

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang guru sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, dalam interaksi belajar mengajar seorang guru memegang peranan yang menentukan karena bagaimana pun keadaan sistem pendidikan di sekolah, alat apapun yang digunakan dan bagaimana pun keadaan anak didik maka pada akhirnya tergantung pada guru di dalam memanfaatkan semua komponen yang ada.¹ Oleh sebab itu, kemampuan dasar yang harus dimiliki guru adalah kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar dan evaluasi. Merencanakan dapat diartikan sebagai apa saja rencana atau persiapan yang harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Sedangkan melaksanakan kegiatan belajar mengajar ialah mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa dengan menempuh langkah-langkah serta menggunakan media yang telah dirumuskan.² Kemampuan ini dapat membekali guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pengajar.

Belajar dan mengajar terjadi pada saat berlangsungnya interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa belajar itu adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam

¹ Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), h. 17.

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), h. 144.

interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Apabila seseorang telah melakukan suatu kegiatan dan di akhir kegiatannya mengalami perubahan dari sebelumnya maka seseorang tersebut bisa dikatakan telah belajar. Sedangkan mengajar itu diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh pelajar.³

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim dan muslimat, yang dimulai sejak lahirnya ke dunia sampai kembali ke liang lahat, baik ilmu agama maupun yang bersifat umum, setiap orang yang menginginkan kemajuan pendidikan yang terpenting dan yang diutamakan. Sebagaimana yang dinyatakan dalam hadits Rasulullah Saw.⁵ Mengenai kewajiban menuntut ilmu bagi setiap muslim dan muslimat hadits dari Ibnu Abdil Barr :

³Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 51.

⁴Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 *Tentang Sistem pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara. 2003), h. 7.

⁵ Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Shahih Sunan Ibnu Majah*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2013), h. 122

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ (ابن ابدیل بر)

Dari penjelasan mengenai isi kandungan hadits di atas bahwa menuntut ilmu adalah hal yang wajib untuk dilakukan setiap manusia untuk memperluas wawasan serta mengangkat derajat manusia. Menuntut ilmu juga merupakan ibadah yang diperintahkan oleh Allah Swt.

Pendidikan bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Yakni meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu tempat terjadinya pendidikan adalah lembaga sekolah.⁶ Di sekolah terjadi proses pendidikan, yaitu belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan siswa sebagai subjek belajar. Pengetahuan, kemampuan, sikap dan tata nilai serta sifat-sifat pribadi, agar proses belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien⁷. Lembaga pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, yaitu: SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, sampai ke Perguruan Tinggi. Masing-masing tingkatan mengajarkan mata pelajaran yang berbeda sesuai dengan tingkatannya.

Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan sekolah pada umumnya, khususnya lembaga pendidikan berciri khas agama (madrasah) mulai dari MI, MTs, MA sampai Perguruan Tinggi. Mengingat tujuan Pendidikan Islam adalah perubahan dan perkembangan pada diri manusia yang diusahakan oleh proses dalam pembelajaran sehingga terjadi dan dilakukan oleh seorang guru dan siswanya. Serta bagaimana mungkin perubahan dan perkembangan pada diri sesuai dengan

⁶Piet A. Sahertian, *Konsep & Teknik Supervise Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h.1.

⁷Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 19-20.

ajaran Agama Islam ketika diketahui banyak dari para siswa yang memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Terutama pembelajaran untuk materi membiasakan bersifat jujur, adil, dan percaya diri pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Pendidikan Akidah Akhlak adalah sub mata pelajaran pada jenjang Pendidikan Dasar yang membahas ajaran agama Islam dalam segi Akidah dan akhlak. Mata pelajaran Akidah Akhlak juga merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memberikan bimbingan kepada siswa agar memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran agama Islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Salah satu materi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak adalah materi membiasakan bersifat jujur, rajin dan percaya diri. Dalam pembelajaran tersebut, biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian siswa dan terkesan membosankan, hingga pada akhirnya nilai yang terkandung dalam kisah tersebut tidak tersampaikan dan tidak tertanam dalam hati siswa, pada akhirnya hasil belajarnya pun menjadi kurang. Oleh karena itu, keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat diharapkan agar hasil belajar sesuai dengan hasil yang ingin dicapai guru yaitu siswa mudah memahami dalam pembelajaran.

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif.

⁸ Moh. Rifai, *Akidah Akhlak*, (Semarang: Wicaksana, 1994), h. 5

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 ayat 3 yaitu ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial.⁹

Terkait tentang keempat kompetensi tersebut maka sebagai seorang guru harus mampu memadukan dan mengembangkan keempat kompetensi tersebut supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran dan menuai hasil yang maksimal. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.¹⁰ Di antara upaya yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran, dengan penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.¹¹ Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.¹²

⁹ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 73

¹⁰ Zainal Aqib, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*, (Bandung: Yarama Widya, 2007), h.5

¹¹ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar baru, 1990), h. 7

¹² Arief. S, dll, *Media pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 82

Media sebagai alat bantu dalam mengajar yang memudahkan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Menurut Sudarwan Danim media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan berkomunikasi dengan siswa.¹³ Media juga dijelaskan dalam alquran yang terdapat dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Ayat diatas menjelaskan bahwasanya Allah memerintahkan kepada hambanya untuk membaca. Membaca dalam artian menuntut ilmu. Pada ayat 4 dijelaskan “Dia yang mengajarkan dengan perantara kalam”. Allah menyediakan qalam sebagai alat untuk menulis. Kata qalam disini berarti hasil dari penggunaan alat tersebut, yakni tulisan, kemudia itu menjadi penghubung antara manusia, walaupun mereka berjauhan tempat, ebagaimana mereka berhubungan dengan prantara lisan. Dialah Allah yang menjadikan qalam sebagai media yang digunakan manusia untuk memahami sesuatu, sebagaimana mereka memahaminya melalui ucapan.¹⁴

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media sebagai alat bantu dan menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran Akidah Akhlak mengenai dapat berjalan efektif dan efisien. Tapi sayangnya

¹³ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.7.

¹⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h.464.

dalam proses pembelajaran itu itu sering terjadi kesalah pahaman sehingga proses belajar mengajar tidak efektif dan efesien.

Hal ini disebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar, ketidaksiapan guru dan siswa, serta kurangnya media dan pembelajaran Akidah Akhlak. Salah satu upaya guru untuk mengatasi hambatan yang berasal dari bahan pelajaran dalam proses belajar mengajar, serta untuk meningkatkan kelancaran pembelajaran maka guru dapat memanfaatkan media didalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pada dasarnya memanfaatkan media itu untuk mempermudah penjelasan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu memanfaatkan media grafis kartun dapat pula menarik perhatian minat siswa dalam belajar, membuat variasi dalam mengajar dengan menggunakan media grafis kartun pada pelajaran Akidah Akhlak dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Pemanfaatan media grafis kartun adalah suatu bagian dari proses pendidikan sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasi oleh setiap guru profesional. Begitu penting media gambar pada pembelajaran Akidah Akhlak dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran.¹⁵ Seharusnya setiap guru memanfaatkan media dalam pembelajaran Akidah Akhlak, akan tetapi kenyataannya hanya beberapa guru yang menggunakan media yang biasanya disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya seperti, latar belakang pendidikan guru, pengalaman mengajar guru, kreativitas, ketersediaan media dan sebagainya.

¹⁵ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: Publisher, 2009), h.1

Pada tahap pemilihan judul peneliti melakukan 2 kali kunjungan di mana pada tahap kunjungan pertama pada tanggal 13 juni 2017 ini peneliti langsung melihat ke dalam kelas untuk melihat guru Akidah Akhlak tersebut mengajar, namun sayangnya pada tahap observasi pertama guru Akidah Akhlak tersebut tidak menggunakan media dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan sebentar karena adanya rapat dari pihak sekolah. Pada tahap kunjungan yang ke dua pada tanggal 20 juni 2017, peneliti kembali melihat langsung pembelajaran Akidah Akhlak, di mana pada pembelajaran kali ini guru Akidah Akhlak tersebut menggunakan media grafis kartun, dan benar seperti dugaan peneliti pembelajaran terlihat sangat menyenangkan bahkan siswa terlihat tidak malu bertanya pada guru, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang diterapkan guru Akidah Akhlak tadi sangat sesuai untuk siswa kelas rendah di mana pada tahap ini siswa lebih suka bermain dan mempelajari sesuatu yang banyak dibalut dunia warna dan gambar. Selain itu, peneliti melihat pula adanya keaktifan fisik saat guru memainkan serta menyuarakan media grafis kartun tersebut, saat itu pula beberapa siswa maju ke depan untuk melihat media grafis kartun yang di gerakkan guru bahkan beberapa siswa ikut memegang media tersebut. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti memperoleh data bahwa media grafis kartun sangat cocok diterapkan di kelas rendah khususnya di kelas II MI AL-Ashriyah seperti yang peneliti lihat.

Oleh karena itu peneliti tertarik memilih media grafis kartun ini untuk diteliti agar mengetahui apakah guru memanfaatkan media grafis kartun dalam pembelajaran Akidah Akhlak didalam kelas untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut maka peneliti ingin

melakukan penelitian tentang permasalahan yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media grafis kartun, untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pemanfaatan Media Grafis Kartun dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas II MI Al-Ashriyah Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini akan dikemukakan hal-hal yang diteliti dengan fokus masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media grafis kartun pada pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Ashriyah kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pemanfaatan media grafis kartun pada pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyyah Al- ashriyah kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar?

C. Definisi Istilah

Agar menghindari kesalah pahaman dari pengertian judul di atas, peneliti merasa perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang ada sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata manfaat dalam kamus bahasa Indonesia memiliki arti “guna”.¹⁶ Jadi pemanfaatan yang dimaksud peneliti disini adalah usaha untuk menggunakan baik dalam penggunaan atau memanfaatkan apa yang

¹⁶ Suharso, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang, Widya Karya, 2005), h. 449.

ada di sekolah berupa fasilitas belajar atau siswa oleh guru untuk terjalannya pelajaran dengan baik pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al- ashriyah Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

2. Media Grafis Kartun

Grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.¹⁷ Grafis yang dimaksud adalah sebuah media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa, agar mempermudah dalam menjelaskan dan mengilustrasikan sehingga menarik dan mudah diingat. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan dan karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk memenuhi opini masyarakat. Kartun memiliki peran sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan isi bahan dalam suatu urutan yang logis bahkan berupa makna.¹⁸ Media grafis kartun yang dimaksud adalah pengilustrasikan suatu kejadian melalui karakter yang dibuat sendiri, baik melalui gambaran atau berbentuk digital sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi yang melihat.

3. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak yang dimaksud di sini adalah pembelajaran Akidah Akhlak yang ada di MI Al-Ashriyah Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar. yang diajarkan dari kelas I smpai kelas VI. Akidah Akhlak adalah suatu Ilmu yang mengkaji masalah cara berakhlak dan berbudi pekerti

¹⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Jogjakarta: Antasari Press, 2009) h.67

¹⁸ *Ibid* h.68

yang baik sesuai syariat-syariat Islam, di mana akhlak yang baik akan dibalut dari akhlak-akhlaknya Rasulullah Saw, para sahabat, dan ulama-ulama.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. mengetahui cara pemanfaatan media grafis kartun pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-ashriyah kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pemanfaatan media grafis kartun pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Ashriyah Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

E. Signifikansi Penelitian

1. Aspek Teoretis

Melalui Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat berupa masukan dan informasi bagi perkembangan ilmu pendidikan keguruan, dalam meningkatkan pembelajaran khususnya pada bidang studi Akidah Akhlak menggunakan media grafis kartun.

2. Aspek Praktis

a. Guru

- 1) Memperkaya khazanah guru dalam hal pemanfaatan media di sekolah khususnya pada pemanfaatan media grafis kartun.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi proses ataupun hasil dengan menggunakan alat bantu mengajar (media pembelajaran) khususnya penggunaan media grafis kartun.

b. Siswa

- 1) Menumbuhkan semangat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
- 3) Meningkatkan ketertarikan antara siswa dan pembelajaran Akidah Akhlak.

c. Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dari segi proses dan hasil belajar siswa.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan pembelajaran Akidah Akhlak.

d. Mahasiswa

- 1) Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya dalam media grafis kartun.
- 2) Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap bahan-bahan pustaka ada beberapa beberapa hasil penelitian yang dapat diambil dalam penelitian ini untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara skripsi yang peneliti lakukan dan skripsi yang peneliti lain lakukan, serta untuk membuktikan keoriginalan penelitian skripsi yang peneliti buat, daftar ini adalah beberapa nama-nama peneliti sebelumnya yang peneliti temukan di perpustakaan UIN Antasari

Banjarmasin yang pernah menggunakan media yang hubungannya sama dalam bentuk kartun.

1. Skripsi yang ditulis oleh Heldawati Indriani, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media 3 Dimensi pada Materi Mengenal Sifat-Sifat Bangunan Ruang Mata Pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq Kota Banjarmasin*. Mahasiswi fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tahun 2016. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang mata pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq, mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar dengan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang di MI Sullamuttaufiq, Serta mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang di MI Sullamuttaufiq. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan menggunakan metode kuase eksperimen dengan populasi yaitu seluruh siswa kelas V di MI Sullamuttaufiq. pengambilan penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* di mana seluruh siswa kelas V (VA dan VB) diambil untuk dijadikan sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: alat peraga media tiga dimensi digunakan pada kelas VA eksperimen dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan, sebaliknya tidak dengan kelas VB kontrol, tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap proses belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol di mana pada penilaian afektif kelas eksperimen dengan rata-rata 15.54 dan 14.92 pada kelas kontrol,

penilaian psikomotorik pada kelas eksperimen dengan rata-rata 14.59 dan 14.17 pada kelas control.

2. Skripsi yang ditulis oleh Husnul Khatimah, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV MI TPI Kramat*. Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan keguruan tahun 2016. Tujuan penelitian untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa menggunakan media visual dalam pelajaran bahasa Arab di MI TPI Kramat, mengetahui proses dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media visual dalam pembelajaran bahasa Arab, dan mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media visual. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes, wawancara dan dokumentasi, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media visual terhadap hasil belajar Bahasa Arab.
3. Skripsi yang ditulis oleh Fathul Jannah, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Sullamuttaufiq Banjarmasin*. Tarbiyah dan Keguruan tahun 2016. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Sullamuttaufiq Banjarmasin dan mengetahui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Sullamuttaufiq Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Sullamuttaufiq Banjarmasin. Kelas V A sebagai kelompok eksperimen (menggunakan media gambar) dan

kelas V B sebagai kelompok kontrol (menggunakan buku teks). Materi yang diajarkan adalah peninggalan sejarah pada masa Hindu Budha dan Islam. Data kemampuan awal siswa diambil dari nilai pre-test dan nilai post-test sebagai data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di MI Sullamuttaufiq Banjarmasin. Hal ini karena terlihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang selisihnya tidak terlalu besar 1,34627. Penggunaan media gambar juga belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di MI Sullamuttaufiq Banjarmasin. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok control.

Berdasarkan uraian di atas ada media yang digunakan sama menggunakan kartun, hanya berbeda dengan jenis media yang digunakan. Maka dari bahan pustaka tersebut akan dilakukan tabel originalitas untuk membedakan penelitian dari yang dilakukan peneliti dan dilakukan peneliti lain:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

NO	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORIGINALITAS
1	Pengaruh Penggunaan Media 3 Demensi pada Materi Mengenal Sifat-Sifat Bangunan Ruang Mata Pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq Kota Banjarmasin	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gambar berbentuk kartun - Tidak instan atau media dibuat sendiri oleh guru - Menggunakan bahan kertas 	<ul style="list-style-type: none"> - Kartun berbentuk sebuah bangunan - 3 demensi - Tidak digerakan dan disuarakan - Kuantitatif 	Kartun berbentuk karakter, termasuk dalam katagori 2 demensi, digerakan mengikuti alur cerita serta di suarakan menyesuaikan karakter, dan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif
2	Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV MI TPI Kramat	<ul style="list-style-type: none"> - Berbentuk kartun - Bersuara dan bergerak - 2 Demensi 	<ul style="list-style-type: none"> - Berbentuk visual - Gambar kartun sudah disediakan dengan visual - Sudah dimasukan suara dan sudah digerakan menggunakan visual - Kuantitatif 	Berbentuk kertas, Gambar kartun dibuat sendiri oleh guru, Suara dibuat sendiri oleh guru serta gerakan dimainkan sendiri oleh guru, dan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif
3	Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V di MI Sullamuttaufiq Banjarmasin	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan kartun sebagai media - 2 demensi - Menggunakan kertas 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak dirgerakan - Tidak disuarakan - Selain dengan kertas gambar juga berbentuk visual - Kartun berbentuk benda dan buah-buahan - Kuantitatif 	Digerakan oleh guru dan disuarakan oleh guru, Kartun berbentuk karakter orang. media hanya menggunakan kertas, dan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif

G. Sistematika Penelitian

Untuk memberikan gambaran awal tentang penelitian ini maka, peneliti membuat sistematika penelitian sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masala, fokus masalah, tujuan penelitian, definisi istilah, signifikasi penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II landasan teoritis tentang pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Ashriyah dalam penggunaan media grafis kartun dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan Media grafis kartun pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Bab III metode penelitian yang berisikan: jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V penutup yang berisikan simpulan dan saran.