



IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTsN 1 BENGKALIS

Iqlima Khairunnisa¹, Supardi Ritonga²

^{1,2}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis

Email: Iqlima.khairunnisa243@gmail.com, Supardirtg84@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran yang umumnya masih banyak menerapkan metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang tersentuh. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan hasil belajar. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang membuat siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana implementasi media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk mengetahui seberapa pengaruh media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTsN 1 Bengkalis, adapun sampel dari penelitian ini berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Setelah mengumpulkan data lapangan dan hasil tes, kemudian data tersebut direkapitulasi dan mendapatkan hasil penelitian dan pembahasan. Maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media komik dalam meningkatkan hasil belajar sangat efektif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi 3 tahap. Pada observasi pertama mendapatkan nilai persentase 33%, pada observasi kedua hasil observasi meningkat menjadi 77% dan pada hasil observasi ketiga meningkat menjadi 93%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dalam implementasi media komik dengan perhitungan *descriptive statics* memperoleh nilai 42,81 untuk *pretest* dan 70,63 untuk *posttest*.

Kata Kunci: Media Komik, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

This research is motivated by learning problems that generally still apply many lecture methods so that the learning process is less touched. Therefore, it is necessary to use appropriate learning media in improving learning outcomes. Comics are one of the learning media that make students more enthusiastic in the learning process. The purpose of this study is to find out how the implementation of comic media in improving student learning outcomes and to find out how influential comic media is in improving student learning outcomes. This type of research uses quantitative research with an experimental approach. The subjects in this study were grade VII students at MTsN 1 Bengkalis, while the sample of this study amounted to 32 people. Data collection techniques in this study used observation, test and documentation techniques. After collecting field data and test results, then the data is recapitulated and gets the results of research and discussion. So it can be concluded that the implementation of comic media in improving learning outcomes is very effective, this can be proven by the results of 3-stage observations. In the first observation got a percentage value of 33%, in the second observation the observation results increased to 77% and in the third observation results increased to 93%. The results showed that there was an increase in learning outcomes in the implementation of comic media with *descriptive statics* calculations obtaining scores of 42.81 for *pretest* and 70.63 for *posttest*.

Keywords: Comic Media, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan dan pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa bantuan media. Media pembelajaran pendidikan Islam dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu media bersifat benda dan media bersifat bukan benda

Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga terwujudnya kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Agama Islam yaitu menjadi muslim yang baik dan berakhlak mulia. Media pembelajaran pendidikan Islam dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu media bersifat benda dan media bersifat bukan benda.

Salah satu contoh media visual yaitu komik. Komik di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang

erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

TELAAH PUSTAKA

Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan di program untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Komik

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran. Sebagai contoh, guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai di situ saja. Manakala minat telah dibangkitkan, cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar tetap (foto), model, percobaan, serta berbagai kegiatan yang kreatif. Peranan

pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang disampaikan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan. Berdasarkan pemaparan di atas dapatlah dimaknai bahwa hasil belajar merupakan perolehan prestasi yang dicapai secara maksimal oleh siswa. Belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa oleh karena adanya usaha sadar untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hasil belajar merupakan kesanggupan untuk berbuat sesuatu sesuai dengan pengetahuan.

Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pada Madrasah *Ibtidaiyah*, *Tsanawiyah* dan juga Aliyah. Mata pelajaran ini, merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kategori Pendidikan Agama Islam, atau masih dalam naungan pendidikan agama Islam Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdapat pada ruang lingkup Kementerian Agama, bukan saja hanya menceritakan tentang sejarah yang terdapat pada jenjang pendidikan masing-masing, tetapi inti yang lebih penting adalah mengambil *ibrah* dari kisah tersebut. Mata pelajaran ini disebut juga sebagai “sejarah umat Islam”. Karena, dalam mata pelajaran ini, sebagian besar menceritakan pertumbuhan dan perkembangan umat Islam pada umumnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif, dengan pendekatan penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk meneliti ada tidak adanya pengaruh sebab akibat terhadap variabel akibat yang diamati dan menjawab seberapa besar pengaruhnya variabel independen terhadap variabel dependen.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen adalah satu jenis desain penelitian dalam penelitian kuantitatif. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experiment design*, yang sulit dilaksanakan. Walaupun demikian, desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*. *Quasi experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Lokasi penelitian dilakukan di MTsN 1 Bengkalis yang berada di desa Wonosari Timur, Kabupaten Bengkalis. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan pengumpulan data, pengujian data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan.

Cara menggambarkan hasil data dengan rumus :

$$P = \frac{\sum_{\text{skor tiap indikator}}}{\sum_{\text{indikator}} \times \sum_{\text{jumlah peserta didik}}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dan yang tidak diberi perlakuan yaitu kelas kontrol selama 3 kali pertemuan. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi terdiri dari 5 aspek yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran saat menggunakan media komik.

Hasil Rekapitulasi Observasi

Jumlah Indikator (5)	Jumlah Pertemuan		
Jumlah siswa (32)	1	2	3
Jumlah persentase skor	54	124	149
Persentase	33%	77%	93%

diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 70,63.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Rusydi, (2020) , *Variabel Belajar* (Meda,: CV.Pusdikra MJ)
- Aslan & Suhari, “*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*”, (Yogyakarta : CV. Razka Pustaka, 2018), h. 49
- Daryanto (2013) *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media)
- Depertemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleena)
- Firdaus Iyus (2006), “*Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*”
- Hasan Muhammad (2021), *Media Pembelajaran* (Klaten : Tahta Media)
- Hasanah Aan (2012), *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung: CV Pustaka Setia,
- Jannah Rodhatul (2009), “*Media Pembelajaran*” (Yogyakarta: ANTASARI PRESS)
- Kholis Nur (2014), “*Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003, Kependidikan*”
- Kinasih Intan Dwi (2019) “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di Mi Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung*”
- Kustiawan Usep (2016), *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra)
- Lijan P Sinambela (2022) , *Metodologi penelitian kuantitatif: Teoretik dan Pratik* (Depok:Raja Wali Press)
- Lubis Silvia Sandi Wisuda (2020), “*Media Komik Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menulis*” (Banda Aceh)

Berdasarkan hasil presentasi skor keterlaksanaan implementasi media komik pada tabel diatas, pada observasi pertama mendapatkan nilai persentase 33%, pada observasi kedua hasil observasi meningkat menjadi 77% dan pada hasil observasi ketiga meningkat menjadi 93%. Hal ini menunjukkan bahwa selama tiga kali pertemuan terus mengalami peningkatan dalam penerapan media komik yang artinya sudah terlaksana dengan maksimal.

Penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dengan memperoleh nilai rata-rata 42,81 untuk *pretest* dan 70,63 untuk *posttest*.

Descriptive Statistics

Eksperimen	N	Mean
Pretest	32	42.81
Posttest	32	70.63

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penyajian data dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTsN 1 Bengkalis dapat dikatakan maksimal, hal ini ditunjukkan dengan hasil rekapitulasi observasi yang meningkat, dari 33% menjadi 93%. Penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mengalami peningkatan, dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 42,81 dan setelah

- Mulyati (2005) , *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Andi Offset)
- Nahdiyah Arifa, (2021) *"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di Sd/MI"*
- Nizar Samsul (2018),*Buku Pedoman Penulisan Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis*, (Bengkalis: Tim Penyusun)
- Rahmadi (2011), *"Pengantar Metodologi Penelitian"*, (Banjar Masin : Antasari Press)
- Ramayulis (2018), *"Ilmu Pendidikan Islam"*, (Jakarta: Kalam Mulia)
- Rohman Alif Syaichu (2012), *"Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII H MTsN Ariyojeding Rejotangan Tulungung Tahun Ajaran 2011/2012"*, (Tulungagung)
- Sanjaya Wina (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Stadar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Sanjaya Wina (2013), *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode Ddan Prosedur)*, (Jakarta: Prenamedia Group)
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: KENCANA, 2006), h. 163
- Setiawan Agus (2019),*"Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI)"*, Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan
- Setiawan Sandi Yudha (2020), *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"*.
- Sidharta Arief (2005), *"Media Pembelajaran"* (Bandung)
- Sugiono (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono (2018), *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*,(Bandung : Alfabeta)
- Sumantri Mohamad Syarif (2015),*Media Komik Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menuli* (Jakarta : Rajawali Pers)
- Wulandari Intan Sri Ayu (2019), *"Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Islam Taman Quranyah"*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Yatim Riyanto (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: SIC,
- Yusmiono Boby Agus (2018), *" Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas PGRI Palembang,"* Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan