

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu aspek penting dalam pembangunan negara tentunya harus mendapatkan banyak perhatian, karena pendidikan memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan perkembangan manusia di sebuah negara.<sup>1</sup> Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas maka perlu adanya pembelajaran yang efektif dan berkualitas pula, dikarenakan pembelajaran adalah proses berlangsungnya sebuah pendidikan.<sup>2</sup> Efektifitas pembelajaran sendiri adalah ukuran ketercapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh dari interaksi antar pelaku pembelajaran yakni peserta didik dan guru di kelas. Efektifitas pembelajaran dapat meningkat dengan adanya kualitas pembelajaran yang baik.<sup>3</sup> Kualitas pembelajaran yang baik bisa dicapai salah satunya, apabila guru atau pendidik mampu memberikan perannya secara maksimal dalam mencukupi kebutuhan peserta didik. Kemudian didukung pula dengan keinginan guru untuk melaksanakan *i'dad tadrīs*, atau persiapan pembelajaran melalui sarana dan

---

<sup>1</sup> World Bank Group, *Learning to Relize Education's Promise* (Washington: World Bank Group, 2018), 11.

<sup>2</sup> Ade Sahvira and Abd Hafid, "Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar Hubungan Pembelajaran Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 1, no. 2 (2021): 216–24.

<sup>3</sup> Arif Fathurrahman et al., "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Paedagogik Dan Teamwork," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 7, no. 2 (2019): 141–44, <http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987>.

prasarana pembelajaran.<sup>4</sup> Dengan adanya kualitas dan efektifitas pembelajaran sebagaimana yang dipaparkan diharapkan pendidikan yang ada akan senantiasa memiliki kualitas yang baik pula.

Namun pada kenyataannya masih banyak permasalahan pembelajaran yang ada di setiap sekolah, yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Seperti halnya MTsN 1 Kota Kediri yang merupakan salah satu sekolah favorit di Kota Kediri, karena memiliki segudang prestasi dan keunggulan serta akreditasi yang tidak perlu diragukan lagi. Meski menjadi sekolah favorit, tentunya masih terdapat beberapa masalah yang terjadi di dalamnya, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di MTsN 1 Kota Kediri. Dari berbagai mata pelajaran yang ada terdapat salah satu mata pelajaran dalam lingkup Pendidikan Agama Islam yang memiliki tantangan sendiri dalam pengajarannya. Yakni pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Yang mana kita ketahui bahwasanya sejarah adalah mata pelajaran yang sering memiliki problem karena kurang diminati oleh peserta didik disebabkan oleh berbagai faktor. Seperti isi materi yang begitu banyak dan anggapan bahwa sejarah hanyalah materi dongeng yang mengandung latar, pelaku dan peristiwa, sehingga seringkali siswa tidak memiliki minat, ketertarikan dan bosan untuk mengikuti pembelajaran mengenai mata pelajaran ini. Belum lagi berbagai permasalahan dan kebutuhan yang harus diselesaikan dalam pembelajaran dalam suatu lingkungan sekolah. berdasarkan

---

<sup>4</sup> Ahmadi and Sofyan Hadi, "Upaya Peningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Persiapan Mengajar Guru," *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 01 (2023): 50–58.

informasi yang telah peneliti peroleh dari salah satu guru mata pelajaran SKI di MTsN 1 Kota Kediri, terdapat beberapa permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang terdapat dalam lingkungan MTsN 1 Kota Kediri yang akan dipaparkan dalam beberapa penjelasan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan, pembelajaran pada mata pelajaran SKI yang dilaksanakan di MTsN 1 Kota Kediri, sampai saat ini masih menggunakan metode pembelajaran lama yang sifatnya monoton, kurang menarik, dan tidak inovatif yakni hanya berupa penggunaan media power point atau penyempamaan melalui ceramah oleh guru saja. Alasan beliau tetap menggunakan model pembelajaran lama, yakni karena model lama dinilai lebih efektif dari segi waktu. Namun pembelajaran yang dilaksanakan dengan model lama tidak bisa memperoleh hasil yang memuaskan untuk keseluruhan siswa, hanya siswa tertentu yang mampu mengikuti dan menyesuaikan pembelajaran tersebut yang akan memperoleh hasil belajar sesuai harapan.<sup>5</sup> Padahal guru memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran yakni sebagai fasilitator, yang memiliki tugas untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru juga semestinya berperan sebagai pengelola yang memiliki tanggung jawab atas keberhasilan suatu pembelajaran. Guru juga berperan sebagai seorang pembimbing yang

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dari Bapak Moh. Najib Ali Bastoni, Guru SKI di MTsN 1 Kota Kediri tentang kondisi pembelajaran mata pelajaran SKI di MTsN 1 serta terkait. Pada 26 September 2023, pukul 11.30 WIB

mengharuskannya untuk memberikan respon atas masalah maupun kendala yang dialami peserta didik.<sup>6</sup>

Berikutnya mengenai kebijakan yang terdapat di lingkungan MTsN 1 Kota Kediri yakni dilarangnya penggunaan *smartphone* untuk kegiatan belajar mengajar oleh peserta didik, dengan berbagai pertimbangan yang ada sehingga terdapat keterbatasan untuk menggunakan beberapa teknologi yang membutuhkan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran.<sup>7</sup> Hal ini dilakukan untuk menghindari hal-hal yang mengarah pada dampak negatif *smartphone* untuk pembelajaran, yakni adanya peningkatan kecanduan terhadap *smartphone* akibat kesempatan penggunaan ponsel yang lebih lama yakni ketika jam siswa berada di sekolah, yang secara umum jam sekolah adalah pagi hingga sore hari. Selain itu, dengan penggunaan ponsel di sekolah beberapa siswa akan mengalami penurunan konsentrasi, sehingga dengan adanya penurunan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran akan menimbulkan pula penurunan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.<sup>8</sup>

Disamping itu, dari wawancara singkat yang telah dilaksanakan guru SKI menginformasikan bahwasanya kebanyakan siswa memiliki gaya belajar

---

<sup>6</sup> I Gede Sedana Suci et al., *Transformasi Digital Dan Gaya Belajar*, I, vol. 1 (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), 35–39.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dari Bapak Moh. Najib Ali Bastoni, Guru SKI di MTsN 1 Kota Kediri tentang kebutuhan pembelajaran di lingkungan sekolah tersebut. Pada 26 September 2023, pukul 11.30 WIB

<sup>8</sup> Soniya Putri Wulandari, Siti Umayroh, and Putri Mahanani, “Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 456–64, <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p456-464>.

visual dan auditori.<sup>9</sup> Yang mana gaya belajar visual memiliki makna gaya belajar yang mengakibatkan siswa lebih mudah berfikir atau memahami dan memaknai sesuatu dengan mengandalkan kemampuan penglihatan. Mereka akan lebih faham mengenai materi pembelajaran ketika materi disampaikan dalam bentuk ilustrasi yang menarik. Selanjutnya terkait peserta didik dengan gaya belajar auditori, yakni gaya belajar yang menjadikan peserta didik mampu memahami sebuah materi lebih condong melalui indera pendengaran. Ciri-ciri yang khas dari peserta didik yang memiliki gaya belajar ini adalah memiliki kebiasaan lebih banyak bicara daripada menulis, mereka kadang memiliki kesulitan dalam menulis dan membaca sesuatu.<sup>10</sup>

Hasil observasi dan wawancara mengenai masalah dan kebutuhan peserta didik ini menjadi dorongan bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu menyelesaikan permasalahan dan memenuhi kebutuhan yang ada. Media pembelajaran sendiri adalah salah satu pendorong adanya pembelajaran efektif dan berkualitas adalah. Media pembelajaran mampu mengarahkan pembelajaran menjadi semakin teratur, tertata dengan rapi, dan berjalan dengan sesuai pedoman, sehingga tujuan pendidikan bisa mudah tercapai.<sup>11</sup> Media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yang kemudian juga berpengaruh terhadap kondisi psikologis peserta didik dalam menjalani sebuah

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dari Bapak Moh. Najib Ali Bastoni, Guru SKI di MTsN 1 Kota Kediri tentang kebutuhan pembelajaran di lingkungan sekolah tersebut. Pada 26 September 2023, pukul 11.30 WIB

<sup>10</sup> Suci et al., *Transformasi Digital Dan Gaya Belajar*, 1:12.

<sup>11</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara yang diperlukan oleh peserta didik dan pendidik dalam pentransferan ilmu dan pengetahuan ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa menjadi pilihan cerdas bagi pendidik untuk memberikan pengalihan kepada peserta didik, sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan. Efektifitas sebuah pembelajaran akan semakin meningkat ketika pendidik mampu memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran yang tepat.<sup>12</sup>

Dari pernyataan singkat yang telah dijelaskan, mampu menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen dan faktor penting dalam pembelajaran yang harus diperhatikan. Sehingga pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan dengan sebaik mungkin, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan berbagai permasalahan serta kebutuhan peserta didik di lingkungan sekolah tertentu.

Media memiliki banyak bentuk, terdapat media audio seperti penyampaian oleh guru, rekaman audio, dan lain sebagainya. Selain itu terdapat juga media visual, seperti gambar atau poster, kartu, wayang, tulisan dan lain sebagainya. Dan juga terdapat media perpaduan antara audio dan visual yakni video, film, tayangan TV, youtube dan lain sebagainya.<sup>13</sup> Salah satu media yang unik dan menarik adalah wayang kartun. Wayang kartun adalah bentuk media visual berupa boneka tiruan yang penggunaannya dengan

---

<sup>12</sup> Wulandari et al.

<sup>13</sup> Ahmad Haslan, "Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Drama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Xii Ipa 3 Sman 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018," *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani* 6, no. 2 (2018): 23–36.

digerakkan oleh tangan seorang pelaku atau dalang. Media ini dianggap sangat menarik dan sesuai dengan mata pelajaran yang berkaitan dengan sejarah, yang mana sangat berkaitan dengan menyimak dan memahami sebuah kisah atau sejarah. Media wayang kartun ini memberikan ketertarikan bagi peserta didik dengan visual yang lucu dan menarik, sehingga nantinya peserta didik akan memiliki stimulus untuk meningkatkan motivasi dan minat belajarnya. Media ini mampu membangkitkan pikiran-pikiran setiap peserta didik terhadap isi dan bahan dalam sebuah kisah cerita atau sejarah melalui gambaran visual wayang, yang sebelumnya sulit dipahami hanya lewat deskripsi kata atau kalimat.<sup>14</sup> Media wayang kartun selain mampu meningkatkan penggambaran sebuah cerita juga mampu meningkatkan pendalaman sebuah cerita karena dikemas dalam bentuk kisah dan dialog yang mampu menggambarkan keadaan nyata kisah dalam materi.<sup>15</sup>

Oleh karenanya, berdasarkan berbagai pemaparan yang telah disampaikan di atas, penulis memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran wayang kartun adalah media yang selaras dengan kebutuhan peserta didik MTsN 1 Kota Kediri yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Selain itu juga, media wayang kartun tidak membutuhkan peralatan digital yang berhubungan dengan *smartphone* sehingga sangat sesuai dengan kebijakan yang ada di MTsN 1 Kota Kediri yang melarang penggunaan

---

<sup>14</sup> Tri Budiharto Arif Setyo Saputro, Retno Winarni, 'Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Arif Setyo Saputro 1) , Retno Winarni 2) , Tri Budiharto 3)', Jurnal Didaktika Dwija Indria, 2015.

<sup>15</sup> Sukmawati, Lalu Hamdian Affandi, and Heri Setiawan, "Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Sape," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 240–46, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1106>.

*handphone*. Media wayang kartun mampu menjadi jalan alternatif yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan serta kebutuhan mata pelajaran SKI di MTsN 1 Kota Kediri, sebagai upaya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa untuk meningkatkan kembali pembelajaran yang berkualitas dan prestasi belajar seluruh peserta didik.

Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran wayang kartun khususnya untuk mata pelajaran SKI. Lebih lanjut terkait penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya sebagai bentuk inovasi dari media wayang kartun sebelumnya, yakni dari perlengkapan produk yang dilengkapi dengan Standart Operasional Prosedur(SOP) untuk memudahkan guru dan para peserta didik melakukan pembelajaran yang efektif, *packaging* yang menarik, naskah drama untuk tokoh wayang dan buku panduan penggunaan, serta tujuan pembelajaran yang di khususkan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk jenjang MTs kelas 9. Sehingga dengan adanya pengembangan yang lebih inovatif ini mampu memberikan warna baru ntuk pembelajaran mata pelajaran SKI, sekaligus usaha untuk meningkatkan pembelajaran SKI yang semakin berkualitas. Dengan berbagai penjelasan mengenai latar belakang yang ada penulis mengangkat judul, *“Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Kota Kediri kelas IX materi Syeikh Abdur Rouf As-Singkli”* untuk penelitian dalam skripsi ini.

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis wayang kartun dalam mata pelajaran SKI kelas 9 di MTsN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis wayang kartun dalam mata pelajaran SKI kelas 9 di MTsN 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana media pembelajaran berbasis wayang kartun mampu meningkatkan efektivitas SKI untuk kelas 9 di MTsN 1 Kota Kediri?

**C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk memberikan deskripsi terkait desain pengembangan media pembelajaran berbasis wayang kartun dalam mata pelajaran SKI peserta didik kelas 9 di MTsN 1 Kota Kediri.
2. Untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran berbasis wayang kartun dalam mata pelajaran SKI peserta didik kelas 9 di MTsN 1 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui informasi terkait kemampuan media pembelajaran berbasis wayang kartun dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI peserta didik kelas 9 di MTsN 1 Kota Kediri.

**D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dengan pemaparan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Karakter wayang kartun terdiri atas 4 tokoh untuk kisah Perjalanan Kelimuan Syeikh Abdul Rouf As-Singkli.

2. Karakter wayang kartun dibuat dengan desain secara digital, kemudian dicetak dan dirakit.
3. Media ini disertai teks skenario yang terdiri atas 3 *scene*.
4. Media wayang kartun ini dilengkapi dengan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar berupa naskah skenario, soal evaluasi yang dikemas lengkap dalam buku panduan penggunaan.
5. Media wayang kartun ini dilengkapi dengan tempat penyimpanan atau wadah yang menarik.
6. Materi yang digunakan adalah materi pelajaran SKI kelas 9 yakni Syeikh Abdul Rouf As-Singkli.
7. Media dimainkan oleh guru dalam 1 kali pertemuan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Diharapkan media pembelajaran berbasis wayang kartun yang dikembangkan mampu memberikan kemanfaatan dalam penggunaannya yakni sebagai alat yang mampu mempermudah dan memperbaharui pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkualitas. Selain itu pembengembangan ini diharapkan pula memberikan kontribusi manfaat bagi beberapa pihak yakni dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di lingkungan sekolah MTsN 1 Kota Kediri. Serta mendorong sekolah untuk melakukan pengembangan media

pembelajaran lainnya baik yang serupa atau dalam bentuk media lain, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

Memberikan kemudahan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, karena minat dan motivasi siswa semakin meningkat dengan adanya media pembelajaran ini. Memberikan ilmu dan pengetahuan baru kepada guru mengenai media pembelajaran wayang kartun, sehingga kedepannya guru akan terdorong untuk mengembangkan media serupa dan dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya.

## 3. Bagi Siswa

Menarik ketertarikan siswa dalam pembelajaran sehingga mereka akan lebih siap dan gembira ketika mengikuti pembelajaran, selain itu juga mempengaruhi peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Memberikan gambaran yang lebih mendalam terkait materi yang diberikan karena adanya bentuk nyata atau bentuk visual dari materi yang diajarkan, hal ini mampu mendorong kemudahan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran sehingga hasil prestasi pembelajaran bisa dicapai dengan maksimal.

## 4. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan peneliti terkait ilmu, pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran. Menambah pengalaman peneliti untuk lebih mendalami hal-hal yang sudah dipelajari ketika kuliah, sehingga peneliti mampu mengimplementasikan dengan

sebaik mungkin hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Meningkatkan kreatifitas peneliti terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi penelitian yang menjadi landasan berpijak peneliti dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a. Dengan penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran SKI peserta didik akan lebih tertarik untuk melaksanakan pembelajaran, sehingga timbul peningkatan minat dan motivasi peserta didik yang berpengaruh terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran SKI yang menjadi semakin meningkat dari sebelumnya.
- b. Penggunaan media wayang kartun ini mampu menyesuaikan gaya belajar para peserta didik, baik gaya belajar visual karena media berbentuk media 2 dimensi yang bisa dilihat oleh mata dengan desain yang menarik. Selanjutnya gaya belajar auditori dari menyimak cerita peragaan wayang kartun dengan kisah yang menarik.

### **2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan**

Peneliti membatasi penelitian dan pengembangan produk dengan pembahasan sebagai berikut.

- a. Peneliti memfokuskan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran wayang kartun yang terbatas pada mata pelajaran SKI kelas 9 dengan materi Syeikh Abdul Rouf As-Singkli.
- b. Penelitian hanya dilaksanakan di MTsN 1 Kota Kediri kelas 9.
- c. Penelitian dan pengembangan ini lebih difokuskan pada pembahasan proses pengembangan produk, kelayakan, dan keefektifan produk.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Judul penelitian dan pengembangan yang diangkat oleh peneliti, di waktu sebelumnya sudah pernah dikaji oleh beberapa peneliti, yang kemudian menjadi pertimbangan dan bahan kajian ulang bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ini. Artikel berjudul *“Penggunaan Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Drama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas XII IPA 3 SMAN 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018.”* Karya Ahmad Haslan, Guru SMAN 1 Wanasaba Lombok Timur dalam Jurnal Ilmiah Rinjani, Universitas Gunung Rinjani, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2018. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam artikel ini terdapat pembahasan mengenai penelitian penggunaan wayang kartun, yang mana pemanfaatan media wayang kartun dapat meningkatkan baik aktivitas maupun prestasi belajar bahasa Indonesia dalam pembelajaran materi drama untuk siswa kelas XII IPA 3 di SMAN 1 Wanasaba pada tahun pelajaran 2017/2018. Pernyataan ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, pada siklus pertama,

ditemukan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar adalah 14,18 dengan kategori cukup baik, dan hasil evaluasi kelas mencapai 76. Sementara itu, pada siklus kedua, skor aktivitas belajar meningkat menjadi 15,6 dengan kategori baik, dan hasil evaluasi kelas mencapai rata-rata 84. Persamaan penelitian ini dengan dengan judul yang diangkat adalah penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga menghasilkan prestasi belajar yang sesuai harapan. Sedangkan perbedaan penelitian ini terkait metode yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas dan fokus pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.<sup>16</sup>

Berdasarkan penelitian "Penggunaan Media Wayang Kartun Melalui Model Paired Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman" oleh Karimatul Farroh, Enung Nugraha, dan Oman Farhurohman, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV melalui penggunaan media wayang kartun dengan model paired storytelling. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca pemahaman siswa, di mana rata-rata nilai meningkat dari 59,58 pada pra-siklus menjadi 76,67 pada siklus II, dengan ketuntasan mencapai 100%. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan

---

<sup>16</sup> Haslan, "Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Drama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Xii Ipa 3 Sman 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018."

media wayang kartun sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Perbedaan utamanya adalah fokus penelitian, di mana penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran wayang kartun untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan model RnD ADDIE, serta konteks penelitian yang berada pada tingkat Madrasah Tsanawiyah.<sup>17</sup>

Artikel berjudul “*Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN Sape.*” Karya Sukmawati, Lalu Hamdian Affandi, Heri Setiawan dalam Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 7 Nomor 2 Tahun 2022. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*(R&D) model ADDIE model *Branch*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, rata-rata validasi oleh ahli media mencapai 80%, sementara ahli materi memberikan rata-rata validasi sebesar 92,5%. Pada tahap berikutnya, validasi media meningkat menjadi 97,91%, sementara respon guru mencapai 77,67%, dan respon siswa terhadap media wayang kartun mencapai rata-rata 91,94%. Kesimpulannya, dapat disarankan bahwa media pembelajaran berbasis wayang kartun dengan memanfaatkan kearifan lokal ini memiliki tingkat validitas yang tinggi dan mendapat respons positif dari siswa, sehingga sangat

---

<sup>17</sup> Karimatul Farroh, Enung Nugraha, and Oman Faruhrohman, ‘Penggunaan Media Wayang Kartun Melalui Model Paired Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman To Improve Reading Comprehension’, 14.01 (2022), 37–50.

cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan proposal penelitian ini berupa jenis penelitian yang digunakan, dan arah tujuan penelitian untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Perbedaan penelitian ini adalah model penelitian yang digunakan berupa model jenjang pendidikan.<sup>18</sup>

Artikel berjudul “*Pegembangan Media Wayang Kartun untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN Srikaton.*” Karya Puput Nitasari, Asep Sekenda Egok, Aswarliansyah dalam Jurnal *Silampari Sains and Education* Volume 1 Nomor 1 Tahun 2022. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*(R&D) model ADDIE. Hasil Penelitian didasarkan pada evaluasi dari tiga pakar, termasuk ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi, ditemukan bahwa kriteria penilaian yang diberikan cukup tinggi. Ahli media memberikan skor 0,696% untuk tingkat kevalidan, sementara ahli Bahasa memberikan skor 0,85% untuk kriteria yang tinggi, dan ahli materi memberikan skor 0,931% untuk tingkat kevalidan atau kriteria yang tinggi. Hasil analisis kepraktisan dari uji coba perorangan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor 84,6%, sedangkan hasil uji coba small group menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor 81,3%, dan uji kepraktisan dari guru menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun memenuhi standar kevalidan

---

<sup>18</sup> Sukmawati, Affandi, and Setiawan, “Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Sape.”

dan kepraktisan yang diperlukan, sehingga layak digunakan dalam konteks proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan, produk yang dikembangkan serta tujuan penelitian untuk mendapatkan validasi terkait produk untuk pelaksanaan pembelajaran. Perbedaan penelitian ini menggunakan mata pelajaran yang diteliti, jenjang pendidikan.<sup>19</sup>

Skripsi karya Nino Reza Desi H. dengan judul "*Pengembangan Media Wayang Muatan Pelajaran PPKN Materi Aturan dan Tata Tertib di Sekolah Pada Siswa Kelas II SDN Plamongansari 02*" yang berasal dari Universitas Negeri Semarang yang disusun pada tahun 2019. Skripsi ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*(R&D). Media wayang kartun yang membahas muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) terkait aturan dan tata tertib di sekolah mendapat penilaian sangat layak dari ahli media, dengan tingkat kelayakan sebesar 96,36%. Ahli materi juga menyatakan bahwa media ini layak, dengan persentase 85%, yang masuk dalam kriteria kesesuaian. Dalam uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t, ditemukan bahwa thitung sebesar 10,6495, sementara tabel sebesar 2,0452. Peningkatan rata-rata (N-gain) sebesar 0,360 dengan kriteria sedang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media wayang kartun ini, yang membahas muatan PPKn tentang aturan dan tata tertib di sekolah, layak dan efektif untuk digunakan dalam konteks

---

<sup>19</sup> Puput Nitasari and Asep Sukenda Ekok, "Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 1 Srikaton," *Silampari Sains and Education* 1, no. 1 (2022).

pembelajaran. Kemudian persamaan penelitian tersebut dengan judul yang diangkat adalah jenis penelitian berupa *Research and Development*(R&D), produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis wayang kartun, serta tujuan penelitian yang berfokus pada pengujian keefektifan dan kelayakan produk. Sedangkan perbedaannya yakni model wayang kartun yang fokus pembelajarannya untuk materi muatan pelajaran PPKN materi aturan dan tata tertib di sekolah dan khusus untuk jenjang sekolah dasar kelas 2.<sup>20</sup>

Berdasarkan penelitian "Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape" oleh Sukmawati, Lalu Hamdian Affandi, dan Heri Setiawan, penelitian ini bertujuan untuk merancang, menguji validitas, dan mengimplementasikan media wayang kartun berbasis kearifan lokal pada siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang kartun memiliki tingkat validitas yang tinggi dengan hasil validasi rata-rata 80% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi pada tahap awal, serta meningkat menjadi 97,91% pada tahap berikutnya. Respon guru terhadap media mencapai 77,67%, sementara respon siswa sangat positif dengan rata-rata 91,94%. Media ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Persamaan dengan penelitian saya adalah penggunaan metode R&D dengan model ADDIE dan pengembangan media wayang kartun

---

<sup>20</sup> Nino Riza Desi H., 'Pengembangan Media Wayang Kartun Muatan Pelajaran Ppkn Materi Aturan Dan Tata Tertib Di Sekolah Pada Siswa Kelas Ii Sdn Plamongansari 02' (Universitas Negeri Semarang, 2019).

sebagai alat pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada fokus dan konteks penelitian, di mana penelitian ini berfokus pada siswa kelas III SD dengan konten berbasis kearifan lokal, sedangkan penelitian saya diterapkan pada siswa kelas IX MTs dengan konten pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya tentang Syekh Abdurrauf As-Singkili.<sup>21</sup>

Berdasarkan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon" oleh Nur Azizah Bana Tussifa, Fikriyah, dan Prabawati Nurhabibah, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa wayang kartun untuk materi cerita fabel. Media ini dirancang dari karton bergambar tokoh fabel yang dilengkapi dengan tangkai dan kotak cerita dengan latar yang sesuai. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall, meliputi empat tahap: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan produk, pengembangan produk, dan validasi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang kartun dinilai sangat valid oleh validator dengan persentase kevalidan mencapai 95,55% (ahli materi I), 93,33% (ahli materi II), 78% (ahli media I), dan 96% (ahli media II), sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran wayang kartun menggunakan metode

---

<sup>21</sup> Eny Widyarti and Martadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 Tk Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik," *Jurnal Seni Rupa* 4, no. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2016, 192-200 (2016): 192–200, [https://www.mendeley.com/catalogue/ef1478ea-3e2e-3aef-83c2-ce83a03b861a/?utm\\_source=desktop](https://www.mendeley.com/catalogue/ef1478ea-3e2e-3aef-83c2-ce83a03b861a/?utm_source=desktop).

R&D, dengan validasi sebagai langkah penting dalam memastikan kualitas media. Namun, perbedaannya terletak pada fokus dan konteks pembelajaran. Penelitian ini membahas pengembangan media untuk materi cerita fabel di tingkat SD, sementara penelitian saya difokuskan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa kelas IX MTs, dengan penggunaan model ADDIE yang lebih komprehensif dibandingkan model Borg and Gall. Selain itu, penelitian saya juga menekankan pada peningkatan efektivitas pembelajaran melalui materi yang berorientasi pada tokoh sejarah, yakni Syeikh Abdurrauf As-Singkili.<sup>22</sup>

**Tabel 1. 1** Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	<i>Penggunaan Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Drama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas XII IPA 3 SMAN 1 Wanansaba Tahun Pelajaran 2017/2018</i>	Sama-sama menggunakan media wayang kartun untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.	Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), serta jenjang SMA.	Penelitian ini mendukung efektivitas wayang kartun dalam pembelajaran, namun berbeda dari penelitian saya yang secara khusus berfokus pada mata pelajaran SKI di jenjang MTs dengan pendekatan sejarah berbasis naratif. Sementara penelitian sebelumnya
2.	<i>Penggunaan Media Wayang Kartun Melalui Model Paired Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman</i>	Sama-sama menggunakan media wayang kartun untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.	Fokus pada kemampuan membaca pemahaman siswa SD dengan model Paired Storytelling menggunakan metode PTK.	menitikberatkan pada aspek nilai lokal atau tidak menggunakan model ADDIE, penelitian saya menyoroti penerapan wayang kartun secara spesifik dalam meningkatkan efektivitas
3.	<i>Pengembangan Media Wayang</i>	Sama-sama menggunakan model	Fokus pada siswa SD dengan	

<sup>22</sup> Nur Azizah Bana Tussifa, Prabawati Nurhabibah, and Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon', 9.3 (2021), 152–58.

	<i>Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN Sape</i>	R&D dan mengembangkan media wayang kartun.	pendekatan berbasis kearifan lokal.	pembelajaran SKI di MTs, sehingga menawarkan kontribusi orisinal dalam konteks yang lebih terarah dan relevan.
4.	<i>Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN Srikaton</i>	Sama-sama menggunakan model R&D ADDIE dan mengembangkan media wayang kartun.	Berbeda dalam mata pelajaran dan jenjang pendidikan (SD).	
5.	<i>Pengembangan Media Wayang Muatan Pelajaran PPKn Materi Aturan dan Tata Tertib di Sekolah Pada Siswa Kelas II SDN Plamongansari 02</i>	Sama-sama menggunakan model R&D dan mengembangkan media wayang kartun.	Fokus pada PPKn untuk siswa SD kelas 2.	
6.	<i>Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape</i>	Sama-sama menggunakan metode R&D ADDIE dan mengembangkan media wayang kartun.	Fokus pada siswa SD dan berbasis kearifan lokal.	
7.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon</i>	Sama-sama menggunakan metode R&D dan mengembangkan media wayang kartun.	Berbeda dalam materi pembelajaran (cerita fabel vs SKI) dan jenjang pendidikan (SD vs MTs).	

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pemaknaan istilah dalam penelitian, maka akan dipaparkan beberapa penjelasan singkat mengenai istilah yang ada dalam penelitian ini.

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan lebih mudah, efektif dan efisien. Fungsi lebih lanjut mengenai

media pembelajaran adalah memudahkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang ada.<sup>23</sup>

## 2. Wayang Kartun

Salah satu bentuk media pembelajaran berupa media 2 dimensi yang digambarkan dalam sebuah tokoh dengan proporsi tubuh layaknya wayang. Wayang kartun mampu memberikan peningkatan kemampuan imajinasi peserta didik dalam memahami sebuah materi kisah.<sup>24</sup>

## 3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum madrasah. Yakni ilmu pengetahuan yang mempelajari pembahasan terkait hasil cipta, rasa, dan karya peristiwa dan tokoh islam di masa lalu yakni dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik, dan tata kehidupan di zamannya.<sup>25</sup>

## 4. Efektifitas

Efektivitas adalah kemampuan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan cara yang tepat dan efisien. Suatu kegiatan dikatakan efektif jika hasilnya sesuai dengan sasaran yang direncanakan. Menurut beberapa ahli, efektivitas berkaitan dengan pencapaian tujuan melalui usaha bersama,

---

<sup>23</sup> Yuli Alam, 'Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK PGRI 1 Palembang', *Motivasi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3.2 (2018), 573–91.

<sup>24</sup> N R Rahmawati et al., "Wayang Kartun Sebagai Media Peningkatan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar ...*, 2020, <http://conference.um.ac.id/index.php/bk2/article/view/92>.

<sup>25</sup> Syamsul Bakri, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Surakarta: Efudepress, 2022).

memilih sasaran yang tepat, serta mempertimbangkan produktivitas, kualitas, efisiensi, dan kepuasan dalam suatu organisasi atau program.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Herlina . Martauli S et al., “Efektivitas Pelaksanaan Pembangunan Dan Pemeliharaan Jalan Oleh Balai Besar Pelaksanaan Jalan Nasional V Di Provinsi Sumatera Selatan,” *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Studi Kebijakan (JIASK)* 4, no. 2 (2022): 113–28, <https://doi.org/10.48093/jiask.v4i2.82>.