

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah rangkaian tindakan yang memudahkan seseorang agar bisa menghadapi segala perubahan yang terjadi dan meningkatkan kemampuan dirinya. Dengan adanya pendidikan, manusia bisa meningkatkan kreativitas dan juga kemampuan pengetahuannya pada sebuah teknologi. Adapun fungsi pendidikan sendiri yaitu untuk mengurangi kemiskinan, kebodohan dan juga keterbelakangan.

Menurut Basri (2013) pendidikan adalah suatu bimbingan dan pembinaan yang dilaksanakan dengan berkelanjutan pada siswa agar bisa mencapai tujuan pendidikan. Sehingga pendidikan adalah perjalanan yang tak akan habis dalam hidup manusia yang sangat penting. Berbicara mengenai pendidikan maka tidak bisa lepas dari kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran, seorang guru harus memiliki sebuah keahlian. Salah satunya yaitu meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan sebuah dorongan atau motivasi terhadap siswa saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang guru diusahakan harus mempunyai kreatifitas yang baik dalam mengajar. Artinya, seorang guru mampu memilih dan memilih dengan menggunakan metode yang tepat, sehingga sesuai dengan materi yang disampaikan. Seorang guru juga harus mampu dan pandai untuk memilih dan menggunakan media.

Menurut Daryanto (2013) proses pembelajaran merupakan suatu komunikasi dan berlangsungnya sistem, yang memiliki posisi cukup penting pada suatu isi susunan sistem pembelajaran yaitu salah satunya adalah media pembelajaran. proses pembelajaran dan komunikasi tidak akan terjadi dan kurang optimal tanpa adanya sebuah media pembelajaran. karena, media memiliki manfaat sebagai penyampai informasi dari sumber (guru) kepada penerima informasi (siswa). Media pembelajaran bisa diterapkan pada semua mata pelajaran di MI seperti mata pelajaran agama.

Terdapat beberapa mata pelajaran agama di MI seperti Akidah Akhlak, Bahasa Arab, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Fiqih. Salah satu pelajaran agama yaitu Fiqih mempelajari beberapa materi tentang hukum Agama Islam yang berhubungan dalam ibadah pada kehidupan sehari-hari. Pelajaran Fiqih memberi sebuah pemahaman kepada siswa untuk bisa menerapkan hukum islam pada kehidupannya sehari-hari. Karena tujuan dari mata pelajaran Fiqih itu sendiri untuk memahami dan mengetahui cara pelaksanaan hukum islam yang benar dan baik, sehingga bisa bisa menerapkannya dalam kehidupannya.

Tolak ukur yang dijadikan untuk mencapai tujuan pelajaran Fiqih untuk keberhasilan pembelajaran salah satu yang harus dikuasai oleh siswa pada mata pelajaran Fiqih yaitu pemahaman pada materi yang telah dipelajari. Tetapi apabila cara guru mengajar hanya menerapkan metode konvensional atau guru hanya menerapkan metode ceramah tanpa adanya media menjadikan siswa kurang begitu memahami materi yang disampaikan.

Pemahaman merupakan suatu kemampuan yang memperoleh penekanan pada proses pembelajaran. Siswa diharapkan untuk bisa memahami ataupun mengerti pada apa yang disampaikan dan mengetahui apa yang sedang disampaikan. Pemahaman bukan kegiatan berpikir saja, tetapi apabila siswa paham maka siswa akan mengerti pada materi yang disampaikan oleh guru.

Mengajar di kelas diperlukan sebuah kreativitas dari seorang guru. Apabila saat mengajar hanya menggunakan metode yang monoton dan tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, maka materi yang disampaikan akan sulit untuk dipahami oleh siswa. Permasalahan tersebut terjadi pada MIN Bantargebang Kota Bekasi khususnya pada mata pelajaran agama salah satunya Fiqih, hasil belajar siswa diketahui pada mata pelajaran Fiqih masih memperoleh nilai kurang dari 70. Nilai tersebut merupakan KKM mata pelajaran Fiqih di kelas V. Ini terjadi karena pemahaman siswa kepada materi yang disampaikan masih sangat rendah. Hal tersebut terjadi karena saat mengajar di kelas guru belum menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu kreativitas dan inovasi baru dari seorang guru untuk meningkatkan pemahaman pada siswa. Salah satu solusi untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Fiqih yaitu menggunakan media pembelajaran. Karena saat belajar seperti biasanya guru tidak memakai media, maka dari itu media pembelajaran bisa digunakan menjadi solusi dari permasalahan tersebut salah satunya media komik.

Menurut Rivai (2005) komik diartikan sebagai sebuah gambar kartun yang berkarakter dan mempunyai peran dalam cerita pada susunan yang berhubungan dengan gambar, yang dibuat sebagai pemberi hiburan pada pembacanya Riska dalam (Lubis, 2017) salah satunya yaitu memudahkan siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak dan dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain. Dengan demikian adanya komik menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Penerapan media komik akan menarik perhatian siswa saat belajar. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena saat mengajar menggunakan media, guru tidak menyampaikan dengan ceramah saja saat menjelaskan materi, melainkan juga bisa menjelaskan materi dengan media komik sehingga materi akan diingat lebih lama. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan maka penelitian ini mengambil judul “Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh Pokok Bahasan Qurban di Kelas VB”.

## **B. Rumusan Masalah**

Menurut latar belakang tersebut, dapat merumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman siswa sebelum menerapkan media komik pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Qurban di kelas VB MIN Bantargebang Kota Bekasi ?
2. Bagaimana penerapan media komik pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Qurban di kelas VB MIN Bantargebang Kota Bekasi ?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Qurban di kelas VB MIN Bantargebang Kota Bekasi ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih pokok Bahasan Qurban di kelas VB MIN Bantargebang Kota Bekasi sebelum menerapkan media komik.
2. Untuk mengetahui penerapan media komik pada mata pelajaran Fiqih Fiqih pokok Bahasan Qurban di kelas VB MIN Bantargebang Kota Bekasi.
3. Untuk mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih pokok Bahasan Qurban di kelas VB MIN Bantargebang Kota Bekasi setelah penerapan media komik.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran di kelas dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan menerapkan media komik.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan bisa menjadi pembelajaran yang tidak membosankan dan mampu membuat siswa lebih tertarik pada mata pelajaran agama dan mampu meningkatkan kreativitas serta rasa tanggung jawab guru ketika mengajar dengan menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di kelas.

- b. Manfaat Bagi Siswa

Penggunaan media komik dapat membiasakan siswa kreatif dan aktif pada proses pembelajaran dan siswa bisa menjadi lebih fokus saat belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

- c. Manfaat Bagi Madrasah

Manfaat bagi madrasah yaitu untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan mutu sekolah serta memberikan input yang bermanfaat dari

penggunaan media komik dalam melaksanakan program kegiatan belajar siswa di masa yang akan datang.

### **E. Kerangka Berpikir**

Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses yang menunjukkan adanya suatu perubahan yang bersifat positif. Sehingga pada akhirnya akan didapatkan pengetahuan yang baru, dan juga keterampilan yang didapat dari pengalaman pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang akan memberikan perubahan untuk perorangan yang belajar. Perubahan yang terjadi bukan hanya pada penambahan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga berbentuk keterampilan, sikap, minat, harga diri, kecakapan, penyesuaian diri, minat, dan watak (Suhada, 2018).

Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Misalkan dapat menjelaskan sesuatu yang didengar maupun dibaca menggunakan susunan kalimat sendiri, memberikan contoh yang lain dari contoh yang diberikan, atau memakai petunjuk penerapan kasus lain (Sudjana, 2017).

Menurut (Purwanto, 2009), menyatakan bahwa dalam menyusun soal tes pemahaman yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman pada siswa yaitu bisa menggunakan kata kerja operasional (KKO) seperti menjelaskan, memberikan contoh, memberikan kesimpulan dan lain sebagainya.

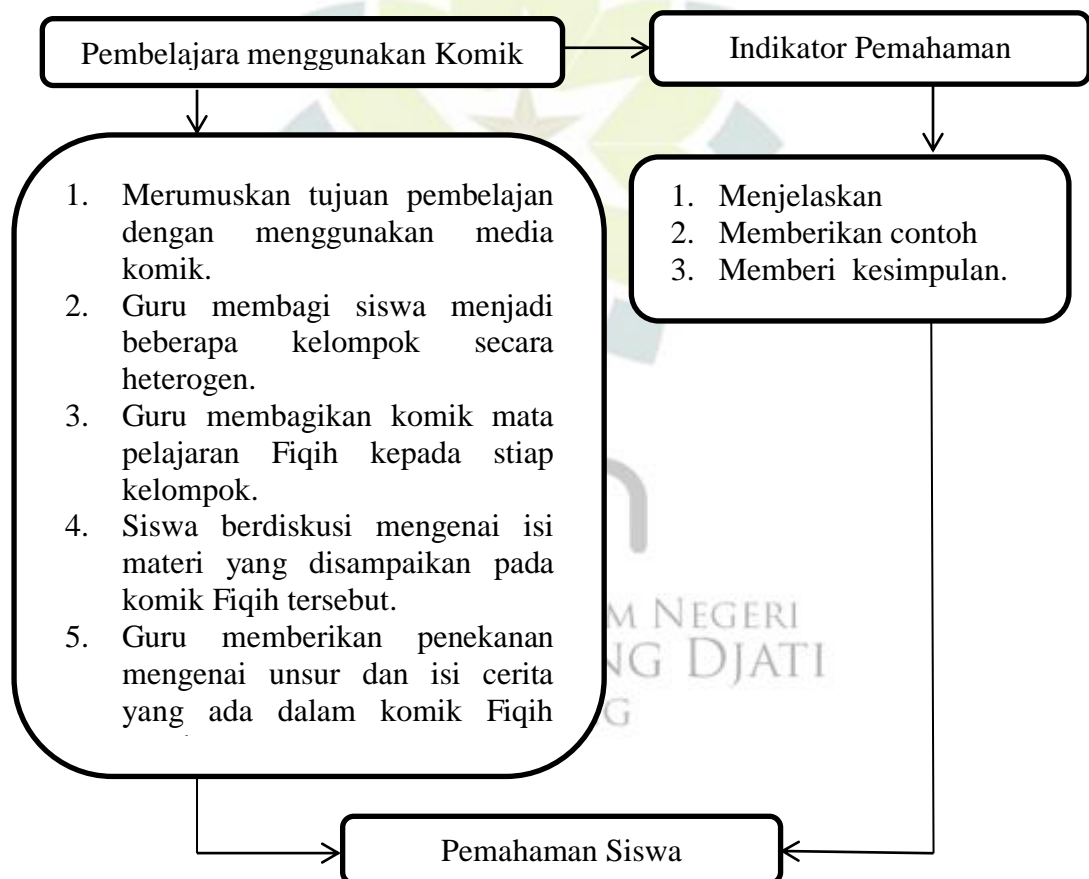
Media komik dapat dipakai sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Karena dengan komik siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sehingga termotivasi saat belajar dan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi lagi.

Kelebihan dari media komik adalah ceritanya yang kuat sehingga penyajiannya mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Ekspresi gambar yang bisa dilihat dapat menjadikan yang membacanya ikut terlibat secara emosional dan pembaca menjadi ingin terus membacanya sampai selesai (Daryanto, 2013).

Penerapan media komik pada pembelajaran juga didukung dengan menggunakan metode agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif yaitu

seperti metode diskusi. Adapun langkah-langkah pembelajaran Fiqih menggunakan media komik :

1. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media komik.
2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen.
3. Guru membagikan komik mata pelajaran Fiqih kepada stiap kelompok.
4. Siswa berdiskusi mengenai isi materi yang disampaikan pada komik Fiqih tersebut.
5. Siswa berdiskusi mengenai isi materi yang disampaikan pada komik Fiqih tersebut.



**Gambar 1.1: Kerangka berpikir penerapan media komik untuk meningkatkan pemahaman siswa.**

## F. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu penerapan media komik diduga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Qurban di MIN Bantargebang Kota Bekasi

## G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas II SD/MI. Andi Wardana, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan model Brog & Gall yang dilakukan dengan tujuh tahapan. Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran komik cerita anak Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media komik ini sangat akrab dengan dunia anak-anak dan juga kualitas produk komik sebagai media pembelajaran komik mendapatkan nilai dari ahli media 92,91%, dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dan respon dari peserta didik juga sangat layak dilihat dari skor total dengan pemberian angket respon. Media komik ini juga menjadi layak digunakan karena gambar yang terdapat pada komik tersebut bisa menarik perhatian bagi yang membacanya dan desain dari komik tersebut cukup bagus.
2. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi I Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Daraini Musfiroh, Universitas Negeri Yogyakarta 2017. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi eksperimental* dengan rancangan *Nonrandomized Control Grup Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa di kelas V SD Negeri Sinduadi karena hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan t test pada posttest keterampilan bercerita siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu dilihat juga dari

nilai rata-rata saat *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Media komik ini bisa berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa karena komik yang dibuat dikemas semenarik mungkin menggunakan gambar dan warna yang bisa menarik perhatian siswa.

3. Penerapan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V di SD Negeri 95 Palembang. Wahyu Gusparadu, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2017. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *Preeksperimental design* dengan jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif serta menggunakan data primer dan sekunder. Dalam penelitian ini media komik yang digunakan cukup menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dibentuk situasi belajar yang berkelompok membuat siswa tenang dalam mendengarkan penjelasan guru. Komik yang dibuat tidak menggunakan warna hitam putih saja tetapi dibuat secara berwarna pada gambarnya. Sehingga pada penelitian ini menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Rasul Ulul Azmi di kelas V SD Negeri 95 Palembang, hal tersebut dikarenakan dapat dianalisis dari data yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji "t" yang menunjukkan bahwa t hitung yang diperoleh sebesar 10,42 sedangkan pada taraf signifikan 5% sebesar 2,05 dan taraf signifikan 1% sebesar 2,77. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel dengan demikian hipotesis alternatif diterima yaitu  $2,05 < 10,42 > 2,77$ .

Jadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada metode penelitian yang digunakan dan hasil yang akan dicapai. Pada penelitian terdahulu dijelaskan bahwa pengembangan media komik dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Adapun pada penelitian terdahulu meneliti mengenai pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa dan



adapula yang meneliti mengenai penerapan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI/SD. Oleh karena itu penelitian-penelitian diatas masih menyisahkan ruang untuk diteliti saat ini yaitu tentang meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran Fiqih di kelas V, dengan indikator yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah tentang menjelaskan, memberikan contoh, dan memberikan kesimpulan dari materi yang disampaikan.

