

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu institusi pendidikan formal dan merupakan lembaga yang secara khusus bertugas mengatur pengalaman-pengalaman belajar serta menunjang perkembangan peserta didik. Selain sekolah sebagai lingkungan pendidikan formal, juga terdapat serangkaian kegiatan yang terencana dan terorganisir termasuk dalam rangka proses belajar mengajar.

Adapun belajar disini melibatkan berbagai unsur yang ada didalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Kedua kondisi tersebut sangat intern dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Adapun unsur lain yang kita sebut sebagai unsur ekstern antara lain yang dapat berpengaruh terhadap suasana lingkungan saat belajar yaitu tersedianya media.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakkan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media, dengan demikian peserta didik lebih mudah mencari bahan dengan bantuan media.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Mulai dari media yang sederhana, konvensional dan murah harganya sampai media yang kompleks, rumit, modern dan harganya mahal. Media yang merespon indera tertentu sampai yang dapat merespon perpaduan dari berbagai indera manusia. Dari yang bersifat manual dan konvensional

dalam penggunaannya sampai media yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam penggunaannya.

Karena dalam penggunaan media pada proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis yaitu:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dipahami secara langsung oleh peserta didik di dalam kelas, seperti obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajak komunikasi dengannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. Penggunaan media, seperti: gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas persepsi semakin tajam dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan buletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.

8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.<sup>1</sup>

Oleh karena itu, di dalam pelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi mutu hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, maka dengan penggunaan media audio visual atau cerita bergambar sebagai alternatif media pembelajaran sangat efektif dalam proses belajar peserta didik dan dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Dengan mengetahui latar belakang tersebut maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang "Studi Komparasi Efektifitas Media Audio Visual dan Cerita Bergambar (Cergam) dalam Meningkatkan Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Khalifah Usman Bin Affan Kelas VI (Enam) Semester Genap di MI Kumpulrejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011"

## **B. Penegasan Istilah**

Dalam hal ini perlu diberikan batasan istilah mengenai hal-hal yang diteliti untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan, menafsirkan, serta membatasi permasalahan yang ada.

1. Studi komparasi sama dengan membandingkan, dalam penelitian ini yang dibandingkan adalah keefektifan dan prestasi siswa dengan menggunakan media audio visual dan cerita bergambar.
2. Efektifitas

Secara harfiah, efektifitas dapat diartikan, bersifat mempunyai daya guna dan membawa hasil guna (Moeliono, 1989:250). Dalam penelitian ini berarti adanya daya guna dan membawa hasil guna dalam penggunaan media audio visual dan media cerita bergambar terhadap prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1989). hlm. 14 – 15.

### 3. Media Audio Visual

Media adalah perantara (informasi); penengah; wahana<sup>2</sup>. Audio visual adalah hal pendengaran dan penglihatan atau pandangan yang dapat dihayati<sup>3</sup>. Media audio visual maksudnya media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar<sup>4</sup>.

### 4. Media Cerita Bergambar

Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dll.); karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dsb. (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka)<sup>5</sup>

Media gambar menurut Riyanto (1982:24) merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan simbol.

Media ceita bergambar yang dimaksud adalah alat berupa buku yang berisi tentang cerita-cerita disertai gambar yang menarik.

### 5. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran agama yang menelaah tentang sejarah dan kebudayaan Islam.

### 6. Metode Eksperimen

Eksperimen menurut Poerwadarminta (1998:222) adalah suatu percobaan sistematis dan berencana untuk membuktikan suatu teori. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari perlakuan (Arikunto, 2002:4).

Ekperimen dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan pengajaran pada siswa dengan menggunakan media audio visual dan

---

<sup>2</sup> Pius, A. Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 2005), hlm. 448.

<sup>3</sup> Pius, A. Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, hlm. 56.

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 124.

<sup>5</sup> Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. ed. 2, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 186.

cerita bergambar, maksudnya yaitu agar siswa lebih berminat dan lebih mudah dalam mempelajari pelajaran yang diberikan.

7. Studi Komparasi Efektifitas Media Audio Visual Dan Cerita Bergambar (Cergam) dalam Meningkatkan Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Khalifah Usman Bin Affan Kelas VI (Enam) Semester Genap di MI Kumpulrejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011

Maksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan efektifitas media audio visual yang menggunakan indera pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata), dan media cerita bergambar yang berbentuk rangkaian gambar-gambar yang masing-masing berada dalam kotak yang keseluruhannya merupakan serentetan suatu cerita yang juga merupakan reproduksi dari bentuk asli dalam dua dimensi.

Dari kedua media tersebut akan dilakukan suatu perbandingan untuk mengetahui hasil pembelajaran menggunakan media audio visual dan cerita bergambar. Efektif manakah pembelajaran menggunakan media audio visual dengan media cerita bergambar, yang dapat dilihat dari hasil tes yang akan dilakukan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan penegasan istilah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Efektifkah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dan cerita bergambar?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media audio visual dan cerita bergambar?
3. Adakah perbedaan efektifitas penggunaan media audio visual dan cerita bergambar dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Usman bin Affan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Untuk mengetahui efektifitas media audio visual dengan cerita bergambar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Khalifah Usman Bin Affan pada siswa kelas VI MI Kumpulrejo Kaliwungu.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media audio visual dengan menggunakan media cerita bergambar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis, yaitu sebagai tambahan khasanah referensi di bidang pendidikan, khususnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Manfaat praktis, yaitu sebagai masukan untuk pengambil kebijakan pemerintah maupun pihak lain yang berkompeten dalam dunia pendidikan.