar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas, sehingga bisa disusun Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan Media komik terhadap hasil belajar siswa kelas III Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Karakter di MIN 13 Banjar ?
2. Apakah ada Pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Media komik terhadap hasil belajar siswa kelas III Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Karakter di MIN 13 Banjar ?

C. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah yang dikemukakan di atas sampai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini :

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui hasil siswa sesudah menggunakan Media komik terhadap hasil belajar siswa kelas III Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Karakter di MIN 13 Banjar .
 - b. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter di Kelas III MIN 13 Banjar.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat baik dari segi teoritis maupun instan, sebagai berikut :

a. Segi teoritis

Dapat diharapkan untuk menaikkan ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran serta keagamaan, dan bisa menjadi bahan pertimbangan serta sumber data untuk peneliti lain dan dapat meningkatkan hasil belajar anak kelas kelas III MIN 13 Banjar dengan menggunakan Media Komik.

b. Segi Praktis

- 1) Buat peneliti, dapat mengenali bagaimana penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 13 Banjar.
- 2) Buat siswa, diharapkan agar meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media komik.
- 3) Buat guru, dalam membiasakan menggunakan media komik buat menarik siswa dalam membaca.
- 4) Buat Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin (UIN), selaku rujukan tujuan ataupun Khazanah Pustaka di perpustakaan Tarbiyah Serta Perpustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin (UIN)

- 5) Buat peneliti yang hendak tiba hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat menjadikan kajian serta penunjang dalam pengetahuan islam lewat perkembangan teknologi yang berkaitan dengan topik tersebut.

E. Definisi Operasional

Buat menjauhi kesalahpahaman judul serta meluasnya ulasan, hingga penulis hendak membatasi ulasan sesuai dengan definisi-definisi berikut:

1. Komik

Komik ialah sesuatu wujud teks dimana peserta didik diharapkan ingin membaca tanpa perasaan terpaksa ataupun wajib di bujuk. Perihal ini pastinya tidak terlepas dari asumsi bahwa cerita komik ini lebih mudah dicerna dengan dorongan gambar-gambar yang terdapat didalamnya.⁹ Komik disini digunakan sebagai alat bantu mengajar.

2. Media Pembelajaran

Media pendidikan adalah salah satu aspek yang berarti dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang hendak di informasikan kepada siswa baik berupa perlengkapan, orang maupun bahan ajar. serta tidak cuman itu, media pembelajaran juga bisa memicu siswa agar lebih efisien. Dan sebab itu hingga pemakaian media pendidikan bisa memicu

⁹Retno Puspitroni, dkk, "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar KOGnitif dan Afektif", (Cakrawala Pendidikan: 2014,), No 03, h.3.

siswa buat belajar.¹⁰ Media yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah media Komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keahlian serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehabis menerima pengalaman belajar.¹¹ Hasil belajar siswa yang dimaksud merupakan nilai akhir yang diperoleh siswa sehabis diajarkan dengan memakai media komik.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ialah mata pelajaran yang diajarkan di MI. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yakni salah satu pendidikan yang berarti selaku upaya buat membentuk sifat serta karakter peserta didik, Pembelajaran sejarah yang dimaksud disini adalah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Teradisi Masyarakat Arab Sebelum Islam.

5. Pendidikan karakter

pembelajaran ataupun pedagogi merupakan usaha ataupun tutorial yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak didik agar anak menjadi dewasa.¹²

¹⁰ Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h.14

¹¹ Ana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999)

¹² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), h. 1

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.¹³ Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil (H_0) dinyatakan dalam kalimat negatif. Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_a : Terdapat Pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MIN 13 Banjar.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MIN 13 Banjar.

¹³ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Teori dan Aplikasi), (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76

G. Sistematika Penelitian

Penulis mengorganisasikan sistematika ulasan ini dipecah menjadi 3 bab, ialah :

Bab I: Pendahuluan yang menimpa latar belakang permasalahan, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alasan memilih judul, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori berisi tentang media pendidikan, penafsiran komik, pemakaian komik dalam pengajar, hasil belajar, hakekat pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Bab III: Metodologi Penelitian yang berisikan tentang tipe serta pendekatan peneliti, subjek serta objek peneliti, informasi serta sumber informasi, desain peneliti, populasi serta ilustrasi peneliti, pengumpulan informasi. Metode pengolahan informasi serta analisis informasi, dan prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan hasil penelitian, yang berisi tentang cerminan umum, posisi penelitian, penyajian informasi, serta analisis data.

Bab V: Penutup, berisi simpulan serta anjuran-anjuran.