

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian penggunaan media *e-comic* pada materi makanan dan minuman halal haram di MTs Negeri Grogol Kabupaten Kediri yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar siswa pada materi halal dan haram makanan dan minuman. *E-comic* dalam penelitian ini merupakan salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan media transfer ilmu bagi siswa sehingga tercipta proses belajar mengajar yang dinamis. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai bahwa *e-comic* termasuk media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran dan tergolong media grafis, selain itu kelebihan media *e-comic* adalah menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, menarik perhatian serta menumbuhkan minat baca pembacanya.

E-comic yang dibuat dalam penelitian ini merupakan *e-comic* sederhana yang di dalamnya dipadukan unsur-unsur model pembelajaran. Selain itu, media *e-comic* ini mengadaptasi serial komik One Piece yang mana mayoritas anak usia 12-14 tahun menggemari tokoh anime tersebut yang mana telah disunting sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi ajar dan siswa lebih tertarik untuk membacanya. *E-comic* yang dibuat dalam penelitian ini termasuk kriteria *e-comic* pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh oleh pembaca yaitu siswa MTs kelas VIII merupakan materi makanan dan minuman halal dan haram yang terdapat dalam buku contoh/silabus mata pelajaran fiqh. Tampilan media belajar yang

sebagian besar berupa gambar senada dengan apa yang tertuang dalam buku contoh/silabus mata pelajaran fiqh bahwa kegiatan pembelajaran materi saling hubungan dalam ekosistem hubungannya dengan lingkungan dapat dikaji melalui tayangan dan gambar.

A. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Ijang Permana Sidik (2013). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi atau biasa juga disebut eksperimen semu. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*, dimana sample merupakan seluruh siswa kelas 7 SMP Al Mukarromah Bandung. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif berupa pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek analisis dan sintesis pada mata pelajaran sejarah.

Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian tersebut adalah variabel efektivitas dan peningkatan hasil belajar. Teknik penelitian pun sama yaitu eksperimental, serta instrument penelitian yaitu tes. Ada beberapa perbedaan yaitu dalam penelitian tersebut memakai *total sampling*,

sedangkan peneliti memakai *random sampling* dan telah terpilih dua kelas sebagai sampelnya dengan jumlah 84 sampel.

Pemilihan sekolah dalam penelitian ini tidak mempertimbangkan kualitas sekolah. Namun, lebih mempertimbangkan beban belajar siswa dari sekolah tersebut. MTsN Grogol Kabupaten Kediri sebagai tempat terselenggaranya penelitian ini, peneliti mengambil sample dua kelas dengan tingkat prestasi yang homogen, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar siswa pada kedua kelas sample tersebut.

B. Menjawab Masalah Penelitian

1. Bagaimanakah penerapan *e-comic* sebagai media pembelajaran fiqh siswa kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017 ?

Pembuatan media *e-comic* ini dibantu dengan menggunakan aplikasi Corel Draw. Adapun langkah-langkah penerapannya didalam kelas adalah yang *pertama*, siswa diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi (makanan dan minuman halal dan haram). *Kedua*, guru menayangkan gambar/foto (slide) tentang materi belajar. *Ketiga*, siswa diminta membaca materi dari *e-comic* dan buku paket yang berhubungan dengan materi. *Keempat*, siswa diminta membaca dan melapalkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadist-Hadist yang terdapat pada buku siswa mengenai materi tersebut. *Kelima*, siswa diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan materi tersebut.

Keenam, siswa diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi tersebut. **Ketujuh**, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. **Kedelapan**, mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: mengamati obyek/kejadian, mengumpulkan informasi, membaca sumber lain selain buku teks, mempresentasikan ulang, dan mendiskusikan.

a. Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen (Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *E-comic*)

Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran fiqh. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran fiqh, peneliti menggunakan metode angket. Deskripsi tentang persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh apabila ditinjau dari setiap sub variabel adalah sebagai berikut:

1) Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran Fiqh

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan motivasi pada siswa, karena suasana belajarnya tidak akan membosankan namun siswa juga harus tetap aktif untuk melakukan pengamatan. Penggunaan media pembelajaran akan

menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih mudah menerima, memahami, dan mempelajari mata pelajaran fiqh. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *e-comic*, akan lebih mempermudah proses belajar mengajar, terutama siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan dan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran tersebut. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar fiqh. Berarti siswa sangat menyukai jika guru memberikan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

2) Kualitas Penggunaan Media Pembelajaran *E-comic*

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan kualitasnya, misalnya gambar dapat dilihat siswa dengan jelas atau tidak. Karena hal ini juga akan berpengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bila kualitas media pembelajaran sangat baik, maka guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran melalui media tersebut dan siswa akan lebih mudah menangkap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Begitu juga sebaliknya, bila kualitas media pembelajaran kurang baik maka akan mempersulit proses belajar mengajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa kualitas

penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar fiqh memiliki kategori baik.

3) Relevansi Media Pembelajaran *E-comic* dengan Materi yang Diajarkan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *e-comic* atau komik elektronik yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas. Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, identifikasi program, kompetensi inti, kompetensi dasar, pengenalan tokoh dan indikator disetiap episodenya. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik elektronik untuk Materi pelajaran adalah bahan ajar yang harus disampaikan kepada siswa dan siswa harus menguasainya dengan baik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran harus disampaikan secara jelas agar siswa tidak hanya memperoleh teori dan hanya bisa membayangkan saja namun siswa juga memperoleh pengalaman yang konkret. Bila materi pelajaran yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran jelas, maka siswa akan lebih mudah memahami materi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa keterkaitan penggunaan media pembelajaran dengan materi pelajaran memiliki keterkaitan sehingga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran fiqh.

4) Pengalaman Belajar yang Diperoleh Siswa dalam Proses Belajar Mengajar

Proses pembelajaran cenderung mengabaikan pengalaman belajar yang dimiliki siswa. Guru hanya bertugas memberikan materi dan tugas kepada siswa. Pengalaman yang konkret tidak bisa diperoleh dari teori-teori saja, tetapi juga harus dari pengamatan langsung. Untuk itu sangat dibutuhkan pengalaman konkret siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang diperoleh siswa lebih konkret dalam proses belajar mengajar.

5) Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran dimana kualitas guru dalam menyampaikan materi memiliki variasi dalam hal cara mengajar. Guru sebagai fasilitator proses belajar mengajar harus mampu menguasai materi yang akan diajarkan agar ketika ditanya oleh siswa mampu memberikan jawaban yang ilmiah.

6) Guru yang Banyak Menggunakan Variasi Metode

Media pembelajaran diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Walaupun ada sebagian siswa yang menilai guru belum berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran, hal itu merupakan masukan yang sangat penting

agar guru nantinya dapat meningkatkan lagi cara mengajarnya. Setelah melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic* pada pokok bahasan Makanan dan minuman halal dan haram tahap berikutnya adalah guru melaksanakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengalami pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan jumlah soal 50.

b. Pembelajaran pada Kelompok Kontrol (Proses Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran)

Pembelajaran pada kelompok kontrol sebagian besar dengan ceramah saja tanpa diikuti dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran pada kelompok ini siswa cenderung bosan karena materi yang disampaikan oleh guru monoton. Siswa lebih banyak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sambil membuat catatan-catatan. Deskripsi tentang persepsi siswa dengan proses belajar mengajar tanpa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh apabila ditinjau dari setiap sub variabel adalah sebagai berikut.

1) Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran Fiqh

Metode pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran juga bisa memberikan motivasi kepada siswa. Hal ini sangat tergantung kepada pengajar atau guru dalam penyampaian materi yang diajarkan kepada siswa. Pengajar atau guru yang aktif dalam penyampaian materi sebisa mungkin memberikan tanya

jawab sesuai penyampaian materi, sehingga dapat menimbulkan keseriusan, rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Sedangkan pengajar atau guru yang tidak aktif dalam penyampaian materi, sebagian besar hanya sekedar menyampaikan materi tanpa mempedulikan materi tersebut bisa diserap oleh siswa atau tidak. Dengan demikian, dalam pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang memotivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran tersebut.

2) Pengajar dalam Penyampaian Materi Fiqh di dalam Kelas

Dalam hal ini pengajar atau guru diharapkan mampu menguasai terlebih dahulu materi yang akan diajarkan sehingga dapat menyampaikan materi pelajaran fiqh dengan singkat, padat, jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Pengajar atau guru yang mampu menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan, akan membuat tertarik siswa dalam mempelajari materi tersebut. Sehingga dibutuhkan pengajar yang aktif agar siswa merasa tidak monoton dalam mempelajari materi tersebut.

3) Kesesuaian Pokok Bahasan dengan Buku Panduan Siswa

Kesesuaian pokok bahasan dengan buku panduan siswa yang disampaikan oleh guru Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa harus lebih singkat, jelas tetapi tetap sesuai dengan buku panduan yang dimiliki oleh siswa, sehingga memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Jika materi yang

diajarkan oleh guru berbeda dengan buku panduan siswa, maka akan mempersulit siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Begitu juga dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru harus singkat, jelas, mudah dipahami siswa tetapi tetap sesuai dengan buku panduan materi tersebut. Dengan demikian, untuk meningkatkan pendidikan dibutuhkan kesesuaian antara pokok bahasan yang disampaikan oleh guru dengan buku panduan materi tersebut.

4) Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar proses pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran juga memberikan pengalaman kepada siswa. Hal ini disebabkan pada waktu proses penyampaian materi terjadi tanya jawab antara guru dengan siswa, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran tanpa mengabaikan pelajaran, baik saat pelajaran ataupun se usai pelajaran. Proses belajar mengajar secara langsung akan lebih memudahkan perhatian siswa kepada guru terhadap materi yang diajarkan, sehingga menimbulkan suasana belajar mengajar yang nyaman.

5) Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menimbulkan kualitas daya pikir yang baik antara guru

dengan siswa. Dalam metode pembelajaran ini, guru harus menguasai materi dengan baik, demikian juga dengan siswanya. Dengan adanya penyampaian materi yang baik maka secara langsung siswa mampu menyerap materi dengan baik pula, sehingga menimbulkan daya pikir siswa yang aktif.

Berdasarkan analisa diatas bahwa proses belajar dengan penggunaan media pembelajaran lebih efektif daripada proses pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan, kemudian diberi tes hasil belajar untuk pengambilan data. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk membuktikan hipotesis dari penelitian ini. Berdasarkan analisis tersebut ternyata H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa ada epektifitas pembelajaran hasil belajar fiqh antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa media pembelajaran pokok bahasan Makanan dan minuman halal dan haram pada siswa kelas VIII semester II MTs Negeri Grogol Kabupaten Kediri. Pembuktian hipotesis tersebut mempunyai taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) yang berarti pula kebenaran dari hasil tersebut mempunyai taraf kepercayaan 95%.

2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017 ?

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan makanan dan minuman halal dan haram tahapan berikutnya adalah guru melaksanakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengalami pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran dengan jumlah soal 50.

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas media terhadap hasil belajar fiqh siswa pada pokok bahasan Makanan dan minuman halal dan haram antara proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan proses belajar mengajar dengan tidak menggunakan menggunakan media pembelajaran. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan, kemudian diberi tes hasil belajar untuk pengambilan data. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk membuktikan hipotesis dari penelitian ini. Berdasarkan analisis tersebut ternyata H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa ada efektivitas hasil belajar fiqh antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *e-comic* dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa media pembelajaran pokok bahasan Makanan dan minuman halal dan haram pada siswa kelas VIII semester II MTs Negeri Grogol tahun ajaran 2016/2017. Pembuktian hipotesis

tersebut mempunyai taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) yang berarti pula kebenaran dari hasil tersebut mempunyai taraf kepercayaan 95%.

3. Apakah ada peningkatan hasil belajar fiqh terhadap efektivitas media pembelajaran *e-comics* siswa kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017 ?

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan makanan dan minuman halal haram tahapan berikutnya adalah guru melaksanakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengalami pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran dengan jumlah soal 50.

Perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol membuktikan bahwa model yang dipergunakan dalam kelompok eksperimen yaitu menggunakan media pembelajaran lebih baik daripada tanpa penggunaan media pembelajaran yang dipergunakan oleh kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, yang dipilih adalah pokok bahasan makanan dan minuman halal dan haram, dikarenakan pokok bahasan ini sesuai untuk disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran. Pencapaian hasil yang baik pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran didukung pula dengan data angket persepsi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran. Angket ini

mencakup sub variabel yang mengungkap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh.

Berdasarkan hasil penskoran diperoleh hasil yang menunjukkan kriteria baik. Pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran lebih baik karena lebih membantu siswa memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Karena apa yang kita lihat biasanya lebih mudah untuk kita cerna dan pahami secara cepat. Sehingga siswa memperoleh pengalaman yang konkret, proses pembelajarannya juga akan menyenangkan namun tetap aktif.

Pencapaian hasil yang baik pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *e-comic*, didukung pula dengan data angket persepsi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran. Angket ini mencakup sub variabel yang mengungkap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh.

Pada kelas control, kebosanan pada siswa dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan pembelajaran tidak berjalan maksimal dan berimplikasi pada hasil belajar siswa nantinya. Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran tanpa media pembelajaran cenderung pada pola stretegis ekspositorik yang berpusat pada guru.

Pola interaksi cenderung pada komunikasi satu arah. Dengan demikian, sukar bagi guru untuk mengetahui dengan pasti sejauh mana siswa memahami informasi yang telah disampaikannya. Peluang

terjadinya *miscommunication* cukup besar. Kemampuan mendengar cenderung hanya pada mendengar evaluatif. Kecil sekali peluang bagi siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif karena siswa dipaksa berfikir mengikuti jalan fikiran guru. Tidak cukup waktu bagi siswa untuk menyatakan pendapatnya sendiri. Oleh karena itu, karena terbiasa dengan kegiatan belajar mengajar seperti itu, akhirnya keaktifan siswa jadi kurang dan siswa menjadi pasif.

Berdasarkan hasil dari pengamatan pada kelompok eksperimen dan kontrol, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Hal ini disebabkan pada kelompok eksperimen dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran siswa dituntut lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan posisi guru hanya sebagai fasilitator, motivator dan organisator. Akan tetapi walaupun banyak ditemui kelebihan, ada beberapa kelemahan dari penggunaan media pembelajaran. Dari tanggapan siswa dan pengamatan guru, pembelajaran seperti ini memerlukan biaya dan waktu yang relatif lama. Selain itu juga memerlukan keterampilan, ketekunan, dan kesabaran dari guru.

Oleh karenanya, dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *e-comic* perlu dirancang seefisien dan seefektif mungkin dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah serta memadukan beberapa kompetensi dasar untuk dijadikan kajian kelas. Yang tentunya tidak lepas

dari adanya jaringan komunikasi yang erat antara siswa, guru, sekolah, keluarga, masyarakat dan lembaga/instansi pemerintah maupun swasta.

Dari berbagai penjabaran di atas, secara umum pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *e-comic* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh pada pokok bahasan makanan dan minuman halal haram pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran dengan kelompok kontrol yang diberi perlakuan tanpa penggunaan media pembelajaran *e-comic*. Jadi dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran *e-comic* dapat dijadikan sebagai suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, pengertian, pemahaman dan daya nalar siswa yang semakin kreatif, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal sesuai dengan perkembangannya.