

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BAHAN AJAR KOMIK  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 MADIUN**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



**Oleh :**

Hastik Oktavikanur Rahmawati

NIM : 02040820024

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA**

**2022**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hastik Oktavikanur Rahmawati

NIM : 02040820024

Program : Magister (S-2)

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya pribadi, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, November 2022

Yang menyatakan,



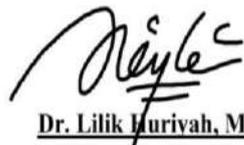
**HASTIK OKTAVIKANUR R.**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Tesis berjudul “Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun” yang ditulis oleh Hastik Oktavikanur Rahmawati ini telah disetujui pada tanggal 6 Desember 2022.

Oleh :

Pembimbing I



Dr. Lilik Murivah, M.Pd.I

NIP.198002102011012005

Pembimbing II



Dr. Abdullloh Hamid, M.Pd

NIP.198508282014031003

### PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madun" ini telah diuji pada tanggal 22 Desember 2022.

Tim Penguji:

1. Dr. Lilik Huriyah, M Pd I (Ketua Penguji)
2. Dr. Abdulloh Hamid, M Pd (Sekretaris Penguji)
3. Dr. Moh. Hafiyusholch, M.Si., M.PMat (Penguji 1)
4. Dr. Suryani, S.Ag., S.Psi, M.Si (Penguji 2)

Surabaya, 22 Desember 2022

Direktur,



Prof. Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D  
NIP. 197103021996031002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hastik Oktavikanur Rahmawati

NIM : 02040820024

Fakultas/Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam

E-mail address : Hastikrahma@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain ( ..... )

yang berjudul :

Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Agustus 2023

Penulis

(Hastik Oktavikanur Rahmawati)

## ABSTRAK

**Hastik Oktavikanur Rahmawati.** 2022. *Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.* Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: (I) Lilik Huriyah dan (II) Abdulloh Hamid

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar, Komik, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam materi Hijrah Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment* atau disebut sebagai eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment tipe non-equivalent pretest-posttest kontrol group design*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol. Data hasil penelitian ini adalah hasil uji t-test uji t diperoleh nilai signifikansi  $p(\text{sig}(2\text{-tailed}))$  adalah 0,000 karena  $\alpha < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah ada perbedaan signifikan penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian maka kesimpulan yang didapat diambil adalah adanya efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## ABSTRACT

**Hastik Oktavikanur Rahmawati.** 2022. *The Effectiveness of Using Comics Teaching Materials on Student Learning Outcomes in Islamic Cultural History Subjects at Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.* **Thesis,** Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Sunan Ampel State University Surabaya. Supervisor: (I) Lilik Huriyah and (II) Abdulloh Hamid

**Keyword:** *Teaching Materials, Comic, History of Islam*

This study aims to analyze the effectiveness of using comics teaching materials on student learning outcomes in the history of islamic culture in the hijrah of the prophet Muhammad SAW. This study uses a quasi-experimental method or referred to as a quasi-experiment with a quantitative approach. The design used in this study was a quasi-experimental type of non-equivalent pretest-posttest control group design. The subjects in this study were students of class VII D as the eksperimental class and students of class VII B as the control class. The data obtained from the research were subjected to a t-test analysis, resulting in a significance value of  $p(\text{sig}(2\text{-tailed)})$  of 0.000. Since  $\alpha < 0.05$ , the null hypothesis (H0) was rejected, and the alternative hypothesis (H1) was accepted. Therefore, the conclusion drawn from this study is that there is a significant difference in the use of comic teaching materials on students' learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History after the treatment. Thus, the conclusion reached is that there is an effectiveness in using comic teaching materials on students' learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History.

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....</b>	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PUBLIKASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>6</b>
<b>F. Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>G. Kegunaan Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>H. Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>8</b>
<b>I. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
<b>A. Bahan Ajar.....</b>	<b>14</b>
<b>B. Komik.....</b>	<b>21</b>
<b>C. Hasil Belajar .....</b>	<b>27</b>
<b>D. Sejarah Kebudayaan Islam .....</b>	<b>36</b>

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
<b>A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>C. Variabel penelitian dan Definisi Operasional .....</b>	<b>43</b>
<b>D. Populasi dan Sampel .....</b>	<b>45</b>
<b>E. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>47</b>
<b>F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>G. Teknik Pengolahan Data .....</b>	<b>48</b>
<b>H. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>54</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
<b>A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....</b>	<b>57</b>
<b>B. Deskripsi Penelitian .....</b>	<b>60</b>
<b>C. Data Hasil Penelitian .....</b>	<b>61</b>
<b>D. Hasil Penelitian.....</b>	<b>65</b>
<b>E. Pembahasan.....</b>	<b>74</b>
<b>F. Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>74</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>79</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>80</b>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	38
Tabel 3.1	Desain Penelitian .....	41
Tabel 3.2	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran .....	43
Tabel 3.3	Jumlah siswa kela VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun Tahun akademik 2022/2023.....	46
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Instrumen Pembelajaran .....	49
Tabel 4.1	Jumlah Peserta Didik yang Diteliti .....	60
Tabel 4.2	Jadwal Pelaksanaan.....	61
Tabel 4.3	Data Deskriptif Hasil Uji <i>Pretest</i> .....	62
Tabel 4.4	Data Deskriptif hasil Uji Normalitas dan Homogenitas .....	66
Tabel 4.5	Hasil Uji Mann-Whitney .....	67
Tabel 4.6	Interpretasi Hasil Validasi .....	69
Tabel 4.7	Hasil Validasi Instrument Test .....	67
Tabel 4.8	Hasil Perhitungan Uji Validasi Butir Soal.....	69
Tabel 4.9	Interpretasi Koefisienn Korelasi .....	73
Tabel 4.10	Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	73
Tabel 4.11	Uji t-test ( <i>Paired Samples Test</i> ).....	72
Tabel 4.12	Uji t-test ( <i>Indepent Samples Test</i> ).....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Lembar Observasi) .....	90
Lampiran 2 (Instrumen Wawancara Guru) .....	91
Lampiran 3 (Hasil Wawancara Guru) .....	93
Lampiran 4 (Instrumen Wawancara Peserta Didik).....	96
Lampiran 5 (Hasil Wawancara Peserta Didik).....	97
Lampiran 6 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	98
Lampiran 7 (Lembar Soal Pre-Test dan Post-Test).....	100
Lampiran 8 (Hasil Pre-Test Kelas Kontrol).....	103
Lampiran 9 (Hasil Post-Test Kelas Kontrol) .....	104
Lampiran 10 (Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen) .....	105
Lampiran 11 (Hasil Post-Test Kelas Eksperimen).....	106
Lampiran 12 (Perolehan Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol).....	107
Lampiran 13 (Perolehan Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen) .....	108
Lampiran 14 (Instrumen Validasi Test Hasil Belajar Peserta Didik) .....	109
Lampiran 15 (Hasil SPSS Uji Validitas).....	112
Lampiran 16 (Hasil SPSS Uji Reliabilitas).....	115
Lampiran 17 (Hasil SPSS Uji-t Pre-Test dan Post Test).....	116
Lampiran 18 (Surat Izin Penelitian).....	117
Lampiran 19 (Dokumentasi Bahan Ajar Komik).....	118
Lampiran 20 (Dokumentasi) .....	119

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia membaca belum menjadi sebuah kebiasaan yang ada pada diri warga Indonesia bahkan tingkat literasi masyarakat Indonesia tergolong sangat rendah. Persoalan rendahnya minat baca yang ada di Indonesia pada era pemerintahan Presiden Joko Widodo telah meluncurkan berbagai program literasi diantaranya ada Gerakan Indonesia Membaca (GIM), Gerakan Literasi Bangsa (GLB), dan ada juga Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Namun demikian, jika kita melihat faktanya yang ada di lapangan tingkat minat baca masyarakat menurut beberapa hasil *survey* juga masih menunjukkan fakta yang sangat memprihatinkan. Suatu hal yang sangat kontradiktif jika hal ini dibandingkan dengan pesatnya penggunaan internet dan media sosial yang trendnya semakin melunjak.<sup>1</sup>

Masyarakat Indonesia lebih memilih mencari informasi ataupun membaca melalui sosial media dari pada buku. Bagi kalangan muda ataupun generasi milenial buku adalah sebuah media yang sudah purba karna generasi milenial lebih tergiur dengan android yang bisa dibawa kemanapun tanpa menenteng buku yang notabennya berat. Meskipun pada saat ini banyak sekali penggunaan *e-book* yaitu sebuah aplikasi yang menawarkan berbagai macam judul buku yang bisa dan sangat mudah untuk di *download* oleh pembaca, akan tetapi sebuah aplikasi pasti memiliki kekurangan, sebuah *e-book* harus selalu menyambung dengan jaringan internet untuk mendapatkannya. Inilah perbedaan antara buku dan laptop karna semua ada kelebihan dan pasti juga ada kelemahan.<sup>2</sup> Disaat maraknya

---

<sup>1</sup> Umar Mansyur, "Upaya Meningkatkan Minat Baca", *Jurnal Kebahasaan dan Sastra Universitas Muslim Indonesia*, Vol.9 No.2 (2019), 2.

<sup>2</sup> Siti Masyitah, "Penerapan Gerakan Literasi Mapel PAI Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Menuju Era Merdeka Belajar Pasca Pandemic Covid-19 Di SMPN Tanjung Jabung Timur", *Jurnal Pendidikan Guru* (Vol.3 No.2 Tahun 2022), 77.

*pandemic Covid-19* tingkat membaca bagi para pelajar khususnya sangatlah minim inilah tantangan bagi seorang guru terhadap peserta didik khususnya pelajar SMP/MTs. Dari permasalahan yang ada guru diharuskan untuk membuat sebuah inovasi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuannya.

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila bahan ajar yang digunakan dapat dipadupadankan atau diselaraskan dengan strategi pembelajaran yang tepat.<sup>3</sup> Peranan bahan ajar sangatlah penting untuk pembelajaran. Beberapa peran penting dari bahan ajar adalah meningkatkan hasil belajar dan membantu pendidik serta peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran.<sup>4</sup> Bahan ajar harus didesain berdasarkan kaidah instruksional, karena bahan ajar digunakan oleh pendidik sebagai peyalur pengetahuan dan peserta didik yang selalu dijadikan sebagai penerima pengetahuan. Peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus bergantung lagi terhadap pendidik. Akan tetapi peran pendidik sebagai fasilitator tetap dibutuhkan oleh peserta didik.<sup>5</sup>

Bentuk bahan ajar bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan peserta didik, semua itu dapat di sesuaikan dengan kondisi peserta didik. Misalnya menggunakan bahan ajar komik sebagai salah satu upaya seorang pendidik untuk mengatasi permasalahan literasi bagi peserta didik, sehingga mereka akan lebih tertarik untuk membaca. Menurut Masdiono komik adalah bagian rangkaian gambar yang menceritakan suatu kisah.<sup>6</sup> Komik juga di kenal di berbagai kalangan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Di kalangan anak-anak komik sudah tidak asing lagi bahkan sudah bisa dikatakan bahwa anak-anak lebih suka membaca komik dibandingkan dengan buku pelajaran agama. Bagi anak-anak kegiatan membaca komik dan cerita bergambar merupakan kegiatan

---

<sup>3</sup> Din Wahyuddin, et,al, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), 129.

<sup>4</sup> Effiong, Ekpo,O, *Impact Of Instructional Materials In Teaching And Learning Of Biology In Senior Secondary Schools In Yakurr LG A* (Internasional Letters of Social and Humanistic Sciences, 2015), 27-33.

<sup>5</sup> Ghazali,R.Y, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel", *Pythagoras : Jurnal Pendidikan Matematika* (2016), 182-192.

<sup>6</sup> Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, (Jakarta : Creative Media, 1998), 9.

yang sangat menghibur dan menyenangkan. Dengan menyajikan gambar-gambar atraktif, berwarna, bahkan format sampul yang menarik sehingga dilihat dari tampilannya saja sudah dapat menarik untuk membaca komik.<sup>7</sup>

Kondisi diatas telah menggambarkan bahwa komik sudah dikenal di kalangan anak-anak dan bahkan sudah disukai. Akan tetapi, sayangnya komik yang ada dan lebih banyak beredar saat ini sebagian besar hanya sebagai hiburan semata, tanpa ada unsur edukasi yang ada di dalamnya. Komik yang ada saat ini hanya memuat tentang kehidupan sosial dan pendidikan moral. Untuk itu perlu adanya sebuah inovasi baru, dimana sebuah komik tidak hanya sebagai media penghibur melainkan juga difungsikan sebagai bahan ajar pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan atau nilai-nilai agama bahkan sejarah.

Sejarah Kebudayaan Islam atau biasa disebut dengan pelajaran SKI salah satu sub dalam rumpun mata pelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah yang berdiri sendiri serta diberikan 2 jam pelajaran dalam setiap minggunya.<sup>8</sup> Dari aspek muatan materi Sejarah Kebudayaan Islam ini membahas semua kejadian yang terjadi di masa lampau yang terkait erat dengan tokoh serta waktu mengingat karakter yang sedemikian rupa dan guru lebih praktis menggunakan metode ceramah (cerita). Sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang diminati. Hal ini berdampak dengan pembiasaan membaca peserta didik serta memberikan efek yang efisien untuk hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu bahan ajar komik menjadi solusi untuk menumbuhkan minat baca peserta didik dan menambah hasil belajar yang baik untuk peserta didik.

Wawancara yang dilakukan dengan pendidik yang mengajar di sekolah dan mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam beliau menunjukkan bahan ajar yang digunakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun merupakan buku paket yang mana penyajian dalam buku paket tersebut masih berupa teks materi dan sedikit gambar sehingga buku paket khususnya materi sejarah menjadi kurang

---

<sup>7</sup> Rahma Sugiharta, *Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*, (Jakarta : Prisma, 1997), 43.

<sup>8</sup> Jauharoti Alfin, "Pengembangan Materi SKI Sebagai Bahan Ajar Literasi Membaca di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.7 No.1 (2019), 74.

menarik dan membosankan bagi peserta didik. Hasil Observasi terhadap buku paket Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun selain menyajikan materi juga menyajikan kuis dan evaluasi akan tetapi masih kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang adanya minat membaca.

Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik mereka lebih tertarik dengan buku yang banyak gambarnya dikarenakan mereka dapat menangkap dengan cepat isi cerita yang terdapat didalam buku tersebut dan dapat membayangkan bagaimana keadaan pada saat itu. Berkaitan dengan permasalahan tersebut guru harus mempunyai inovasi terkait bahan ajar, bahan ajar tidak hanya berupa buku paket tetapi majalah bahkan Koran maupun komik pun dapat dijadikan bahan ajar.<sup>9</sup> Terutama komik, komik dapat menstimulus peserta didik dengan kombinasi warna, serta cerita yang lucu. Selain itu komik juga dapat mengubah karakter anak dikarenakan peserta didik dapat masuk kedalam karakter cerita komik tersebut.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik dengan permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu bertempat di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun dimana peserta didik masih banyak yang kurang tertarik dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Menurut Piaget, pada usia 11 tahun keatas peserta didik jenjang Madrasah Tsanawiyah berada di tahap operasional formal. Pada tahap ini peserta didik sudah lebih mahir dalam berfikir logis, berfikir abstrak, dan memecahkan masalah, tapi kendali diri dan kemampuannya masih belum matang.<sup>10</sup> Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang bercirikan pada visualisasi materi dengan ilustrasi model atau gambar sehingga dapat menambah kejelasan materi serta dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>9</sup> Ilham Nur Triatma, "Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta", *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol.V No.6 (2016), 176.

<sup>10</sup> Aisyah Mu'min, S. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol.6 No.1 (2013), 89.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah keefektifan bahan ajar berupa komik Sejarah Islam terhadap hasil belajar peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun. Dari sekian banyak Penelitian yang menggunakan bahan ajar komik penelitian ini berbeda dari penelitian yang lainnya dikarenakan penelitian ini bahan ajar komik digunakan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kalangan Madrasah Tsanawiyah kelas VII bab Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Dari permasalahan diatas, maka penelitian ini mengangkat tema dengan berjudul **“Efektivitas penggunaan Bahan Ajar Komik terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang variatifnya proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas, selama peneliti melaksanakan observasi, pendidik hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media apapun.
2. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam, hal ini dapat dilihat dan diketahui dari nilai hasil belajar peserta didik serta hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran yang membosankan, hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan.

Tidak hanya membosankan dalam hal metode pembelajarannya dari segi bahan ajarnya peserta didik beranggapan bahwa buku sejarah tidak menarik

dikarenakan tidak ada gambar atau sesuatu yang membuat peserta didik tidak mengantuk didalam kelas.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti yakni :

1. Penelitian berfokus mengenai penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VII.
2. Materi Sejarah Kebudayaan Islam yang digunakan untuk penggunaan bahan ajar komik yakni berfokus pada bab Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Interaksi Penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur dan menganalisis:

1. Interaksi Penggunaan Bahan Ajar Komik pada Mata pelajaran SKI di MTsN 3 Madiun.
3. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik pada Mata pelajaran SKI di MTsN 3 Madiun.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis masih merupakan jawaban sementara dan bersifat teoritis. Selain itu, hipotesis adalah alat yang ampuh dalam proses inkuiri. Karena hipotesis dan menghubungkan fakta dengan teori terikat dan sebaliknya. Peranan hipotesis itu sangat penting, karena dapat menunjukkan tujuan penelitian yang telah digambarkan dalam bentuk variabel pada suatu penelitian.<sup>11</sup> Terdapat dua macam hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) yaitu Penggunaan Bahan Ajar komik memiliki efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu Penggunaan bahan ajar komik tidak memiliki tingkat efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## G. Kegunaan Penelitian

Penulisan dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan dan manfaat bagi penulis terlebih bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua aspek yaitu:

### 1. Aspek teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara ilmiah. Dalam rangka untuk memperkaya khazanah keilmuan didalam dunia pendidikan khususnya kreatifitas guru dalam mengaplikasikan bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta memberikan motivasi bahkan inspirasi bagi para peneliti, termasuk mahasiswa/i untuk melakukan dan mengembangkan kajian atau penelitian yang serupa. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi rujukan bai

---

<sup>11</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Bumi Aksara, 2019), 52.

lembaga pendidikan dalam menerapkan bahan ajar di dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## 2. Aspek praktis

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun. Diharapkan dapat menambah referensi komik di dalam perpustakaan tidak hanya komik tentang romansa tetapi tentang keislaman dan pembelajaran sangat diperlukan.

## H. Penelitian Terdahulu

Salah satu hal penting yang harus dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ilmiah adalah melakukan tinjauan atas penelitian terdahulu, yang juga disebut dengan istilah *prior research*. Urgensi dalam melakukan *prior research* adalah untuk menghindari duplikasi ilmiah, membandingkan kekurangan atau kelebihan dari penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, untuk menggali informasi penelitian sebelumnya.<sup>12</sup>

Setelah peneliti menelusuri terhadap penelitian-penelitian terdahulu dan dari sejauh mana penelurusan tersebut maka telah ditemukan beberapa penelitian-penelitian yang membahas tentang bahan ajar komik dan hasil belajar, yakni :

1. *Penelitian*, Aditya Eko Prasetyono (2015) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah (Studi Kasus di Kelas XI IPS SMA Swadhipa Natar Bandar Lampung)*”, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Adapun hasil dari

---

<sup>12</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta : Andi Office, 1990), 9.

penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Swadhipa Natar Bandar Lampung, hal itu dapat dilihat dari nilai  $t$  hitung  $5,98 > t$  tabel sebesar 1,714 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sedangkan taraf signifikansi sebesar 0,61 yang jika di masukkan ke dalam interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori kuat. Kuat signifikansinya media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa, sehingga media dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.<sup>13</sup>

2. *Penelitian*, Yunitas Sari (2018) yang berjudul “*Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar komik IPA di kelas V SDN Ponowareng 01 pada mata pelajaran IPA. Adapun hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa adanya keefektifan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil menggunakan bahan ajar BSE dibuktikan dengan analisis secara statistic dengan uji-t diperoleh hasil  $t$  hitung  $> t$  table yaitu  $t$  hitung 2,847 dan  $t$  table 2,079, maka  $2,847 > 2,079$ . Dengan nilai signifikansi bernilai  $< 0,05$  yaitu sebesar 0,007. Maka dari itu dapat disimpulkan terdapat adanya perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA antara kelompok yang menerapkan pembelajaran dengan bahan ajar komik dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional menggunakan bahan ajar buku BSE.<sup>14</sup>
3. *Penelitian*, Fitri Muliani (2020) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran berupa Buku Komik pada materi sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDN 148 Pekanbaru)*”. Penelitian ini dilakukan dengan

<sup>13</sup> Aditya Eko Prasetyono, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah.” *PESAGI Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, (2015), 11.

<sup>14</sup> Sari, Yunita. “Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2018) 13.

pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya kelayakan media pembelajaran berupa buku komik dengan validasi kelayakan yang sangat baik dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang menggunakan metode ceramah pada materi pelajaran sejarah Indonesia yang mana siswa cenderung untuk sibuk sendiri tanpa memerdulikan guru menjelaskan.<sup>15</sup>

4. *Thesis*, Raditya Jehan Andias (2017) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Letkol Slamet Riyadi untuk Meningkatkan Nasionalisme siswa SMA Batik 2 Surakarta*”. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan R&D. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan produk berupa komik dengan pembuatan manual hingga menghasilkan buku komik. Bermula dari metode mengajar pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam mengajar hingga masih banyak peserta didik yang saling mengejek satu sama lain hal ini mengakibatkan tidak memahami ataupun mengerti tentang nasionalisme. Dengan adanya bahan ajar komik tentang nilai-nilai nasionalisme berdasarkan angket dan sampel maka dinyatakan media pembelajaran sejarah yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar dan nilai-nilai nasionalisme.<sup>16</sup>
5. *Penelitian*, Ida Norma Sinta (2021) yang berjudul “*The Influence of Comic Media on Students Concept Understanding on Chemical Bonding Materials*”. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Kuantitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran komik terhadap pemahaman konsep pada materi ikatan senyawa kimia. Hal ini di buktikan dengan analisis secara statistic dengan uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{table}$  yaitu  $t_{hitung}$  2,742 dan  $t_{table}$  1,686, maka  $2,742 > 1,686$ . Dengan nilai signifikansi bernilai  $< 0,05$  yaitu sebesar

---

<sup>15</sup> Muliani, Fitri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah Di Sekolah Dasar” *Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, (2020), 11.

<sup>16</sup> Raditya Jehan Andias, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Letkol Slamet Riyadi Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa SMA Batik 2 Surakarta*”, (2017).

0,368. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik yang digunakan mempengaruhi dalam memahami konsep ikatan senyawa kimia siswa kelas X IPA 1.<sup>17</sup>

6. *Penelitian*, Ni Wayan Rati (2021), yang berjudul “*Development of E-Comic Learning Media on the Topic of the Human Digestive System*”, penelitian ini di latar belakang oleh pembelajaran daring yang notabennya peserta didik tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh pendidik dan ketika pembelajaran dirumah tidak dibuka kembali. Penelitian ini menggunakan metode kuesioner dengan melakukan analisis pada media pembelajaran *e-comic*. Dan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor validasi yaitu 4,65 dengan kualifikasi sangat baik dan validasi materi yaitu 4,57 dengan kualifikasi sangat baik. Jadi, media pembelajaran *e-comic* pada topic sistem pencernaan manusia dinyatakan valid dan memiliki kualifikasi sangat baik.<sup>18</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dikaji peneliti, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik ataupun media pembelajaran komik memiliki efektivitas dan kelayakan dalam menunjang pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, maka pada penelitian ini berusaha mencari tingkat keefektifitasan bahan ajar komik dalam mata pelajaran sejarah karena dalam penelitian terdahulu belum ada pembahasan terkait bahan ajar komik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Begitu pula terkait objek dan subjek penelitian tidak terdapat kesamaan dengan penelitian terdahulu diatas, yakni Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Dalam setiap pembahasan suatu masalah, sistematika pembahasan merupakan suatu aspek yang sangat penting, karena sistematika pembahasan yang

<sup>17</sup> Ida Norma Sinta, “The Influence Of Comic Media On Students Concept Understanding on Chemical Bonding Materials”, *Internasional Journal of Active Learning*, Vol.6 No.2, (2021).

<sup>18</sup> Ni Wayan Rati, “Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System”, *Journal of Education Tecnology*, Vol.5 No.3, (2021).

dimaksud di sini untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui alur pembahasan yang terkandung didalam isi tesis. Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari beberapa pokok bahasan yang terdapat dalam lima bab, dapat diuraikan sebagai berikut :

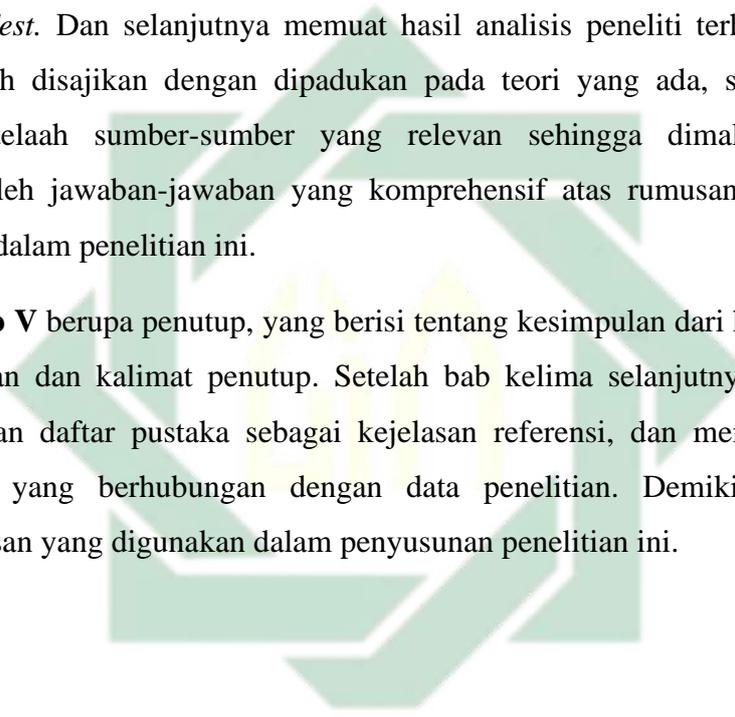
**Bab I** pendahuluan. Pendahuluan berisi tentang: **Pertama:** latar belakang masalah penelitian yang didalamnya diungkapkan alasan perlunya melakukan penelitian yang menjadi kegelisahan akademis yang dialami oleh peneliti. **Kedua:** identifikasi dan pembatasan masalah. Mengungkapkan tentang batasan penelitian yang dilakukan dalam penelitian. **Ketiga:** rumusan masalah. Berisi daftar pertanyaan yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian yang dilakukan. **Keempat:** tujuan penelitian. Mengungkapkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. **Kelima:** kegunaan penelitian. Menuturkan kegunaan penelitian yang peneliti lakukan, baik secara teoritis, maupun praktis. Kegunaan secara praktis bisa untuk penulis, lembaga/institusi, peserta didik maupun peneliti lain. **Keenam:** sistematika pembahasan. Dalam sub bab ini penulis mencoba memberi gambaran singkat alur penelitian agar memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian.

**Bab II** berisi tentang kajian teori, yang akan membahas tentang bahan ajar, komik, hasil belajar, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Bab ini penting karena berisi teori-teori yang mendukung dan menjadi titik tolak atau landasan berfikir dalam menyoroti dan memecahkan masalah untuk dijadikan landasan teoritis penelitian untuk dijadikan dasar pijakan dalam melakukan penelitian bahan ajar komik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang penulis lakukan.

**Bab III** membahas tentang metode penelitian yang meliputi jenis dan lokasi penelitian, tahap penelitian, pendekatan penelitian, instrument pengumpulan data, teknik analisa data. Bab ini penting karena dari sini masalah-masalah penelitian dapat ditelusuri secara ilmiah, dipahami dan dipecahkan.

**Bab IV** membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berisi tentang Observasi Penggunaan bahan ajar yang ada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun pada kelas VII Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bab Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah, proses pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan bahan ajar komik, mengetahui data hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar komik dan sesudah menggunakan bahan ajar komik dengan *Test*. Dan selanjutnya memuat hasil analisis peneliti terhadap data-data yang telah disajikan dengan dipadukan pada teori yang ada, serta dilengkapi dengan telaah sumber-sumber yang relevan sehingga dimaksudkan untuk memperoleh jawaban-jawaban yang komprehensif atas rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini.

**Bab V** berupa penutup, yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian, saran-saran dan kalimat penutup. Setelah bab kelima selanjutnya penulis akan menyajikan daftar pustaka sebagai kejelasan referensi, dan memuat lampiran-lampiran yang berhubungan dengan data penelitian. Demikian sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Bahan Ajar

##### 1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu faktor pendukung penting didalam sebuah pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan sebuah hasil belajar peserta didik. Bahan ajar adalah seperangkat materi dan sumber daya yang membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>19</sup> Menurut purwanto dalam meiris bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi ataupun substansi pembelajaran yang dikemas dengan rapi secara sistematis, didalamnya memuat kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup> Bahan ajar sebagai pembimbing peserta didik untuk mendapatkan informasi serta pemahaman materi yang akan dipelajarinya bahkan lebih merangsang peserta didik untuk berfikir dan berkembang lebih lanjut.<sup>21</sup>

Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd/national Center for Competency Based Training* bahan ajar adalah Segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu infrastruktur ataupun pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas ataupun diluar kelas.<sup>22</sup> Sedangkan menurut widodo dan jasmani bahan ajar ialah seperangkat fasilitas ataupun kelengkapan pendidikan, tata cara, batasan-batasan dan metode mengevaluasi yang didesain secara rapi dan sistematis supaya tujuan pendidikan yang dibuat tercapai.<sup>23</sup>

---

<sup>19</sup> Agustin Suwignyo Putri, "Development Of Comic Teaching material Based On Besutan Traditional Of Art Jombang", *Jurnal Citra*, Vol 1 No.2, (2021), 63.

<sup>20</sup> Silvia Meiris, "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi PQ4R di kelas IV SD", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.8, (2021), 685.

<sup>21</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta : Diva Press, 2012), 87.

<sup>22</sup> Danu Aji Nugraha, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik", *Journal of Innovative Science Education*, Vol 2, (2013), 2.

<sup>23</sup> Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang : Akademia Permata, 2013), 1.

Dalam pandangan Islam berkaitan dengan bahan ajar, Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 1-5 :

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ ﴿٤﴾ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : *“Bacalah dengan nama Tuhanmu yang telah menciptakan, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmu yang maha mulia, yang mengajarkan (manusia) dengan pena, Dia mengajarkanmu apa yang tidak kamu ketahui”* (QS.Al-alaq 1-5)

Berdasarkan ayat diatas, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk membaca. Membaca apa saja yang bermanfaat baginya. Dengan membaca manusia dapat meningkatkan kualitas terhadap dirinya, kualitas keluarganya bahkan sampai kualitas terhadap agama dan bangsanya. Membaca akan meningkatkan derajat manusia disisi Allah SWT karena bertambahnya pengetahuan pada diri seseorang. Allah akan mengangkat derajat manusia disisi-Nya. Pengetahuan atau ilmu adalah sesuatu yang akan meningkatkan kualitas hidup manusia ke arah yang lebih sempurna. Dan ilmu pengetahuan yang Allah sediakan di muka bumi ini adalah banyak sekali cabangnya, dan Allah memerintahkan kita untuk mencarinya, salah satunya bahan ajar komik.

Berdasarkan uraian diatas, bahan ajar merupakan suatu alat yang dikemas secara sistematis dan rapi yang berisikan cakupan materi pelajaran yang akan dikuasai peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan disekolah.

## 2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Jenis-jenis bahan ajar menurut Tocharman antara lain:

- a. Bahan Ajar Pandang (*Visual*) terdiri atas bahan cetak (*Printed*) antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet,

wallchart, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*) seperti model/maket.

- b. Bahan Ajar dengar (*Audio*) Seperti kaset, radio, piringan hitam, *compact disk audio*.
- c. Bahan Ajar pandang dengar (*Audio Visual*) adapu beberapa contoh nya seperti *video compact disk*, film.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*Interactive Teaching Material*) seperti CAI (*Computer Assited Intruction*), *Compact Disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).<sup>24</sup>

Sedangkan menurut ida, bahan ajar dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu jenis bahan ajar cetak dan non cetak. Jenis bahan ajar cetak yang dimaksud disini seperti modul, *handout*, dan lembar kerja peserta didik. Sedangkan kategori jenis bahan ajar non cetak yang dimaksud adalah suatu bahan ajar yang dikembangkan dari bahan sederhana, video, audio, dan *overhead transparencies* (OHT). Pada saat ini, bahan ajar yang sering digunakan oleh para pendidik dalam proses belajar mengajar adalah bahan ajar cetak.berikut penjelasan tentang jenis bahan ajar cetak menurut Ida :

- a) Modul merupakan bahan tertulis yang digunakan untuk belajar secara mandiri.
- b) *Handout*, merupakan bahan cetak yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, biasanya diberikan kepada peserta didik, isi didalamnya memuat catatan, table, dan lain sebagainya.
- c) Lembar Kerja Siswa (LKS), merupakan lembar kasus yang diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> DEPDIKNAS, *Seri Pembelajaran*, Diklat BIMTEK KTSP Pembinaan SMA : DEPDIKNAS, 2009, 22.

<sup>25</sup> Ida Malati Sadjati, *Pengembangan Bahan Ajar*, Universitas Terbuka, 10.

Berdasarkan uraian diatas mengenai jenis-jenis bahan ajar, peneliti akan menggunakan bahan ajar cetak (*Visual*) dalam bentuk Komik pada penelitian ini.

### 3. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Fungsi dari bahan ajar adalah sebagai mana berikut:

- a. Bahan ajar merupakan pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar mengajar, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan ataupun dilatihkan kepada peserta didik.
- b. Bahan ajar sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar mengajar, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari ataupun dikuasai oleh peserta didik.
- c. Bahan ajar sebagai alat evaluasi sebuah pencapaian ataupun penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin di capai oleh pendidik. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.<sup>26</sup>

Bahan ajar memiliki manfaat yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat bahan ajar dikelompokkan bagi pendidik maupun peserta didik. Manfaat bagi pendidik yakni

- 1) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik
- 2) Tidak tergantung pada buku teks yang terkadang sulit di dapat
- 3) Memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.

---

<sup>26</sup> Widodo, "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Problem based Learning* pada Siswa Kelas VIIa MTsN Donomulyo Kulon Progo Tahun Ajaran 2012/2013", *Jurnal Fisika Indonesia UGM*, (2013), 6.

- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam menyusun bahan ajar, serta
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada pendidiknya maupun kepada dirinya.

Kemudian bagi peserta didik, manfaat bahan ajar yakni :

- a. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran pendidik, serta
- c. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.<sup>27</sup>

#### **4. Tujuan Bahan Ajar**

Adapun tujuan bahan ajar sebagai berikut :

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.  
Segala informasi yang didapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi peserta didik karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan dari berbagai sumber yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.
- b. Memudahkan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran.  
Pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariasi.

---

<sup>27</sup> Siti Aisyah, "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Salaka STKIP Muhammadiyah Bogor*, Vol 2 No 1, (2020), 62-65.

c. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariasi diharapkan kegiatan pembelajaran tidak monoton, hanya terpaku oleh satu sumber buku saja, atau didalam kelas.<sup>28</sup>

## 5. Prinsip-Prinsip Bahan Ajar

Adapun prinsip bahan ajar yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut

- 1) Menimbulkan minat baca.
- 2) Ditulis dan dirancang untuk peserta didik.
- 3) Menjelaskan tujuan instruksional
- 4) Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel.
- 5) Struktur berdasarkan kebutuhan peserta didik dan kompetensi akhir yang dicapai.
- 6) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih.
- 7) Mengakomodasikan kesulitan peserta didik.
- 8) Memberikan rangkuman.
- 9) Gaya penulisan komunikatif dan semi formal.
- 10) Kepadatan berdasarkan kebutuhan peserta didik.
- 11) Dikemas untuk proses instruksional.
- 12) Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta didik.
- 13) Menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

Lebih lanjut purwanto menyatakan bahwa prinsip-prinsip bahan ajar yaitu :

- a) Membangkitkan minat belajar peserta didik,
- b) Menjelaskan tujuan instruksional,
- c) Menggunakan struktur yang baik dalam menyajikan materi,
- d) Memberiakan kesempatan untuk berkatih dan umpan balik kepada peserta didik,

---

<sup>28</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar I*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 218.

- e) Menjelaskan hal-hal yang dianggap sulit bagi peserta didik,
- f) Menciptakan komunikasi dua arah.

Evaluasi bahan ajar dalam penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar peserta didik.<sup>29</sup>

## 6. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar

Menurut Mulyasa dalam bukunya Ika, ada beberapa keunggulan dari bahan ajar diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakikatnya peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab.
- b. Adanya control terhadap hasil belajar penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai peserta didik.
- c. Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.

Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain:

- a. Penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu karena sukses atau gagalnya bahan ajar tergantung pada penyusunannya. Bahan ajar mungkin saja memuat tujuan dan alat ukur berarti akan tetapi, pengalaman belajar yang termuat didalamnya tidak ditulis dengan baik atau tidak lengkap. Bahan yang demikian kemungkinan besar akan ditolak oleh peserta didik, atau lebih parahnya lagi peserta didik harus berkonsultasi dengan fasilitator.
- b. Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap peserta didik menyelesaikan bahan ajar

---

<sup>29</sup> Purwanto, *Penulisan Bahan Ajar*, (Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka, 2001), 5.

dalam waktu yang berbeda-beda, tergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing.

- c. Dukungan pembelajaran berupa sumber belajar, pada umumnya cukup mahal, karena setiap peserta didik mencarinya sendiri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunakan bersama-sama dalam pembelajaran.<sup>30</sup>

## **B. Komik**

### **1. Pengertian Komik**

Komik dapat diartikan sebagai visualisasi dari pesan ataupun informasi yang dikemas dan dituangkan ke dalam gambar berurutan di dalam bingkai yang disertai dengan balon-balon dialog ataupun kalimat penjelas, baik dalam bentuk dialog maupun teks percakapan. Secara khusus bahan ajar komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengemukakan karakter yang memerankan suatu cerita dalam unit yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.<sup>31</sup>

Menurut Daryanto dalam ayun, Abdurrahman dan nengah mengatakan bahwa komik berasal dari bahasa Inggris *Comic* yang diartikan sebagai hal yang bersifat lucu. Komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.<sup>32</sup> Komik adalah suatu bentuk sajian cerita (tentang aktivitas, agama, politik dan sebagainya) dengan seri gambar yang lucu dan menarik. Komik selalu identik dengan gambar selain itu komik juga memiliki jiwa dan raga. Yang dimaksud disini ada jiwa komik tema, cerita, tokoh, dan latar sedangkan yang dimaksud raga

<sup>30</sup> Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta : Akademia Permata, 2013), 57.

<sup>31</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesid, 2010), 64.

<sup>32</sup> Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran", *Jurnal Nirmana Vol 7 No. 1 Bulan Maret*, (2005), 40.

komik disini adalah ilustrasi yang merupakan unsur yang dominan dalam komik.<sup>33</sup> Buku komik menyediakan cerita-cerita sederhana, mudah difahami, ditangkap isinya sehingga dapat digemari oleh kalangan dewasa maupun anak-anak.<sup>34</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu bahan ajar yang didominasi oleh keberadaan gambar untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca sebagai bahan ajar. Oleh karena itu peneliti mengambil bahan ajar komik dikarenakan Komik adalah bahan ajar yang saat ini digemari oleh anak-anak khususnya peserta didik pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas VII yang notabennya mereka baru saja lulus dari tingkat sekolah dasar dan pengambilan komik di sini untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dimana mereka didominasi oleh lulusan Ssekolah Dasar bukan Madrasah Ibtidaiyah.

## 2. Sejarah Perkembangan Komik

Perkembangan komik bermula dari peradaban kuno di kehidupan gua yang ditemukan para peneliti, yang akhirnya berkembang di daerah eropa dengan komik yang berjudul "*the yellow kid*" diperkirakan sebagai titik awal perkembangan komik di dunia. Sejarah komik bermula didaerah barat. Pada mulanya komik hanya disiarkan di acara-acara besar harian dengan gaya lukisan kartun dengan unsur humor dan juga kritikan-kritikan. Komik juga berasal dari kata "*comic*" dalam bahasa Inggris yang berarti lucu. Kemudian komik berunsur aksi mulai muncul. Komik aksi yang pertama adalah komik Superman disusul dengan Batman, dan Captain Amerika. Komik mulai muncul dan berkembang ke Asia pada perang dunia ke-2.

---

<sup>33</sup> Ayu A. Kurniawan, "Utilizing Of Comic And Jember's Local Wisdom As Integrated Science Learning Materials", *International Journal Of Social Science And Humanity*, Vol 7, No.1 (Januari 2017), 47.

<sup>34</sup> Ibid, 89.

Sejarah tradisi perkomikan di Indonesia bisa dikatakan sudah berlangsung lama, terlihat dari banyaknya naskah Jawa dan Bali abad ke-18 hingga 19 yang bentuknya mirip dengan komik. Komik modern di Indonesia baru muncul sekitar tahun 1930-an. Dan tahun 1950-an komik di Indonesia tampil dalam bentuk buku.<sup>35</sup>

### 3. Macam-Macam Komik

Komik sebagai media masa hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam hal ini untuk komik Indonesia Marcel Bonneff membaginya ke dalam beberapa jenis komik yaitu:

#### a) Komik Wayang

Komik wayang bagi orang asing merupakan jenis asli komik Indonesia, apalagi komik ini dimaksudkan untuk menyaingi komik impor di pasar dan membatasi pengaruh negatifnya. *Lakon pokok* (Karakter utama) komik wayang adalah hasil tradisi lama yang lahir dari sumber Hindu, yang kemudian di olah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastaraan Jawa kuno seperti *mahabarata* dan *ramayana*.

#### b) Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti sebuah teknik beladiri, sebagaimana halnya karate dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni beladiri dan juga legenda-legenda rakyat. Pada umumnya kisah dalam komik silat menceritakan pengalaman petualangan para pendekar dalam membela kebenaran dan memerangi kejahatan, dan kebaikanlah yang akan memenangkannya.

---

<sup>35</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2019), 410.

c) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya di gambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis, komik humor langsung menyentuh kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan orang untuk memahaminya.

d) Komik Romansa Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata *roman* jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan bagi kaum muda, dimana ceritanya tentu saja harus bersifat romantis. Adapun sumber ilhamnya bermacam-macam. Tema-tema yang diambil pun berkisar tentang kehidupan kaum muda dan lika-liku kehidupannya.

e) Komik Didaktis

Komik didaktis merujuk kepada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif (Pendidikan).<sup>36</sup>

Menurut fungsinya komik dibedakan menjadi dua komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial lebih dibutuhkan dipasaran karena berdifat personal, menyediakan sebuah humor yang kasar, dikemas dengan percakapan dan bahasa yang sangat pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral. Sedangkan komik pendidikan banyak sekali diterbitkan oleh industry, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga nonprofit. Komik dapat dibedakan menjadi dua macam yakni *comic strips*

---

<sup>36</sup> Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008),135.

dan *comic books*. *Comic Strips* adalah komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar ataupun majalah. Sedangkan *Comic Books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita.<sup>37</sup>

Komik instruksional dalam pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk.<sup>38</sup> Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik ringan (*Comic Simple*). Jenis komik yang satu ini adalah komik yang biasanya sudah dibuat yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik yang dapat digunakan dengan mudah oleh Peserta didik. Dan komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis komik didaktid, yaitu komik yang berisikan nilai-nilai pendidikan dan materi pembelajaran. Komik yang digunakan peneliti dalam penggunaan bahan ajar adalah materi tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah dengan judul hijrah dan perang di jalan Allah jilid 4 yang ditulis oleh Nur Wahidin.<sup>39</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Komik memiliki cerita yang menarik perhatian dan juga ringkas, dilengkapi dengan aksi, komik juga dibuat lebih hidup dengan warna-warna utama secara bebas. Komik mempunyai kekurangan di antaranya:

- a) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna.
- b) Gambar menerangkan cerita sehingga membuat anak menjadi malas membaca.

<sup>37</sup> Ranang A.S, dkk, *Animasi Kartun Analog Sampai Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), 94.

<sup>38</sup> Ahmad Rohani, *Media Pendidikan Edukatif*, (Jakarta : Grafika, 1997), 79.

<sup>39</sup> Nur Wahidin, *Seri Komik Kisah Nabi Muhammad SAW (Hijrah dan Perang di Jalan Allah) Jilid 4*, (Bandung : Mizan, 2018).

- c) Dari segi gambar terkadang komik mempunyai kualitas gambar yang rendah.
- d) Terkadang komik menghambat anak untuk melakukan sebuah permainan.
- e) Dengan membaca komik menumbuhkan sifat agresif pada anak.
- f) Komik juga membuat kehidupan komik lebih menarik daripada kehidupan sebenarnya.

Adanya kekurangan juga memungkinkan adanya kelebihan kelebihan dari komik adalah sebagaimana berikut:

- 1) Komik dapat memperkuat kecerdasan visual dan dapat mendorong anak belajar dari latar belakang tersebut kepada kehidupan realita.
- 2) Komik juga dapat membuat peserta didik mempunyai kebiasaan positif dengan kebiasaan membaca.
- 3) Selain itu, komik juga dapat membantu pemahaman peserta didik tentang suatu informasi.<sup>40</sup>

## **5. Fungsi dan Manfaat Komik**

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat difahami dengan jelas. Hamalik mengemukakan fungsi dan manfaat komik dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan gairah belajar.<sup>41</sup> Manfaat penggunaan komik akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran karena pembelajaran menggunakan bahan ajar dapat

---

<sup>40</sup> Ibid, 24-25

<sup>41</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), 10.

didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.<sup>42</sup> Sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. Bahan ajar komik sebaiknya menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil merupakan sesuatu yang menunjukkan pada sebuah pencapaian setelah melakukan sesuatu aktivitas atau kegiatan yang melalui proses atau tahapan tertentu yang menyebabkan adanya perubahan *input* secara fungsional. Adapun belajar merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan upaya mendapatkan transformasi pengetahuan maupun ketrampilan dalam dirinya melalui beberapa pelatihan atau berdasarkan pengalaman.<sup>43</sup> Menurut pendapat yang lain, belajar merupakan sebuah transformasi menuju perilaku yang lebih bagus dari sebelumnya. Meskipun demikian tidak dapat dipungkiri terdapat beberapa hal yang memungkinkan pada transformasi yang lebih buruk dari sebelumnya.<sup>44</sup>

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata untuk mengumpulkan ataupun menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang mempunyai pemikiran demikian biasanya segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan sebagian informasi yang terdapat dalam bahan ajar baik didalam buku teks maupun yang telah dijelaskan ataupun diterangkan oleh pendidik.<sup>45</sup> Ditinjau secara jumlah (Kuantitatif), belajar

<sup>42</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), 28.

<sup>43</sup> Bahrudin dan Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2010), 24.

<sup>44</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan Cet Ke-26*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 85.

<sup>45</sup> Anwar Senen, "The Use Of Photo Comics Media : Changing Reading Interest And Learning Outcomes In Elementary Social Studies Subjects", *Cypriot Journal Of Educational Sciences*, Vol.16 No.5, (2021), 23.

merupakan kegiatan pengisian ataupun pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya, jadi belajar yang dimaksud disini adalah seberapa banyak peserta didik memahami materi yang telah dijelaskan oleh peserta didik. Sementara belajar dilihat dari segi kelembagaan (Intitusal) belajar dipandang sebagai suatu cara validasi terhadap penguasaan peserta didik atas apa yang telah dipelajarinya. Dan semua itu dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang berada di sekolah maupun berada dirumah.<sup>46</sup>

Menurut Bloom Definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunanbaru), dan *evaluation* (menilai). Kemampuan afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan *respons*), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Kemampuan psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.<sup>47</sup>

Menurut Sudjana, Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>48</sup> Makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui

<sup>46</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta : Rineka Cita, 2013), 180.

<sup>47</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2017), 129.

<sup>48</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Sinar Buku Alghisindo, 2005), 22.

kegiatan pembelajaran.<sup>49</sup> Hasil Belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang.<sup>50</sup> Hasil belajar juga sebagai pengukuran dari penilaian proses belajar mengajar yang dinyatakan melalui symbol, huruf, maupun dengan kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik pada periode tertentu.

Disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, sedangkan faktor internal yaitu tiga faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani), faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh) dan faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, keterampilan dan kesiapan belajar).<sup>51</sup>

### a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu

#### 1) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar

<sup>49</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Premadamedia Group, 2016), 57.

<sup>50</sup> Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Rineka Cipta, 2015), 11.

<sup>51</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta : Kencana, 2016), 17.

artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa dan negara, dan dunia. Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Rasa aman membuat seseorang terdorong untuk belajar secara aktif karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar. Orangtua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Orangtua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak dirumah. Perhatian orangtua dapat memberi motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Hal ini karena anak memerlukan waktu, tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.<sup>52</sup>

## 2) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dengan siswa yang kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya.

## 3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada. Lingkungan masyarakat juga dapat

---

<sup>52</sup> M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), cet.VI, 102.

dikatakan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang siswa bertempat tinggal disuatu lingkungan temannya yang rajin belajar, kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

#### b. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain

##### 1) Faktor Fisiologis

Kondisi fisiologis atau jasmaniah pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Faktor jasmaniah, yaitu pancaindera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar yang membawa kelainan tingkah laku. Faktor fisiologis adalah kondisi fisik yang terdapat dalam diri individu. Apabila keadaan jasmani individu dalam keadaan bugar dan sehat maka akan mendukung hasil belajar, sebaliknya jika badan individu dalam keadaan kurang bugar dan kurang sehat maka akan menghambat hasil belajar.<sup>53</sup>

##### 2) Faktor Psikologis

###### 1) Minat

Minat menurut para ahli psikologis adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan

---

<sup>53</sup> M. Umar Sartono, *Bimbingan dan Penyuluhan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), 178.

perasaan, terutama perasaan senang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan, sehingga apa yang diinginkan tercapai.

## 2) Kecerdasan

Kecerdasan merupakan salah satu aspek penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang. Kalau seorang murid mempunyai tingkat kecerdasan normal diatas normal secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.

## 3) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam artian berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Berdasarkan pengertian tersebut bakat dalam hal ini lebih dekat dengan pengertiannya dengan kata *attitude* yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan.

## 4) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya.

### 5) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan. Peserta didik harus memiliki sikap positif (menerima) kepada sesama siswa atau kepadanya. Sikap positif ini akan menggerakannya untuk belajar. Adapun siswa harus ada sikap negative (menolak) kepada sesamasiswa atau gurunya tidak akan mempunyai kemauan untuk belajar.

Faktor tersebut berdampak dan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Peserta didik yang tidak memiliki kesiapan dalam belajar cenderung menunjukkan hasil dan prestasi belajarnya rendah, sebaliknya peserta didik yang memiliki kesiapan dalam belajar cenderung menunjukkan hasil belajar yang tinggi. Jadi tinggi rendahnya hasil belajar ditentukan oleh kesiapan yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan dapat pula disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perolehan peserta didik baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan pengalaman belajar. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar kualitas hasil belajar semakin baik. Perolehan hasil belajar akan baik, jika didukung salah satunya dengan penggunaan bahan ajar yang membuat peserta didik lebih semangat ataupun termotivasi dalam belajar.<sup>54</sup>

### 3. Klasifikasi Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom dalam

---

<sup>54</sup> Ahmad Sabari, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 69.

Catharina Tri Ani secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:<sup>55</sup>

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan peserta didik kedalam proses berfikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkesan dengan sikap, nilai perasaan, dan emosi. Tingkatan-tingkatan aspek ini dimuali dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penelian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotir berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan *non discursive* komuninasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

#### 4. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (*judgement*) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasarkan data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang tealh dimiliki peserta didik, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian peserta didik. Dari hasil pengukuran ini pendidik memberikan

---

<sup>55</sup> Catharina Tri Ani, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT UNNES Press, 2006), 12.

evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses dalam belajar mengajar berikutnya. Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu:

- a. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
- b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
- c. Untuk keperluan bimbingan konseling.
- d. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan. Salah satu tahap kegiatan evaluasi, baik yang berfungsi formatif maupun sumatif adalah tahap pengumpulan informasi melalui pengukuran.

Menurut Darsono pengumpulan informasi hasil belajar dapat ditempuh melalui dua cara yaitu:<sup>56</sup>

#### 1. Teknik Tes

Teknik tes biasanya dilakukan di sekolah-sekolah dalam rangka mengakhiri tahun ajaran ataupun semester. Pada akhir tahun sekolah mengadakan tes akhir tahun. Menurut pola jawabannya tes dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu tes objektif, tes jawaban singkat, dan tes uraian.

#### 2. Teknik Non Tes

Pengumpulan informasi atau pengukuran dalam evaluasi hasil belajar dapat juga dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Teknik non tes lebih banyak digunakan untuk mengungkapkan kemampuan psikomotorik dan hasil belajar efektif.

Ranah kognitif merupakan ranah yang memiliki peranan penting dalam hubungan dengan suatu pelajaran. Menurut Taksonomi Bloom

---

<sup>56</sup> Darsono Max, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000), 110.

yang direvisi oleh David R. Krathwol, aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yaitu: *Remember, understand, apply, analyze, evaluate* dan *create*.<sup>57</sup>

#### D. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “Sejarah” dari bahasa Arab *Syajarah*, berarti pohon, sesuatu yang memiliki batang, akar, ranting, dahan, bunga, daun, dan butir. Secara etimologis ini mensugesti seorang buat melihat sejarah secara figurative menjadi pohon yang memiliki akar yang berfungsi untuk memperkuat berdirinya batang pohon serta sekaligus untuk menyerap air serta makanan yang dibutuhkan demi keberlangsungan pertumbuhan pohon tersebut.<sup>58</sup> Sejarah Bila di *translate* kedalam bahasa arab memiliki persamaan menggunakan istilah “*Tarikh*” dan “*Sirah*”. Secara etimologi *tarikh* berarti ketentuan masa, pemberitahuan tentang waktu, dan kadangkala kata *tarikh* menunjukkan arti pada tujuan masa berakhirnya suatu peristiwa.<sup>59</sup> Sedangkan secara terminology *tarikh* mempunyai arti sejumlah keadaan ataupun peristiwa yang terjadi pada masa lampau serta sah benar terjadi di diri individu ataupun rakyat sebagaimana yg terjadi pada kenyataan alam dan manusia. Jika pengertian *Tarikh* disandingkan dengan kata “*Ilm*” dapat diartikan sebagai ilmu yg membahas insiden ataupun kejadian, masa ataupun kawasan terjadinya insiden serta sebagai sebab awal terjadinya suatu peristiwa.<sup>60</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum madrasah merupakan salah satu mata pelajaran yang menjelaskan tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan dan prestasi dalam sejarah islam mulai dari awal perkembangan Islam, masa Nabi Muhammad SAW hingga proses masuknya Islam ke Indonesia. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* atau hikmah dari sejarah

<sup>57</sup> Ibid, 115.

<sup>58</sup> Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta : Yayasan Bintang Budaya, 1995), 7.

<sup>59</sup> Siti Zubaidah, *Sejarah Peradaban Islam*, Vol.1, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016)

<sup>60</sup> Badri Yatim, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), 3.

islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, dsb.<sup>61</sup>

Peran pendidik pada menceritakan Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat menentukan. Pendidik bukan hanya menguasai tentang sejarah, tetapi mengetahui inti dari bidang Sejarah Kebudayaan Islam tersebut. Isi asal bidang Sejarah Kebudayaan Islam tidak terlepas berasal kisah Rasulullah Saw beserta sahabat-temannya maupun cerita wacana tokoh-tokoh islam lainnya. Sejarah Kebudayaan Islam atau yang biasa disingkat dengan SKI diartikan sebagai sebuah “taraf kecerdasan serta kemajuan akal yang didapatkan pada satu periode kekuasaan islam mulai asal periode nabi sampai pada perkembangan islam pada waktu sekarang”.<sup>62</sup> SKI Kepanjangan asal Sejarah Kebudayaan Islam yg bisa diartikan menjadi peristiwa ataupun insiden yang sah-h Sahih terjadi sinkron menggunakan agama islam. Diantaranya berupa sejarah pertumbuhan, perkembangan, penyebaran, tokoh islam yg melakukan pengembangan dan penyebaran agama islam.<sup>63</sup> Dari beberapa pengertian diatas bisa disimpulkan SKI artinya sebuah ilmu pengetahuan wacana kejadian-kejadian mulai asal zaman unta yaitu zaman nabi kita Nabi Agung Muhammad SAW hingga saat mirip ini zaman Toyota yaitu zaman milenial ketika ini yg bekerjasama menggunakan pertumbuhan, penyebaran, perkembangan, sebuah pemikiran umat islam, dengan bersama tokoh tokoh yang terlibat.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan untuk membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran islam yang dibangun oleh Rasulullah SAW, melatih daya berfikir kritis peserta didik dalam memahami fakta sejarah yang terjadi dalam waktu lampau dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* atau

<sup>61</sup> Euis Sofi, “Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri”, *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan 1*, no.1 (2016), 49.

<sup>62</sup> Syalabi, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta : Pustaka Al Husna, 1994), 23.

<sup>63</sup> Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 314.

hikmah dari peristiwa dan tokoh penting dalam membangun peradaban Islam.<sup>64</sup> Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam adalah menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* atau hikmah (pelajaran) dari sejarah islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, IPTEK, dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa lmapau yang idkaitkan dengan pasa terkini.<sup>65</sup> Dari tujuan dan karakteristik materi Sejarah islam maka penting sekali materi ini diajarkan kepada peserta didik. Terlebih di dalam materi kelas VII terdapat materi yang menjelaskan tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah yang didalamnya menjelaskan bagaimana kejadian hijrah Nabi Muhammad SAW dan kaum muslim pada saat untuk hijrah ke kota Madinah. Berikut adalah kompetensi materi ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik:

**Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Menghayati perintah Allah untuk Amar Ma'ruf nahi munkar.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleran, gotong royong), santun dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1 Menjalankan sikap bijaksana dalam meneladani kegiatan.

<sup>64</sup> Ibid, 50

<sup>65</sup> Saiful Ita Rianti, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Bani Abbasiyah Kelas XI IPS Di MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016", *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no.9 (2013), 89.

<p>4. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p>	<p>3.1 Menganalisis strategi dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah.</p>
<p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori.</p>	<p>d. Merekonstruksi strategi dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah.</p>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya dengan menggunakan tahapan proses dalam menemukan pengetahuan yang hendak dipakai untuk penelitian dengan populasi dan sampel tertentu dengan cara mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat statistik.<sup>66</sup>

Penelitian kuantitatif mengacu pada analisisnya yang berasal dari data-data numerikal (angka-angka) dengan pengolahan data secara statistik.<sup>67</sup> Tujuan penelitian kuantitatif adalah menjelaskan atau perkiraan mengembangkan dan menguji teori.<sup>68</sup> Berdasarkan jenis permasalahan pada rumusan masalah dari penelitian ini akan menguji tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan perhitungan dan memiliki data dengan wujud *skor* atau nilai yang akan dianalisis dengan statistik guna menjawab pertanyaan dari rumusan masalah dan hipotesis penelitian sehingga pendekatan yang relevan untuk digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *quasi eksperiment* atau disebut sebagai eksmerimen

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 2.

<sup>67</sup> Sutrisno Badri, *Metode Statistika Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 12.

<sup>68</sup> Subagio Budi Prajitno, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Bandung UIN Sunan Gunung Djati*, 2013.

semu. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment tipe non-equivalent pretest-posttest kontrol group design*. Pada penelitian ini berdasarkan desain yang telah dipilih kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.<sup>69</sup> Tujuan penelitian menggunakan *quasi eksperiment* adalah untuk memberikan penjelasan terkait efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan mengambil dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen dalam penelitian ini akan diberikan perlakuan berupa penggunaan bahan ajar komik. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan bahan ajar yang biasa digunakan oleh sekolah, yakni penggunaan bahan ajar buku paket mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk tahap berikutnya kedua kelas tersebut, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas VII.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-Test</b>
A (Eksperimen)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
B (Kontrol)	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

**Keterangan:**

- A : Kelas Eksperimen (30 Peserta) dengan menggunakan bahan ajar Komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah”
- B : Kelas Kontrol (30 Peserta) dengan bahan ajar yang lama
- O<sub>1</sub> : Nilai *Pre-test* pada kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Nilai *Post-test* pada kelas eksperimen

<sup>69</sup> Arikunto, S., “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 12.

O<sub>3</sub> : Nilai *Pre-test* kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Nilai *Pre-test* kelas kontrol

Pada tabel 3.1 dapat dijelaskan bahwa pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) berupa penggunaan bahan ajar komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah”, sedangkan kelompok kontrol tanpa perlakuan atau menggunakan bahan ajar yang lama atau langsung. Data yang digunakan sebagai nilai *pre-test* adalah hasil nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Sedangkan data yang digunakan sebagai nilai *post-test* adalah hasil nilai menggunakan bahan ajar komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah”. Alasan digunakan data tersebut adalah untuk membandingkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan perlakuan yang berbeda.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun yang terletak di Jl. Raya Kebonsari Nglongko, Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di tahun ajaran 2022/2023 dan berlangsung selama tiga bulan, mulai dari bulan Juli s.d September 2022. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing kelas dengan materi dan pokok bahasan yang sama. Jadwal pelaksanaan pembelajaran dapat dijelaskan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran**

No	Kelas	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Kontrol	Senin, 8 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pre Test</i></li> <li>• Perlakuan dengan bahan ajar buku paket</li> </ul>
2	Eksperimen	Rabu, 10 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pre Test</i></li> <li>• Perlakuan dengan bahan ajar Komik “Hijrah Nabi Nabi Muhammad SAW ke Madinah”</li> </ul>
3	Kontrol	Senin, 22 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Post Test</i></li> </ul>
4	Eksperimen	Rabu, 24 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Post Test</i></li> </ul>

### C. Variabel penelitian dan Definisi Operasional

#### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang akan menjadi objek penelitian atau faktor-faktor yang memiliki peran dalam segala peristiwa yang akan terlibat dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).<sup>70</sup> Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang bisa memberikan penyebab terjadinya perubahan atau yang menyebabkan adanya variabel terikat.<sup>71</sup> Variabel bebas dapat dilambangkan dengan huruf X. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah bahan ajar komik (X). Variabel ini

<sup>70</sup> Ibid, 38.

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (bandung: Alfabeta, 2014), 38.

dianggap memiliki efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII. Dalam penelitian ini nantinya peserta didik akan diberikan *post-test* untuk mendapatkan tujuan atau data yang diinginkan.

#### **b. Variabel terikat (dependent variable)**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas.<sup>72</sup> Variabel terikat ini diberi simbol dengan huruf Y. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Y).

## **2. Definisi Operasional**

Definisi Operasional dilakukan guna mempermudah dalam pemahaman penelitian supaya tidak terjadi salah paham akibat penafsiran definisi dalam penelitian ini sehingga perlu adanya dilakukan pendefinisian operasional sebagai berikut:

#### **a. Bahan Ajar Komik**

Bahan ajar komik merupakan suatu bahan ajar yang didominasi oleh keberadaan gambar yang berisikan cakupan materi pelajaran yang akan dikuasai peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran.<sup>73</sup>

#### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar atau setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran.<sup>74</sup> Adapun hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif.

---

<sup>72</sup> Ibid, 39.

<sup>73</sup> Abdul Wahab, Pengembangan Bahan Ajar Komik pada materi sistem transportasi makhluk hidup untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan hasil belajar, *Jurnal Pendidikan Sains Vol.6 No.1* (November 2016), 90.

<sup>74</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 22.

### c. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam atau yang biasa disingkat dengan SKI sebuah ilmu pengetahuan wacana kejadian-kejadian mulai asal zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini yang melibatkan pertumbuhan, penyebaran, perkembangan, sebuah pemikiran umat Islam, dengan bersama tokoh-tokoh yang berpengaruh.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan atau generalisasi yang ada pada penelitian ini berupa subyek penelitian.<sup>75</sup> Selain pemahaman tersebut, populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi dari subyek/objek penelitian yang memiliki kualitas dan karakter tertentu dan ditetapkan guna dilakukan penelitian sehingga dapat disimpulkan. Pada prinsipnya populasi merupakan semua kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang berada pada lingkup atau tempat yang menjadi target penelitian serta secara terencana dapat diambil sebuah kesimpulan dari akhir sebuah penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun tahun periode 2022/2023 yang berjumlah 210 siswa.

### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian karakteristik dari sebuah populasi. Penelitian ini menggunakan sampel karena dilakukan dengan menggeneralisasi hasil dari penelitian sampel.<sup>76</sup> Sebuah penelitian memungkinkan melakukan penelitian dengan mengambil semua subyek untuk digunakan penelitian karena keterbatasan baik dalam segi tenaga, pikiran, waktu maupun ruang sehingga mengambil sampel dari populasi yang ada. Adapun pengambilan sampel di sini mengambil teknik *non-probability sampling* dengan jenis *Purposive*

<sup>75</sup> Ibid, 80.

<sup>76</sup> Ibid, 118.

*Sampling*. Yang diartikan dengan *Purposive sampling* adalah sebuah teknik pengambilan sampel yang dimana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu.<sup>77</sup> Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik *Purposive sampling* untuk menentukan representasi dari jumlah siswa terbanyak. Jadi, penelitian ini menggunakan sampel kelas VII B dengan total 30 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas VII D dengan total 30 siswa sebagai kelas eksperimen selama tahun akademik 2022/2023. Sehingga total sampel dengan jumlah 60 siswa. Hal ini dilakukan supaya mempercepat dan mempermudah dalam melakukan penelitian dan tidak membutuhkan waktu dan biaya banyak. Selain itu menurut Roscoe yang dikutip Uma Sekaran mengatakan untuk ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian dan jika sampel dipecah maka ukuran sampel minimum 30 untuk tiap kategori adalah tepat.<sup>78</sup>

**Tabel 3. 3 Jumlah siswa kela VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun Tahun akademik 2022/2023**

Kelas	Putra	Putri	Jumlah
VII-A	10	22	32
VII-B	9	21	30
VII-C	18	11	29
VII-D	18	12	30
VII-E	18	12	30
VII-F	17	12	29
VII-G	16	14	30
Total	106	104	210

<sup>77</sup> Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), 87.

<sup>78</sup> Uma Sekaran, *Metode Penelitian Bisnis*, (Jakarta: Salemba Empat), 29.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain:

1. Observasi, yang dilakukan untuk mengumpulkan data terkait pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
2. *Interview*, pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan tujuan penelitian.<sup>79</sup> Wawancara pada penelitian ini untuk mengetahui beberapa keterangan yang berkaitan tentang bahan ajar dan pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VII di MTsN 3 Madiun dalam hal ini yang berlaku sebagai narasumber adalah guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta siswa kelas VII.
3. *Test*, dilakukan untuk mendapatkan data terkait hasil belajar peserta didik. Test dilaksanakan secara objektif dengan diawasi oleh peneliti dan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Test dilaksanakan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar komik.

### F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan pertama, *Pre Eksperiment Measurement*

Pada tahap ini memberikan *pre-test* untuk memperoleh data awal tentang konsep-konsep dalam materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* dalam penelitian ini berbentuk pemberian tes untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil dari *pre-test* berupa nilai yang diambil sebagai data awal.

2. Tahap kedua, *Treatment*

Pada tahap ini pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan bahan ajar komik “Hijrah Nabi Muhammad ke Madinah” dan kelas kontrol tanpa bahan ajar komik atau dengan menggunakan bahan ajar buku paket.

<sup>79</sup> Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), 119.

Pada perlakuan ini, dilakukan sebanyak 4x yaitu 2x pada kelas kontrol dan 2x pada kelas eksperimen. Masing-masing perlakuan dilaksanakan waktu 2x30 menit.

3. Tahap ketiga, *Post Eksperiment Measurement*

Pada tahap ini peneliti memberikan soal *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Bentuk soal *post-test* sama seperti *pre-test*. Hasilnya berupa data hasil kemampuan siswa atau hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## G. Teknik Pengolahan Data

Instrumen penelitian sebelum digunakan untuk mengukur dan mencari data penelitian sebelumnya terlebih dahulu diujicobakan. Instrumen penelitian dikatakan baik apabila instrumen tersebut valid dan reliabel sehingga sebelum digunakan untuk penelitian sebuah instrumen haruskan teruji validitas dan reliabilitasnya. Untuk itu, sebelum digunakan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol harus diujicobakan terlebih dahulu kepada kelas lain.<sup>80</sup>

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu uji yang berkaitan dengan instrumen penelitian sebelum digunakan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur instrumen terkait isi dan konstruk materi, di mana uji tersebut digunakan untuk mengukur alat penilaian yang semestinya, dimana kemudian dapat diartikan bahwa alat tersebut bisa mengungkapkan sebuah isi atau konsep sebuah variabel yang hendak diukur.<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Arikunto, S. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 144.

<sup>81</sup> Nana, Sudjana, "*Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 13.

a. Validitas Ahli

Penelitian ini menggunakan validasi dari para ahli dengan meminta pendapat mereka (*Judgment Expert*). Dengan menggunakan rumus :<sup>82</sup>

$$Presentase = \frac{\Sigma x}{\Sigma i} \times 100\%$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah keseluruhan jawaban

$\Sigma xi$  = Jumlah seluruh item angket  $\times$  bobot tertinggi

Adapun ahli yang dimaksud merupakan ahli dalam bidang instrumen penelitian sehingga dalam pengembangan indikator sesuai materi Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah. Nilai yang diberikan dari validator berfungsi untuk melihat apakah instrumen yang dikembangkan layak tidak untuk digunakan dalam kegiatan penelitian. Dalam memberikan makna terhadap angka persentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut diatas yang akan dikaitkan dengan menentukan apakah instrumen pembelajaran ini harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria berikut:

**Tabel 3.4 : Kriteria Kelayakan Instrumen Pembelajaran**

<b>% Jumlah Skor</b>	<b>Kategori</b>
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Cukup Valid
0%-25%	Kurang Valid

<sup>82</sup> M.Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta, (2003), 119.

Validitas ahli in meliputi, *pertama*; validitas konstruk, yang dalam memperoleh hasil dari instrument penelitian variabel yang akan diukur. Untuk memperoleh jaminan validitas konstruk yang baik maka dilakukan dengan menulis butir indikator yang telah ditentukan sebelumnya. *Kedua*; validitas isi, yang bertujuan untuk memperoleh nilai dalam memaparkan ranah hasil belajar yang akan diukur validitas isi dilakukan dengan cara membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan indikator variabel yang telah dibuat sebelumnya. Validitas ini diukur berdasarkan penguasaan dalam materi tertentu yang akan digunakan untuk penelitian. Supaya relevan dengan indikator variabel yang telah dibuat maka isi atau materi harus layak demi memastikan instrument yang akan digunakan sudah terwakilkan dengan baik. *Ketiga*; validitas muka. Validitas ini bertujuan untuk memperoleh ketentuan dan menetapkan butir yang berdasarkan indikator variabel yang hendak diteliti serta berdasarkan tatanan bahasa indonesia yang sesuai kaidah PUEBI ataupun KBBI, format dan kesesuaian konsep yang ada. Bentuk atau tampilan dari validitas muka dapat dilihat melalui sisi muka atau penampakan dari sebuah instrumen akan terlihat jelas.

b. Validitas Butir

Sebelum dilakukan tes, maka instrumen tes diuji terlebih dahulu kevalidan atau kesahihannya. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuai instrumennya.<sup>83</sup> Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya suatu instrumen yang kurang valid atau sah mempunyai validitas rendah. Uji validitas bertujuan untuk mendapatkan tes yang baik, karena pada dasarnya tes yang baik adalah tes yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit. Demikian juga, butir tes yang baik diharapkan validitas tes juga sah, sehingga kualitas penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Uji ini untuk mengetahui daya beda setiap butir

---

<sup>83</sup> Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 228.

soal. Untuk mengukur validitas digunakan program SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka butir soal tersebut dinyatakan valid.
- Jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana suatu tes, dapat mengukur secara konsisten sesuai yang akan diukur dari waktu ke waktu. Instrumen penelitian ini di samping harus valid (sah) juga harus reliabel (dapat dipercaya), yaitu memiliki nilai ketepatan, artinya hasil penelitian akan sama hasilnya apabila diteskan pada kelompok yang sama meskipun dalam waktu yang berbeda. Sudjana mengemukakan bahwa reliabilitas alat ukur adalah ketepatan dan kebijakan alat ukur tersebut untuk mengukur apa yang diukurnya. Artinya kapanpun alat ukur itu digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Untuk mengukur reliabilitas digunakan program SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka butir soal dinyatakan reliabel.
- Jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak reliabel.

## 3. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah data variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Data yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal.<sup>84</sup> Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* yaitu :

$$D_{max} = F_a(x) - F_e(x)$$

<sup>84</sup> Juliansyah, *Analisis Data Penelitian Ekonomi dan Manajemen*, (Jakarta: Gramedia, 2014), 47.

Keterangan :

$D_{max}$  : nilai selisih maksimal dari 2 distribusi frekuensi kumulatif

$F_a(x)$  : frekuensi kumulatif relasi

$F_e(x)$  : frekuensi kumulatif teoritis

Dasar Pengambilan keputusan adalah jika nilai probabilitas t-statistik > *Level of Significant* = 0,05, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak. Analisis varian dapat digunakan apabila varian data tersebut homogen. Oleh karena itu sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dengan uji F. Uji homogenitas ini menggunakan rumus yaitu:<sup>85</sup>

$F = \text{varians terbesar} : \text{varians terkecil}$

Untuk menentukan homogenitas digunakan kriteria sebagai berikut :

-Signifikansi uji = 0,05

-Jika sig > 0,05, maka variansi setiap sampel sama (Homogen)

-Jika Sig. < 0,05, maka varian setiap sampel tidak sama (tidak homogen)

#### 5. Uji t

Uji -t dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil perhitungan signifikansi. Apabila taraf

---

<sup>85</sup> Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2014), 24.

signifikansi yang diperoleh  $> \alpha = 0,05$ , maka variansi setiap sampel sama (homogen). Namun jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha = 0,05$ , maka variansi setiap sampel tidak sama atau tidak homogen.<sup>86</sup> Dengan Pembelajaran bahan ajar membandingkan hasil pretes dan postes yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t = Koefisien yang dicari  
 x1 = Nilai rata-rata kelompok kontrol  
 x2 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen  
 n = Jumlah subjek  
 s2 = Taksiran Varian

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, dilakukan analisis Uji- t dua kali yaitu :

- 1) Uji t untuk Pretes kelompok control dan pretes kelompok eksperimen, uji t ini bertujuan mengetahui kemampuan awal dari kelompok eksperimen dan control. kalau hasil uji t ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan, maka hal ini berarti kemampuan awal antara kelompok control dan ekeperiment sama.
- 2) Uji t untuk postes kelompok control dan eksperiment.

<sup>86</sup> Andi Supangat, *Statistik*, (Jakarta: Kencana, 2010). 65

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan haruslah mengacu kepada rumusan masalah yang ditetapkan sebelumnya. Melihat dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, amak terdapat 2 analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### 1. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik

Data mengenai efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selanjutnya dilakukan pengujian *independent t-test*. Nilai empirik yang didapatkan atau sering juga disebut dengan  $t_{hitung}$  maka selanjutnya dilakukan adalah membandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Adapun nilai tabel dapat dilihat pada lampiran nilai t dalam membaca nilai  $t_{tabel}$  maka yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah mengetahui derajat bebas (db) pada keseluruhan distribusi dalam penelitian dimana rumus dari db adalah  $db = n - 2$ . Langkah berikutnya setelah mengetahui nilai db adalah melihat taraf signifikansi sebesar 5%. Adapun langkah berikutnya adalah melihat kriteria hipotesis, yakni apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka memiliki perbedaan yang signifikan. Namun apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka tidak memiliki perbedaan yang signifikan.<sup>87</sup>

Perhitungan dapat dilakukan dengan mudah dengan bantuan program SPSS 22 *for windows*. Adapun dasar dalam mengambil keputusan dalam uji *independent t-test* adalah apabila signifikansi atau sig.2 tailed  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dan apabila nilai signifikansi atau sig.2 tailed  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### 2. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Untuk menguji hipotesis hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam penelitian ini, dilakukan analisis uji-t dua

---

<sup>87</sup> Sofyan siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara,2014), 153.

kali yaitu : 1) uji t untuk *Pre-Test* kelompok kontrol dan *Pre-Test* kelompok eksperimen, uji t ini bertujuan mengetahui kemampuan awal dari kelompok eksperimen dan kontrol. Kalau hasil uji t ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan, maka hal ini berarti kemampuan awal antara kelompok kontrol dan eksperimen sama. 2) uji t untuk *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen. *Post-test* kelompok eksperimen merupakan hasil perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan bahan ajar komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah”, sedangkan *Post-test* kelompok kontrol merupakan hasil dari penggunaan bahan ajar yang lama yaitu buku paket kelas VII, kalau hasil uji t ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan, berarti yang menyebabkan perbedaan *post-test* ini adalah perlakuan dan kalau *post-test* kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol, maka dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah” efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.

Namun untuk memudahkan perhitungan uji Independent sampel t-test pada penelitian ini maka digunakan program IBM SPSS. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kemudian dalam memberikan makna terhadap hasil rata-rata uji independent sampel t-test dengan program IBM SPSS tersebut, maka pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai Sig < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah” efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.
- 2) Apabila nilai Sig > 0,05 maka nilai  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada kedua kelas atau sama. Maka

dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar Komik “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah” tidka efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah**

Sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun tentu tidak terlepas dengan sejarah berdirinya pondok pesantren “Subulul Huda” Kembangawit. Adapun mengenai sejarah berdirinya pesantren dan MTsN 3 Madiun mengalami beberapa periode diantara lain:

- a. Periode perintisan : tahun 1910-1948 M
- b. Periode pembangunan : tahun 1948-1954 M
- c. Periode pendirian : tahun 1954-1959 M
- d. Periode rehabilitas : tahun 1954

Pada tahun 1910 M Kyai hasan Munadi mendirikan langgar dengan tujuan untuk tempat beribadah jama'ah dan beliau mempunyai salah satu putra yang bernama K.H. Mufti yang belajar di Pondok Pesantren Ngarang Ngawi, Pondok tuh Buntung Madiun setelah tamat K.H. Mufti pulang ke Kembangawit. Pada tahun 1932 menantu KH. Mufti yang bernama M.Bashori mendirikan madrasah diniyah, kemudian pada tahun 1948 KH. Mufti bersama-sama tokoh masyarakat mendirikan masjid. Di antara nama-nama tokoh masyarakat yaitu:

- 1) KH. Mufti;
- 2) KH. Ahsani
- 3) KH. Bashori
- 4) H. Noor
- 5) H.Sholeh

- 6) H. Yasin
- 7) H. Imam Turmudi
- 8) Carik Mukayat
- 9) Imam Makayat

Dalam pertumbuhan selanjutnya KH. Mufti, KH. Ahsani mendirikan pondok pesantren sebagai bakal santrinya mendatangkan 13 orang santri dari pondok “Gedong Sari” Kertosono, Jawa Timur yang dipimpin oleh santri bernama Munirul Ikhwan yang pada akhirnya menjadi pondok pesantren “Subulul Huda” Kembangawit. Pada tahun 1964 pendidikan yang menganut sistem klasikal di pondok disamakan mengikuti kurikulum pengajaran Departemen Agama RI atau disamakan dengan pendidikan umum. Setelah 4 tahun berjalan madrasah mendapatkan perhatian dari pemerintah, dan pemerintah meminta kepada pimpinan pondok agar supaya madrasah Tsanawiyah di Negerikan. Akhirnya kedua belah pihak antara pimpinan pondok dan pemerintah telah sepakat mulai tanggal 02 Februari 1968 Madrasah Tsanawiyah Tsalafiyah Syafiyah Kembangawit menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTsAIN) kemudian pada tahun 1985 menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Kembangawit Kebonsari Madiun. Selanjutnya berdasarkan KMA RI Nomor 673 Tahun 20 tanggal 17 November 2016 Madrasah Tsanawiyah Negeri Kembangawit berubah Nama menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun (MTsN 3 Madiun).

## **2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah**

### **a. Visi Sekolah**

“Terbentuknya generasi Islami, berakhlak karimah, berprestasi dan berbudaya lingkungan.”

### **b. Misi Sekolah**

- 1) Mengembangkan konsep keterpaduan antara iman, ilmu, dan amal yang membentuk pribadi berakhlak karimah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mewujudkan nuansa islami dalam semua aspek baik didalam maupun diluar madrasah.
- 3) Meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas dalam melaksanakan tugas.
- 4) Membangkitkan minat belajar dan melatih peserta didik untuk mencapai prestasi.
- 5) Memotivasi peserta didik untuk menggali potensi diri secara optimal.
- 6) Memotivasi peserta didik untuk peduli dan berbudaya lingkungan yang bersih, sehat, indah dan nyaman.

### **c. Tujuan Sekolah**

“Mencetak generasi bangsa yang agamis, dinamis memiliki jiwa sosial yang tinggi, berwawasan luas dan memiliki keterampilan yang dilandasi akhlakul karimah serta peduli dan berbudaya lingkungan untuk membangun masa depan agama nusa dan bangsa.”

### **3. Guru dan Sumber Daya Manusia**

Sekolah sebagai sebuah organisasi melibatkan begitu banyak individu yang memiliki kecenderungan yang berbeda satu sama lain. Baik dari latar belakang sosial, pendidikan, bahkan sebagai individu yang memiliki kepribadian yang berbeda satu sama lain. Sumber daya manusia yang ada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun terdiri dari guru, peserta didik, dan karyawan yang mana antar satu sama lain individu

maupun kelompok bekerjasama untuk membangun sesuatu hubungan, sehingga tercipta tujuan pembelajaran.

Kelompok yang dimaksud adalah sumber daya manusia yang terdiri dari kepala sekolah, guru, peserta didik, dan karyawan. Pada setiap organisasi di dalamnya selalu ada pembagian tugas. Pembagian tugas ini dilakukan untuk mendukung agar interaksi antar manusia dapat berjalan dengan baik. Demikian juga didalam kehidupan sekolah, pembagian tugas ini dilaksanakan dengan tegas oleh kepala sekolah, sehingga masing-masing kelompok dan orang-orang dengan jelas melakukan tugas apa, kapan, dan bagaimana melakukan proses tersebut. Jumlah guru yang ada di MTsN 3 Madiun terdiri atas 43 orang yang memiliki tugas mengajar sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing. Jumlah peserta didik untuk tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 665 siswa/siswi.

## B. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII B dan VII D Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun. Peserta didik kelas VII B sebagai kelas Kontrol dan kelas VII D sebagai kelas Eksperiment.

**Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik yang Diteliti**

No	Kelas	Keterangan	Jumlah
1	VII B (Kelas Kontrol)	Laki-Laki	9
		Perempuan	21
2	VII D (Kelas Ekperiment)	Laki-laki	18
		Perempuan	12

Penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah 3 Madiun ini bertujuan untuk menganalisis keefektifitasan penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagaimana judul penelitian ini, sekolah yang menjadi lokasi penelitian memberikan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk menerapkan bahan ajar komik tersebut didalam kelas. Adapun waktu pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan**

No	Kelas	Hari	Jam
1	VII B (Kelas Kontrol)	Senin	12.25-13.45
2	VII D (Kelas Ekperiment)	Rabu	09.55-11.15

### C. Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam pembelajaran yang akan dipaparkan adalah data tentang seluruh aktifitas dari pelaksanaan tindakan yang berlangsung di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun.

Untuk mengukur keefektifan penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam meliputi: *Pertama*, penyajian data *pretest-posttest* dan rekapitulasi data observasi kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Kedua*, analisis data *pretest-posttest* dan analisis data observasi kelas kontrol dan eksperimen.

#### 1. Kegiatan Pembelajaran Pra Eksperiment

Sebagai langkah pertama, peneliti melakukan *Pre-Test*. Soal yang digunakan untuk *Pre-Test* adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang meliputi materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah

terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal berupa esai. Tujuan *Pre-Test* ini adalah untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman awal peserta didik dan menguji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tanggal 8 Agustus 2022 peneliti melakukan *Pre-Test* kepada kelas VII B (kelas kontrol) kemudian tanggal 10 Agustus 2022 peneliti melakukan *Pre-Test* kepada kelas VII D (kelas Eksperimen).

### 1) Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Postest*

Setelah dilakukan pretes didapatkan rekapitulasi skor hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data Deskriptif Hasil Uji Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes Eksperimen	30	85.00	100.00	76.5517	8.13979
Pretes Kontrol	30	75.00	95.000	75.1724	8.28971
Valid N	30				

### 2) Uji Normalitas dan Homogenitas Data *Pretest*

Hasil uji normalitas pada hasil uji pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.4 Data Deskriptif Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol**

	CTass	Kolmogorov-Smirnov <sup>2</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes	Pretest Eksperimen	.319	30	.000	.835	30	.000
	Pretest Control	.306	30	.000	.838	30	.000

a.Liliefors Significance Correction

Skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Nilai Sig. untuk kelas eksperimen dan kontrol sama-sama sebesar 0.000 sehingga sebaran data berdistribusi tidak normal. Dengan demikian, uji-t tidak dapat dilanjutkan. Oleh sebab itu, untuk menguji perbedaan hasil belajar kedua kelas dilakukan dengan uji *Mann Whitney* dan hasilnya disajikan pada tabel 4.5

**Tabel 4.5 Hasil Uji Mann-Whitney Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Hasil <i>Pretest</i>
Mann -	410.500
Whitney U	845.500
Wilcoxon W	-.163
Z	

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* pada skor pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui Sig. (2-tailed) sebesar 0,871,

sehingga dapat dinyatakan tidak ada perbedaan kompetensi awal di antara kedua kelas, sehingga bisa dilakukan uji t pretes dan postes dengan perlakuan menggunakan bahan ajar komik untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa.

## **2. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperiment**

Eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu 24 Agustus 2022 pukul 09.55-11.55 dengan jumlah 30 siswa. Dalam pelaksanaan eksperimen, peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus yang memberikan perlakuan, sedangkan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berperan sebagai observer. Sebelum proses pembelajaran, guru mempersiapkan perencanaan terkait model dan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini dilakukan bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi fisik peserta didik, mengobservasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, apersepsi, dan stimulus yang berupa pertanyaan atau permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Selanjutnya guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian guru memberikan intruksi untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang. Setelah itu guru memberikan waktu untuk membaca bahan ajar komik yang telah dibagikan oleh guru dan mendiskusikannya. Kemudian setiap individu kelompok diberikan nomor 1-4 dan guru akan memanggil salah satu nomor yang tertera untuk maju kedepan kelas menjelaskan kembali apa yg sudah mereka baca. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergiliran dengan pertanyaan yang berbeda-beda. Dan di akhir kegiatan guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum disampaikan oleh

beberapa kelompok kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

### **3. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol**

Pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 Agustus pukul 12.25-13.45 dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak membagikan bahan ajar komik tetapi mereka menggunakan bahan ajar buku paket yang telah mereka dapat dari sekolah. Di kelas kontrol, guru menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* sebagaimana yang diberlakukan di kelas eksperimen. Setelah melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti memberikan *Post-Test* untuk melihat hasil belajar siswa pada materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah.

## **D. Hasil Penelitian**

### **1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian**

Sebelum melaksanakannya sebuah penelitian hal yang harus dilakukan adalah membuat perangkat instrumen penelitian. Namun, sebelum digunakan untuk uji coba, maka dilakukan validasi terlebih dahulu. Adapun validasi dilakukan supaya instrumen penelitian yang akan digunakan valid dan reliabel untuk digunakan ujicoba penelitian. Perangkat instrumen penelitian yang telah dibuat memperoleh data dalam penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli validator atau ahli yang terkait pada bidang instrumen penelitian. Adapun validator yang dimaksud adalah ahli atau akademisi yang berprofesi sebagai dosen. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah soal *pre-test* dan soal *post-test*. Adapun nilai yang diberikan dari validator berfungsi untuk melihat apakah instrumen yang dikembangkan layak tidak untuk digunakan dalam

kegiatan penelitian. Adapun kategori dari hasil validasi adalah sebagai berikut<sup>88</sup>:

**Tabel 4.6 Interpretasi Hasil Validasi**

<b>% Jumlah Skor</b>	<b>Kategori</b>
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Cukup Valid
0%-25%	Kurang Valid

Setelah memperoleh hasil validasi dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya dilakukan ujicoba kepada responden. Selanjutnya, dilakukan validasi butir untuk mengetahui sebuah pertanyaan layak atau tidak digunakan untuk dilakukan uji coba pada kelas penelitian. Untuk mendapatkan validitas butir dapat dilakukan dengan berbantuan program SPSS 22 *for windows*. Adapun hasil validasi dari instrumen penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

#### **a. Validasi Ahli**

Instrumen penelitian berkenaan dengan soal test tulis ini berbentuk pilihan ganda. Namun sebelum tes tulis berbentuk pilihan ganda ini digunakan dalam penelitian sebelumnya harus dilakukan uji validasi supaya soal tes tulis dapat digunakan dalam penelitian. Adapun hasil validasi dari ahli atau validator dapat dilihat sebagai berikut:

<sup>88</sup> Azwar Syaifudin, *Penyusun Skala Psikologi (2)*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 35.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Instrumen Test

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
<b>1. Materi/Isi</b>				
1	Pertanyaan sesuai dengan indikator yang akan dicapai	4	80%	Sangat Valid
2	Pilihan jawaban logis	4	80%	Sangat Valid
3	Hanya terdapat satu kunci jawaban yang paling benar	4	80%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		4	86,7%	Sangat Valid
<b>2. Konstruksi</b>				
4	Rumusan pokok pertanyaan jelas	4	80%	Sangat Valid
5	Memiliki petunjuk yang jelas dalam mengerjakan soal	4	80%	Sangat Valid
6	Kalimat pada soal menunjuk pada kunci jawaban	4	80%	Sangat Valid
7	Pernyataan pada pokok soal tidak bersifat negatif ganda	4	80%	Sangat Valid
8	Rumusan jawaban memiliki panjang kalimat yang relatif sama	4	80%	Sangat Valid
9	Penggunaan pilihan jawaban tidak mengandung pertanyaan “semua jawaban benar” atau “semua jawaban salah”	4	80%	Sangat Valid

<b>Rata-Rata</b>		4	80%	Sangat Valid
<b>3. Bahasa</b>				
10	Bahasa yang digunakan berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia	4	80%	Sangat Valid
11	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	80%	Sangat Valid
12	Kalimat pada pertanyaan tidak memiliki arti ganda	4	80%	Sangat Valid
13	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	80%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		4	80%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		52	80%	Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli pada test sebesar 80% dengan kategori sangat valid. Maka dengan demikian instrumen test layak digunakan dalam penelitian.

#### **b. Validasi Butir**

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli maka selanjutnya adalah dilakukan ujicoba pada kelas lain selain kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui soal benar-benar layak untuk diujicobakan pada kelas kontrol dan eksperimen. Setelah memperoleh nilai dari kelas ujicoba maka hasil penilaian akan dilakukan validasi butir. Adapun yang dilakukan uji validasi butir adalah sebagai berikut:

### 1) Uji Validitas

Supaya memperoleh butir soal yang layak digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Adapun uji validitas butir dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* yang menggunakan bantuan program SPSS 22.0 for windows. Dari hasil uji coba pada tiap item pertanyaan disimpulkan bahwasannya apabila memiliki nilai korelasi lebih besar daripada nilai  $r_{tabel}$  maka butir soal tersebut dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Sebaliknya, apabila nilai korelasi lebih kecil daripada nilai  $r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan butir soal tidak layak digunakan dalam penelitian.

Dalam mengambil keputusan dan menarik kesimpulan suatu butir soal dinyatakan layak atau tidak, hasil uji korelasi *pearson product moment* dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf sig. 5% (0.05) yakni sebesar 0,462 yang diperoleh dari  $dk = (n-2)$  dengan nilai probabilitas 0.05 uji dua arah dan 0,361 untuk taraf sig. 1% (0,01), dimana  $n$  adalah jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik. Adapun hasil rekapitulasi setelah dilakukan perhitungan uji korelasi *pearson product moment* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal**

No. Butir	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Kesimpulan
1	0,462	0,649	Item soal valid
2	0,462	0,582	Item soal valid
3	0,462	0,582	Item soal valid
4	0,361	0,375	Item soal valid
5	0,462	0,613	Item soal valid

6	0,462	0,636	Item soal valid
7	0,462	0,649	Item soal valid
8	0,361	0,433	Item soal valid
9	0,462	0,523	Item soal valid
10	0,462	0,649	Item soal valid
11	0,462	0,596	Item soal valid
12	0,361	0,396	Item soal valid
13	0,462	0,622	Item soal valid
14	0,361	0,388	Item soal valid
15	0,462	0,533	Item soal valid

Berdasarkan pada tabel 4.5 diatas menunjukkan hasil validitas butir soal yang berjumlah 15 butir memiliki item soal valid sehingga dapat disimpulkan bahwa 15 butir soal dapat digunakan dalam penelitian.

## 2. Hasil Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Hasil penelitian dengan rumus *Alpha Cronbach* kemudian diinterpretasikan dengan tingkat keterandalan koefisien, sebagai berikut :

**Tabel 4.9 Interpretasi Koefisien Korelasi**

No	Koefisien r	Tingkat Keterandalan
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 - 0,799	Tinggi
3	0,400 – 0,599	Sedang

4	0,200 – 0,399	Rendah
5	0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Kriteria pengujian instrumen dikatakan handal apabila  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5%. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan bantuan komputer program SPSS dengan uji keterandalan teknik *Alpha Cronbach*. Adapun hasil ringkasan analisisnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Ringkasan hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian**

No	Variabel	Reliabilitas	Interpretasi
1	Hasil Belajar siswa Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	0,678	Tinggi

### 3. Hasil Uji t-berpasangan (*Paired t-test*)

Uji  $t$  bertujuan untuk melihat ada tidaknya sebuah efektivitas. Pengambilan keputusan dalam uji  $t$  dapat dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ , atau dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas. Maka, untuk membuktikan adanya efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau tidak, diperlukan uji hipotesis nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikansi antara hasil *pre-test* dengan *post-test*. Adapun hipotesis dari uji  $t$ -test pada *pre-test* dan *post-test* adalah:

$H_0$  : Tidak adanya tingkat efektivitas Penggunaan Bahan Ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

$H_1$  : Adanya tingkat efektivitas Penggunaan Bahan Ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil uji hipotesis tersebut sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Uji t-test (*Paired Samples Test*)**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Pretest	67.4333	30	4.73930	.86527
	Posttest	82.6333	30	7.62701	1.39249

		Paired Samples Test			
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	Hasil Belajar	-15.20000	8.17650	1.49282	-18.25316

		Paired Samples Test			
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Hasil Belajar	-12.14684	-10.182	29	.000

Tabel 4.12 Uji t-test (*Independent Samples Test*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,227	,078	-15,685	58	,000	-36,06667	2.29951	-40.66963	-31.46370
	Equal variances not assumed			-15,685	54.151	,000	-36,06667	2.29951	-40.66963	-31.46370

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji t diperoleh nilai signifikansi  $p(\text{sig}(2\text{-tailed}))$  adalah 0,000 karena  $\alpha < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari perhitungan output SPSS diketahui  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 10,182. Nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $10,182 > 2,756$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah Adanya tingkat efektivitas Penggunaan Bahan Ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari rata-rata (*Mean*) dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar sesudah diberi perlakuan lebih tinggi daripada sebelum diberikan perlakuan yaitu *Mean Pre-Test* (67,43) < *Post-Test* (82,63) Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas

eksperimen menggunakan bahan ajar komik, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan bahan ajar buku paket Sejarah Kebudayaan Islam.

### **E. Pembahasan**

Penelitian yang telah dilakukan diatas bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun. Berdasarkan uraian data statistik diatas dapat diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan hasil temuan pada uji t-test menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diberikan perlakuan, artinya kemampuan hasil belajar akhir siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah memiliki perbedaan setelah mendapatkan perlakuan berbeda pula antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan bahan ajar komik, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan bahan ajar buku paket Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun hasil uji t pada kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil dari 0,05 yakni sebesar  $0,000 < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian maka kesimpulan yang didapat diambil adalah adanya efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara teoritis dapat dikemukakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik dapat memudahkan peserta didik memahami hal-hal atau materi yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata sehingga meningkatkan penguasaan konsep materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan bahan ajar komik juga mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang

dimaksud, komik disajikan secara ringkas dan mudah dicerna sehingga pembaca dapat tetap fokus dalam membacanya dan akhirnya pemahaman atas konsep yang telah dipelajari menjadi lebih baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Sri Mulyani, dalam skripsinya yang berjudul hasil belajar siswa pada konsep energi bernuansa nilai melalui media pembelajaran komik dan media gambar yang telah ditulis pada tahun 2009 beliau menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media komik dan menggunakan media gambar, dimana kelompok siswa yang diajar menggunakan media komik mendapatkan nilai hasil belajar yang lebih baik yaitu 77,5 dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar yang hanya mendapatkan nilai hasil belajar sebesar 65,88.<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan penelitian, pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga ketika pendidik mengajak peserta didik untuk membaca komik tersebut para peserta didik akan secara langsung dan antusias untuk membacanya. Artinya, bahan ajar komik dapat meningkatkan lebih terhadap minat baca peserta didik. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Karl Koenke bahwa komik bisa mengarahkan peserta didik untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca atau yang memiliki kekhawatiran akan sebuah kesalahan. Komik bisa menjadi sebuah jembatan untuk membaca buku yang lebih serius. Jika peserta didik membaca materi pelajaran maka pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tersebut juga lebih tinggi, artinya tingkat kesulitan peserta didik dalam mempelajari yang khususnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi berkurang. Hal ini dibuktikan dengan

---

<sup>89</sup> Sri Mulyani, *Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Energi Bernuansa Nilai Melalui Media Pembelajaran Komik dan Media Gambar*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2009), 82.

nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penguasaan konsep atas materi yang telah dipelajari dapat muncul jika pembelajaran berlangsung memungkinkan peserta didik untuk menerima dan memahami pesan ajar yang disampaikan pendidik dengan baik. Dari sinilah dibuthkan yang namanya bahan ajar yang menarik guna merangsang dan memotivasi peserta didik untuk belajar dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, seperti yang dikemukakan sebelumnya, yaitu bahwa penguasaan konsep atas materi yang telah dipelajari dapat dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan dalam hal ini adalah bahan ajar komik Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini memberikan implikasi bahwa hubungan keduanya terbentuk secara linier sinergis, dalam arti jika penggunaan bahan ajar komik Sejarah Kebudayaan Islam ditingkatkan maka penguasaan konsep peserta didik atas materi yang telah dipelajari juga meningkat. Implikasi praktis yang dapat dilakukan adalah upaya meningkatkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan bahan ajar komik dalam rangka meningkatkan penguasaan konsep materi siswa. Penguasaan konsep materi siswa dapat meningkat jika pembelajaran yang ada dilalui dengan proses komunikasi yang efektif.

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa hakikat dalam proses pembelajaran pada umumnya adalah proses sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik sebagai pengirim pesan dan penerima pesan, dimana pesan yang ingin disampaikan merupakan materi pelajaran terkait. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran setiap peserta didik harus aktif berbuat, bersikap responsif untuk memberikan tanggapan ataupun mengajukan sebuah pertanyaan sehingga terjadilah sebuah komunikasi yang bagus yaitu komunikasi dua arah yang efektif. Tidak ada sebuah pembelajaran jika tidak adanya komunikasi, karena belajar hanya dapat terjadi jika pengalaman secara langsung tersebut dilalui dengan

mengkomunikasikan pengetahuan yang ada. Karena pada dasarnya pengetahuan yang didapat dari sebuah komunikasi tersebut merupakan hasil organisasi secara selektif dari sejumlah fakta, informasi, serta prinsip-prinsip yang dimiliki dan diperoleh dari sebuah pengalaman.

#### **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian terkait penggunaan bahan ajar komik dalam pembelajaran pernah diteliti oleh Nurul Rizqiah dengan judul Pengembangan Media Komik Cerita Anak sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP. Hasil penilaian media komik cerita anak memperoleh nilai 75,3 dari ahli dan nilai 86,25 dan 87,5 dari pendidik, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,75. Penggunaan media komik cerita anak dalam pembelajaran mengapresiasi cerita anak memberikan dampak positif bagi peserta didik, hal ini ditunjukkan dari hasil uji coba pemberlakuan media komik cerita anak pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 1 Gubug, perolehan nilai rata-rata peserta didik meningkat 21% dari 66 menjadi 80. Sedangkan peserta didik kelas VII SMP Nusantara 1 Gubug meningkat 35% dari nilai rata-rata 60 menjadi 81.<sup>90</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Rizqiah dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media atau bahan ajar yang digunakan yaitu media atau bahan ajar komik serta objek yang diteliti menggunakan kelas VII. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada penerapan media atau bahan ajar komik. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Rizqiah merupakan penelitian pengembangan komik yang sudah pernah diterapkan sebelumnya, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan merupakan penerapan pertama menggunakan bahan ajar komik dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

---

<sup>90</sup> Nurul Rizqiah, "*Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP*", (2009), 9.

Penelitian yang lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Brenda Christina Putri dengan judul *Kefektifan Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran drama yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik serta untuk mengetahui keefektifan media komik sebagai media pembelajaran drama. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Brenda Christina Putri diperoleh hasil bahwa media komik efektif digunakan sebagai media ajar pembelajaran drama, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t untuk sampel berhubungan berupa thitung sebesar 20,995 dengan db 29 kemudian dikonsultasikan pada ttable pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 2,045 dan nilai p sebesar 0,000 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ).<sup>91</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Brenda Christina Putri dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada Penggunaan Bahan Ajar komik. Adapun Perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti serta perbedaan objek penelitian, yang diteliti oleh Brenda materi Drama serta objek penelitian yang digunakan untuk kelas XI sedangkan yang peneliti teliti adalah materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta objek yang digunakan kelas VII.

---

<sup>91</sup> Brenda Christina Putri, *“Kefektifan Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”*, (2014), 12.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi hijrah Nabi Muhammad SAW., maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan bahan ajar komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Madiun yaitu adanya kegiatan pra eksperimen Sebagai langkah pertama, peneliti melakukan *Pre-Test*. Soal yang digunakan untuk *Pre-Test* adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang meliputi materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah yang dilakukan di 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya pelaksanaan eksperimen Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi fisik peserta didik, mengobservasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, apersepsi, dan stimulus yang berupa pertanyaan atau permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian guru memberikan intruksi untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang. Setelah itu guru memberikan waktu untuk membaca bahan ajar komik yang telah dibagikan oleh guru. Setelah itu pembelajaran di kelas kontrol guru tidak menggunakan bahan ajar komik melainkan mereka menggunakan bahan ajar buku paket dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together*. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memperoleh Rata-rata hasil *pre-test* yang diperoleh kelas eksperiment adalah 69,06%, sedangkan hasil *post-test* dapat diperoleh rata-rata sebesar 83,73%. adapun

rata-rata hasil *pre-test* yang diperoleh kelas kontrol adalah 50,96%, sedangkan hasil *post-test* dapat diperoleh rata-rata sebesar 67,43%.

2. Penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi hijrah Nabi Muhammad SAW. terbilang efektif. Hal ini berdasarkan perhitungan pada kelas VII di MTsN 3 Madiun hasil uji t-test uji t diperoleh nilai signifikansi  $p(\text{sig}(2\text{-tailed}))$  adalah 0,000 karena  $\alpha < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima serta dari perhitungan output SPSS diketahui  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 10,182. Nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $10,182 > 2,756$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah Adanya tingkat efektivitas Penggunaan Bahan Ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari rata-rata (*Mean*) dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar sesudah diberi perlakuan lebih tinggi daripada sebelum diberikan perlakuan yaitu *Mean Pre-Test* (67,43) < *Post-Test* (82,63) Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan bahan ajar komik, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan bahan ajar buku paket Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian maka kesimpulan yang didapat diambil adalah adanya efektivitas penggunaan bahan ajar komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, saran yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hendaknya pendidik memiliki peran aktif serta kreatif dalam membuat inovasi pembelajaran baik dalam hal metode pembelajaran maupun bahan ajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan bahan ajar komik pada mata

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini karena bahan ajar komik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga ketika pendidik mengajak peserta didik untuk membaca komik tersebut para peserta didik akan secara langsung dan antusias untuk membacanya. Artinya, bahan ajar komik dapat meningkatkan lebih terhadap minat baca peserta didik.

2. Bagi peserta didik setelah diterapkan bahan ajar komik diharapkan mampu membantu meningkatkan minat baca serta lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga tidak termindset kepada peserta didik bahwa sejarah adalah pelajaran yang tidak menyenangkan ataupun membosankan.

Kepada penelitian selanjutnya yang akan datang diharapkan bisa membuat pengembangan hasil penelitian ini pada lingkup yang lebih luas. Harapannya pada penelitian selanjutnya bisa memberikan pengembangan penelitian ini pada beberapa jenis variabel yang lebih inovatif sehingga bisa menambah pengetahuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, 2020, "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Salaka STKIP Muhammadiyah Bogor*, Vol 2 No 1.
- Alfin, Jauharoti, 2019, "Pengembangan Materi SKI Sebagai Bahan Ajar Literasi Membaca di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.7 No.1.
- Andias, Raditya Jehan, 2017, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Letkol Slamet Riyadi Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa SMA Batik 2 Surakarta".
- Ani, Catharina Tri, 2006, *Psikologi Belajar*, Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, S. 2016, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Badri, Sutrisno, 2012, *Metode Statistika Untuk Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Bonneff, Marcel, 2008, *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Darmadi, Hamid, 2013, *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian dan Sosial*, Bandung: Alfabeta.
- DEPDIKNAS, 2009, *Seri Pembelajaran*, Diklat BIMTEK KTSP Pembinaan SMA: DEPDIKNAS.
- Dimiyati, 2015, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Rineka Cipta.

- Effiong, Ekpo,O, 2015, *Impact of instructional materials in teaching and learning of biology in senior secondary schools in Yakurr LG A Internasional Letters of Social and Humanistic Sciences.*
- Ghazali,R.Y, 2016, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel”, *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika.*
- Hadi, Sutrisno, 1990, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Office.
- Hamalik, Oemar, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar I*, Bandung : Pustaka Setia.
- Kuntowijoyo, 1995, *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta : Yayasan Bintang Budaya.
- Kurniawan, Ayu A., 2017, Utilizing Of Comic And Jember’s Local Wisdom As Integrated Science Learning Materials, *International Journal Of Social Science And Humanity*, Vol 7, No.1 Januari.
- Lestari, Ika, 2013, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang : Akademia Permata.
- Mansyur, Umar, 2019, “Upaya Meningkatkan Minat Baca”, *Jurnal Kebahasaan dan sastra Universitas Muslim Indonesia.*
- Masdiono, Toni, 1998, *14 Jurus Membuat Komik*, Jakarta : Creative Media.
- Masyitah, Siti, 2022, “Penerapan Gerakan Literasi Mapel PAI Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Menuju Era Merdeka Belajar Pasca Pandemic Covid-19 Di SMPN Tanjung Jabung Timur”, *Jurnal Pendidikan Guru Vol.3 No.2.*
- Max, Darsono, 2000, *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang: IKIP Semarang Press.

- Meiris, Silvia, 2021, "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi PQ4R Di Kelas IV SD", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.8.
- Muliani, Fitri. 2020, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah Di Sekolah Dasar." *Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*.
- Mulyana, Dedy, 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, Cholid, 1997, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, 2006, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Nata, Abudin, 2006, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Nugraha, Danu Aji, 2013, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, berorientasi Konstruktivistik", *Journal of Innovative Science Education*, Vol 2.
- Nurdiyanto, Burhan, 2019, *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Prajitno, Subagio Budi, 2013, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, *Jurnal Bandung UIN Sunan Gunung Djati*.
- Prasetyono, Aditya Eko, 2015, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah." *PESAGI Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*.
- Prastowo, 2012, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta : Diva Press.
- Purwanto, 2001, *Penulisan Bahan Ajar*, Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Purwanto, M. Ngalim, 2002, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Purwanto, M. Ngalim, 2013, *Psikologi Pendidikan Cet Ke-26*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, Agustin Suwignyo, 2021, Development Of Comic Teaching material Based On Besutan Traditional Of Art Jombang, *Jurnal Citra*, Vol 1 No.2.
- Ranang A.S, 2010, *Animasi Kartun Analog Sampai Digital*, Jakarta: PT. Indeks
- Rati, Ni Wayan, 2021, “Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System”, *Journal of Education Tecnology*, Vol.5 No.3.
- Rianti, Saiful Ita, 2013, “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Bani Abbasiyah Kelas XI IPS Di MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no.9.
- Rivai, Nana Sudjana dan Ahmad, 2010, *Media Pembelajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesid.
- Rohani, Ahmad, 1997, *Media Pendidikan Edukatif*, Jakarta : Grafika.
- Rosyidi, Abdul Wahab, 2009, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press.
- Rusman, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana.
- Sabari, Ahmad, 2003, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadjati, Ida Malati, *Pengembangan Bahan Ajar*, Universitas Terbuka, 10.
- Sartono, M. Umar, 1998, *Bimbingan dan Penyuluhan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Santyasa.I W, 2007, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Surabaya : Universitas Ganesha.

- Sekaran, Uma, 2006, *Metode Penelitian Bisnis*, Jakarta: Salemba Empat.
- Senen, Anwar, 2021, The Use Of Photo Comics Media : Changing Reading Interest And Learning Outcomes In Elementary Social Studies Subjects, *Cypriot Journal Of Educational Sciences*, Vol.16 No.5.
- Sinta, Ida Norma, 2021, “The Influence Of Comic Media On Students Concept Understanding on Chemical Bonding Materials”, *Internasional Journal of Active Learning*, Vol.6 No.2.
- Siregar, Sofyan, 2014, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto, 2013, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cita.
- Sofi, Euis, 2016, Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri, *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan 1*, no.1.
- Sudjana, Nana, 2005, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Sinar Buku Alghisindo.
- Sudjana, Nana, 2010, *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiharta, Rahma, 1997, *Perilaku Dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*, Jakarta : Prisma.
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sukardi, 2019, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Bumi Aksara.

- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, Wahid, 2009, *Statistik Non Parametrik Contoh Kasus dan Pemecahannya dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi
- Susanto, Ahmad, 2016, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Premadamedia Group.
- Syalabi, 1994, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta : Pustaka Al Husna.
- Trianto, 2016, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta : Kencana.
- Triatma, Ilham Nur, 2016, “Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta”, *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol.V No.6.
- Usman, Husain, 2008, *Pengantar Statistika*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul, 2016, Pengembangan Bahan Ajar Komik pada materi sistem transportasi makhluk hidup untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan hasil belajar, *Jurnal Pendidikan Sains Vol.6 No.1* November.
- Wahidin, Nur, 2018, *Seri Komik Kisah Nabi Muhammad SAW (Haji Perpisahan dan Wafatnya Nabi) Jilid 6*, Bandung : Mizan.
- Wahyuddin, Din, 2007, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wahyuni, Bahrudin, 2010, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Waluyanto, Heru Dwi, 2005, “Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran” *Jurnal Nirmana* vol 7 no 1 bulan maret.

Widodo, 2013, “Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas Viii Mtsn Donomulyo Kulon Progo Tahun Ajaran 2012/2013”, *Jurnal Fisika Indonesia UGM*.

Yatim, Badri, 2013, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta : Rajawali Pers.

Yunita, Sari, 2018, “Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Zainal, Arifin, 2012, *Penelitian Pendidikan: Penelitian dan Paradigma Baru*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Zubaidah, Siti, 2016, *Sejarah Peradaban Islam*, Vol.1, Medan: Perdana Mulya Sarana.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A