

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan mampu mematangkan kepribadian dan tingkah laku seseorang sesuai dengan pendidikan yang didapatkan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha manusia dalam membina kepribadian dalam diri dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan sesuatu yang dianggap penting di masyarakat pada era-globalisasi, bahkan pemerintah memprogram pendidikan dengan wajib belajar 12 tahun untuk rakyat Indonesia dan pendidikan gratis bagi yang tidak mampu karena dirasa bahwa pentingnya pendidikan saat ini. Banyak cara yang ditempuh dalam pendidikan formal untuk menyampaikan materi pembelajaran salah satunya menggunakan media pengajaran agar dalam proses belajar mengajar tidak monoton dan menjenuhkan siswa.

Media adalah suatu alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar mengajar tetap fokus dan terarah menuju tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di capainya.

Ada beberapa alasan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, alasan berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar dari uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>1</sup> Salah satu media pengajaran adalah media *e-comic*, berdasarkan observasi peneliti di beberapa sekolah media pembelajaran *e-comic* sudah banyak diterapkan beberapa guru di sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan media *e-comic* akan membangkitkan minat belajar dan memotivasi siswa sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Selama ini dalam proses pembelajaran di kelas cenderung selalu menggunakan metode ceramah, dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus akan timbul rasa tidak nyaman pada siswa, siswa merasa bosan akibatnya siswa pada tidur-tiduran, ngobrol dengan teman sebangku, sehingga pembelajaran tidak efektif. Dengan menggunakan media *e-comic* ini proses pembelajaran akan lebih efektif, karena bukan hanya guru yang aktif

---

<sup>1</sup> Nana Sujana, *Media Pengajaran* (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2005), 2.

melainkan siswa juga ikut dilibatkan sehingga timbul timbal baliknya, dengan seperti itu akan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam setiap mata pelajaran yang di ajarkan.

Adapun alasan peneliti ingin mengadakan penelitian di MTs Negeri Grogol Kabupaten Kediri, dikarenakan sarana dan prasarana yang lengkap dan mendukung tetapi kurang pemaksimalan dalam penggunaan media ajar. Serta guru yang belum menguasai media pembelajaran *e-comic*. Setelah melakukan observasi di MTs Negeri Grogol, peneliti menemukan masih adanya masalah atau kekurangan yang mana dalam proses kegiatan belajar mengajar masih belum mencapai standar pembelajaran dan banyak siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) khususnya mata pelajaran fiqh.

Adapun beberapa unsur yang mempengaruhi kurang maksimalnya proses belajar mengajar antara lain: 1) Masih minimnya alat dan media pembelajaran di sekolah. 2) Semangat belajar siswa masih kurang, hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan selalu monoton, yaitu dengan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh sehingga berdampak pada nilai prestasi siswa. Dengan demikian pendidikan harus relevan dengan perkembangan jaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Secara sederhana keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari adanya perubahan positif pada diri manusia. Maka seseorang dikatakan terdidik jika dia mengalami pertumbuhan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku yang berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam

mewujudkan pendidikan yang berkualitas, hal yang penting untuk diperhatikan adalah pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan itu sendiri, karena kegiatan pembelajaran adalah proses tatap muka secara langsung yang terjadi diantara guru sebagai tenaga pendidik dengan siswa sebagai peserta didik.

Pembelajaran sama saja dengan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Pesan atau informasi itu dapat berupa pengetahuan, ilmu, keahlian, ide, pengalaman, sejarah, dan sebagainya. Tercapainya pesan yang disampaikan guru terhadap murid itu sangat tergantung bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Jika pembelajaran yang dilakukan efektif maka siswa pun akan dapat menyerap ilmu dan pesan yang guru sampaikan.

Kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu mengemas materi dengan cermat dan memperhatikan metode panyampaiannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung dengan kelancaran komunikasi dengan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk memperlancar komunikasi antara guru dengan siswa.

Peneliti dalam hal ini berasumsi bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi akan memberikan nilai positif baik bagi siswa maupun guru. Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif,

meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan *e-comic* menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan media pengajaran seperti internet. Seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran. Namun yang menjadi persoalan di sini adalah bagaimanakah sebenarnya pengaruh media *e-comic* di MTs Negeri Grogol .

Dari latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh di sekolah mengingat banyaknya minat siswa pada perkembangan teknologi. Hal ini penting untuk dikaji karena seorang guru pendidikan agama Islam harus mampu membentuk pribadi muslim yang berkualitas meskipun berada di tengah-tengah teknologi yang serba modern seperti sekarang ini.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul : *“Efektivitas Media Pembelajaran E-comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh pada Siswa Kelas VIII di Mts Negeri Grogol Tahun Ajaran 2016/2017”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan *e-comic* sebagai media pembelajaran fiqh siswa kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017 ?
2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peningkatan hasil belajar fiqh siswa kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017 ?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar fiqh terhadap efektivitas media pembelajaran *e-comic* siswa kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui penerapan *e-comic* sebagai media pembelajaran Fiqh siswa kelas VIII di MTs Negeri Grogol tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri Grogol tahun ajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar fiqh terhadap efektivitas media pembelajaran *e-comic* siswa kelas VIII di MTs Negeri Grogol tahun ajaran 2016/2017.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat. Selain itu dapat meningkatkan mutu, proses dan hasil pembelajaran. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Mengetahui unsur-unsur yang penting dalam penerapan media pengajaran *e-comic* untuk meningkatkan hasil belajar fiqh siswa sehingga dapat dijadikan sebagai landasan pertimbangan dalam pembinaan.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi untuk penelitian yang akan datang.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan ketepatan dalam menyusun karya.

###### b. Bagi Siswa

Sebagai bahan pertimbangan untuk menambah pengetahuan dalam strategi berkaitan dengan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

###### c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai gambaran atau masukan untuk dapat disajikan sebagai pertimbangan dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam hasil belajar materi fiqh.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut :

1. Proses penerapan *e-comic* sebagai media pembelajaran fiqh siswa kelas VIII di MTs Negeri Grogol dapat meningkatkan hasil belajar tahun ajaran 2016/2017.
2. Efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri Grogol tahun ajaran 2016/2017.
3. Ada peningkatan hasil belajar fiqh terhadap efektivitas media pembelajaran *e-comic* siswa kelas VIII di MTs Negeri Grogol tahun ajaran 2016/2017.

### **F. Asumsi Penelitian**

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai dalam kondisi lingkungan yang kondusif, dalam aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, serta mendukung dalam sarana prasarana. Salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik dalam menciptakan situasi kondusif dan mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi pelajarannya.

Media pembelajaran yang begitu banyak dapat dipilih dan digunakan agar meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai hasil yang memuaskan. Media yang digunakan sangat sesuai dengan kondisi diatas

adalah media pembelajaran *e-comic*, karena media *e-comic* cukup relevan, efektif, mudah di akses, menarik, dan tidak rumit.

Dengan menggunakan media *e-comic*, siswa akan merasa lebih semangat dan tertarik karena media yang di gunakan terdapat gambar animasi yang cukup digemari pada anak usia 12-14 tahun. Sehingga lebih memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **G. Penegasan Istilah**

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa, dengan tujuan untuk menimbulkan rangsangan siswa dalam belajar.

### **1. Efektivitas**

Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya.<sup>2</sup> Secara efektivitas dapat diartikan bersifat mempunyai daya guna dan membawa hasil guna. Dalam penelitian ini adanya daya guna dan membawa hasil guna dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran akan mendorong siswa lebih termotivasi dalam belajar yang nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

---

<sup>2</sup> Sondang P. Siagian, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 24.

## 2. Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah penggunaan media pembelajaran khususnya fiqh dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa, dengan tujuan untuk menimbulkan rangsangan siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah jenis-jenis komponen atau alat dalam lingkungan siswa untuk memberikan perangsang agar terjadi proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan.<sup>3</sup>

Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima. Menurut Edgar Dale<sup>4</sup>, media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat pengalaman dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang

---

<sup>3</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka, 2008), 123.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran cetakan ke-4* (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), 9.

hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh kaitannya dengan hasil belajar siswa merupakan suatu usaha atau daya upaya guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru akan lebih mudah dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswanya. Selain itu siswa juga akan lebih jelas dalam menerima materi pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

### **3. Penggunaan Media *E-comic***

Media *e-comic* didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca . Sedangkan penggunaan media *e-comic* itu sendiri merupakan (*Attention, Relevan, Confidence, Satisfaction*) yang dimaksud dengan berbasis media *e-comic* disini berupa motivasi untuk belajar yang didefinisikan hal terpenting dalam kesuksesan pembelajaran siswa. Di dalam *e-comic* tersebut diterapkan unsur-unsur seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan diri. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan lebih bisa memahami materi secara mudah. Hal tersebut di atas sebagai acuan bagi guru untuk mendesain media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dalam belajar secara optimal.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah suatu usaha penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami proses belajar.<sup>5</sup> Hasil belajar juga merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>6</sup> Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada waktu proses belajar mengajar.

#### 5. Fiqh

Fiqh menurut bahasa artinya pengetahuan, pemahaman dan kecakapan tentang sesuatu biasanya tentang ilmu agama (Islam) karena kemuliaannya.<sup>7</sup> Istilah fiqh pada mulanya meliputi seluruh pemahaman agama sebagai yang di ungkapkan dalam al-quran *Innatafaqqahu fi ad-din* (agar mereka melakukan pemahaman dalam agama ). Objek bahasa ilmu fiqh adalah setiap perbuatan mukallaf (orang dewasa yang wajib melakukan hokum agama ), yang terhadap perbuatannya itu ditentukan hokum apa yang harus dikenakan. Mulai dari tindakan hukum seorang mukallaf tersebut bisa bersifat wajib, sunnah, boleh atau mubah, makruh

---

<sup>5</sup> Catharina Aini Tri, dkk, *Psikologi Belajar*, (Semarang : UPT UNNES Press, 2004), 4.

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*, (Bandung: Fakultas Ekonomi UI, 1990), 22.

<sup>7</sup> Saifudin Zuhri, *Ushul Fiqih*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 9.

dan haram, yang semuanya ini dinamakan hukum taklifi dan juga bisa dengan sah, batal, dan fasid atau rusak dikenal dengan hukum wadh'i.<sup>8</sup>

Kajian dalam fiqh meliputi masalah *ubudiyah* (persoalan-persoalan ibadah), *ahwal al sakhsiyah* (keluarga), *mu'amalah* (masyarakat) dan, *siyasah* (negara). Dalam pemahaman seperti ini maka kajian atau produk fiqh selayaknya bersifat lebih dinamis. Dan lebih lanjut fiqh merupakan suatu metode pemaknaan hukum terhadap realitas. Dalam perkembangan selanjutnya fiqh mampu menginterpretasikan teks-teks agama secara kontekstual.

Dalam pengertian fiqh tersebut, maka dalam konteks pembelajaran fiqh di sekolah adalah salah satu bagian pelajaran pokok yang termasuk dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diberikan pada siswa-siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs). Kesatuan pengertian Kurikulum Fiqh yang dimaksud di sini adalah adalah kurikulum yang diorientasikan pada pembinaan pengembangan perilaku dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran fiqh materi makanan dan minuman halal dan haram pada Madrasah Tsanawiyah.

---

<sup>8</sup> Ali Sunarso, *Islam Praparadigma* (Yogyakarta : Tiara Wacana, 2009 ), 132-133.