

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran idealnya dapat meningkatkan pemahaman siswa, sebab pada hakikatnya belajar merupakan suatu usaha mencari makna agar mendapatkan pemahaman (Umar, 2020). Dalam proses pembelajaran terdapat upaya transfer ilmu dan penanaman ilmu secara berkepanjangan demi mencapai pemahaman siswa yang kuat dan tahan lama (Umar, 2020). Kemudian untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi ajar perlu dilakukan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan menantang serta dapat memberikan peluang bagi siswa untuk membangkitkan kreativitas dan kemandiriannya (Putri & Sukma, 2020)

Secara yuridis, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada BAB I mengenai pendahuluan telah menegaskan bahwa: “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Kemudian pada BAB IV mengenai Pelaksanaan Pembelajaran pada kegiatan inti ditegaskan pula bahwa: “Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.” Menurut Isman pembelajaran aktif adalah dasar dari model perencanaan pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung siswa harus aktif menggunakan kemampuan kognitifnya sehingga mendapat pengetahuan baru (Anggraeni & Akbar, 2018). Maka dari itu, proses pembelajaran dan strategi yang digunakan oleh guru mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan (Ardila & Hartanto, 2017).

Selain itu, secara teoritis peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dijalankan oleh para guru karena media pembelajaran berguna dalam mentransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik dan juga membantu peserta didik untuk memahami dan menjelaskan apa yang telah

dijelaskan oleh guru dengan kreativitasnya sendiri (Abdullah, 2017; Indriyani, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran (Anshori, 2018). karena kegunaan media pembelajaran di antaranya adalah untuk memantik gairah belajar siswa, memungkinkan terjadinya interaksi belajar siswa secara langsung dengan lingkungan dan keadaan sebenarnya, dan peluang siswa untuk belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya (Tafonao, 2018). Maka dari itu, guru sebagai sumber belajar siswa di sekolah dapat menerapkan model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan (Muammar & Suhartina, 2018). Sehingga dapat mengurangi dan menghilangkan rasa bosan pada siswa dan juga penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik (Ananda, 2019).

Berdasarkan pandangan yuridis dan teoritis di atas mengenai proses pembelajaran di sekolah, Pendidik sebagai sumber belajar dan fasilitator siswa dapat menerapkan model, metode dan media pembelajaran yang tepat. Namun pada realitanya, dalam (Umar, 2020) proses pembelajaran terjadi bersifat biasa saja dikarenakan siswa hanya menyimak penjelasan guru tanpa adanya diskusi atau respon balik. Sehingga suasana belajar yang terjadi kepada siswa cenderung menimbulkan kejenuhan dan rendahnya antusias siswa terhadap materi yang diajarkan. Lalu di tengah penjelasan guru ataupun di akhir pembelajaran biasanya siswa diperintahkan untuk mencatat atau menyalin kembali materi yang diajarkan ke dalam buku siswa tersebut tanpa mengkhawatirkan siswa tersebut paham dengan materi yang diajarkan atau tidak dan ketika siswa tersebut membacanya kembali catatan yang telah ditulis hanya berbentuk tulisan. Sedangkan apabila materi yang diajarkan kepada siswa dituangkan oleh siswa sendiri ke dalam sebuah gambar dapat memantik kreativitas siswa sekaligus membuat siswa lebih paham akan materi pelajaran.

Terdapat beberapa faktor yang menjadi alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran, yaitu: guru terbiasa menggunakan metode konvensional karena malas untuk menggunakan media dan merasa perlu mempersiapkan diri untuk menggunakan media sehingga Guru tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan media pembelajaran. Kemudian Guru belum

memahami pentingnya menggunakan media pembelajaran karena beranggapan bahwa media adalah produk yang menuntut, mahal dan hanya sebatas hiburan saja. Kemudian faktor sekolah yang tidak memiliki media dan sekolah tidak memiliki alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran pun menjadi faktor yang menghambat guru menggunakan media pembelajaran (Tafonao, 2018). Maka dari beberapa alasan itulah proses pembelajaran cenderung monoton.

Banyak upaya yang telah dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan mampu meningkatkan motivasi belajar agar siswa paham. Sebagai contoh: pertama, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari & Maharani, (2021) yang meneliti terkait penggunaan media pembelajaran kimia berbasis *storyboard* pada materi larutan penyangga telah menghasilkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *storyboard* lebih efektif dalam materi larutan penyangga, cirinya adalah pemahaman materi siswa meningkat, namun faktor keadaan dan konsentrasi siswa serta kurangnya waktu yang disediakan dapat mempengaruhi siswa dalam memahami pembelajaran. Kemudian kedua, penelitian yang dilakukan oleh Winarti & Astuti (2019) yang membahas terkait adanya pengaruh media pembelajaran *storyboard* terhadap kreatifitas belajar siswa telah menghasilkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *storyboard* pada mata pelajaran seni budaya terhadap kreativitas belajar siswa. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Kastiyawan et al. (2017) yang dalam penelitiannya berfokus untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media *Levidio storyboard* dalam penulisan teks ulasan film/drama. Berdasarkan penelitiannya bahwa penggunaan media *Levidio storyboard* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Aisyah et al. (2022) lebih mengerucut pada bagaimana mengembangkan media *storyboard* sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menyatakan bahwa media *storyboard* dapat mempermudah siswa dalam pemahaman belajar jika digunakan dalam mencari informasi buku fiksi dan non fiksi. Nisa & Nurdyansyah (2023) juga telah melakukan penelitian terkait media pembelajaran *storyboard* dengan istilah *storyboard telling* yang di mana pada penelitian ini mencoba meneliti terkait

keefektifan *storyboard telling* dengan materi sejarah kebudayaan islam (SKI). Berdasarkan penelitian ini mengungkapkan bahwa *storyboard telling* berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam menyusun materi sejarah secara kronologis. Sehingga *storyboard* ini sangat efektif ketika digunakan untuk menyusun secara urut tentang materi sejarah.

Menurut asumsi peneliti salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah melalui pemilihan media yang tepat. Dalam perkembangan media pembelajaran saat ini, Ragam media pembelajaran terdapat banyak jenisnya di antaranya menjadi empat bagian: pertama, media visual; kedua, media audio; ketiga, media audio-visual; dan keempat, media multimedia (Abdullah, 2017).

Media visual merupakan media yang mengandalkan sistem penglihatan manusia pada penggunaannya. Menurut Anitah (2010) menyatakan bahwa dengan media bergambar memiliki beberapa keunggulan apabila diterapkan dalam pembelajaran yaitu: dapat memantik minat peserta didik, menyederhanakan materi, merinci poin-poin penting dalam pembelajaran dan dapat meringkas materi. Media visual dapat dibedakan menjadi dua yaitu media visual statis seperti foto, ilustrasi, film bingkai, diagram, pamflet dan lain sebagainya sedangkan media visual dinamis seperti film bisu.

Kemudian menurut Sanjaya (2010) dalam Gabriela (2021) mengatakan bahwa media audio itu mengandalkan kepada indera pendengaran karena hanya memiliki unsur suara saja seperti menggunakan media kaset, *recorder*, radio dan lain sebagainya. Sedangkan media audio visual merupakan gabungan dari dua media sebelumnya yaitu media bergambar dan bersuara karena media audio visual menampilkan gambar yang bergerak sekaligus menghasilkan suara. Contoh medianya seperti komputer, VCD, Televisi dan lain sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut telah ada beberapa media pembelajaran yang pernah digunakan oleh para guru seperti menggunakan media *powerpoint*. Pembelajaran menggunakan *powerpoint* mampu memberikan ketertarikan siswa pada materi yang ditampilkan dan memberikan pengalaman baru pada siswa. Namun, hal ini dirasa masih kurang maksimal bagi siswa dalam menangkap materi yang ditampilkan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Lalu ketersediaan

sarana dan prasarana pendukung seperti ketersediaan LCD Proyektor sangat dibutuhkan dalam pembelajaran menggunakan media *powerpoint*.

Kemudian, adapun media permainan monopoli yang bisa digunakan di dalam pembelajaran PAI dengan kelebihanannya yaitu peserta didik dapat bermain permainan monopoli yang sudah dirancang untuk mata pelajaran PAI yang bertujuan untuk menarik minat peserta didik untuk belajar PAI. Namun, media ini masih memiliki kekurangan di mana media yang dikembangkan baru terbatas pada soal-soal dan materi sejarah dan jika terus menerus dipakai akan membuat peserta didik akhirnya merasa jenuh (Khairunnisa et al., 2018). Kemudian ada juga media berbasis video pembelajaran yang digunakan oleh Endik Kuswanto & Romelah, (2020), media ini berupa video yang berisi penjelasan materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan peserta didik hanya tinggal menyimak dan memperhatikan isi dari video. Tentu, media ini cukup sederhana namun media ini juga perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai seperti perangkat untuk menampilkan videonya lalu di dalam pelaksanaannya terkadang terdapat masalah teknis yang bisa mengganggu kelancaran pembelajaran sehingga berdampak pada waktu pembelajaran.

Pada saat ini dikenal salah satu jenis media yang memiliki karakteristik dapat meningkatkan kreativitas dan juga pemahaman peserta didik, mampu melatih daya imajinasi dan daya pikir tingkat tinggi dan melatih kemampuan menuangkan materi yang diajarkan ke dalam bentuk gambar. Media tersebut yaitu media pembelajaran *storyboard*. *Storyboard* menurut Joenaidy (2018) merupakan suatu model pembelajaran yang dalam prosesnya menuntut siswa untuk mampu memvisualisasikan materi pelajaran ke dalam bentuk cerita bergambar yang tersusun dan jelas. Media *Storyboard* ini memiliki karakteristik yang menekankan pada aspek kreativitas, imajinasi dan kemampuan kognitif yang tinggi. Maka dari itu keunggulan dari *storyboard* dibandingkan dengan media pembelajaran lain adalah: (1) mendorong kreativitas siswa, (2) Meningkatkan daya berpikir siswa, (3) melatih kemampuan menerjemahkan materi dalam sebuah gambar, (4) mendisiplinkan siswa, menumbuhkan ketertarikan membaca, menumbuhkan rasa penasaran dan kreativitas, dan (5) memperkenalkan pembelajaran higher order

thinking skill (HOTS). Oleh karena itu dengan beberapa manfaat tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berkaitan dengan problematika pembelajaran PAI yang masih memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa maka media pembelajaran *storyboard* dapat menjadi alternatif solusi. Penelitian ini berupaya untuk ikut berkontribusi dalam mengatasi problematika pembelajaran PAI dengan menguji keefektifan media pembelajaran *storyboard* sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Rendahnya kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran dalam pembelajaran PAI
2. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan pemahaman siswa sehingga dibutuhkan semacam media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa mudah memahami materinya.

Maka berdasarkan identifikasi masalah tersebut yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana efektivitas media pembelajaran *storyboard* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI pada jenjang sekolah menengah pertama?. Dari fokus masalah di atas dapat dirincikan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum perlakuan?
2. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi PAI pada kelas kontrol dan eksperimen setelah perlakuan?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *storyboard* terhadap peningkatan pemahaman siswa di kelas eksperimen?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk menguji keefektifan media pembelajaran *storyboard* dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI. Sedangkan secara khusus dapat disusun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum perlakuan.
2. Mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI pada kelas kontrol dan eksperimen setelah perlakuan
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media *storyboard* terhadap peningkatan pemahaman siswa di kelas eksperimen

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran PAI di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai bentuk kontribusi dalam menciptakan sebuah inovasi dan variasi di bidang pendidikan terutama dalam aspek media pembelajaran PAI.

Bagi Guru penelitian ini dapat membantu pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran PAI dan memberikan banyak opsi media pembelajaran yang dapat dipakai oleh pendidik dalam pembelajaran PAI di sekolah.

Bagi Sekolah penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam menentukan media pembelajaran yang baik dan cocok untuk di daya gunakan di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Bagi Universitas penelitian ini dapat bermanfaat dalam perbendaharaan keilmuan yang bisa digunakan dan dapat terus disempurnakan oleh berbagai pihak baik di tingkat program studi/departemen, fakultas atau di tingkat universitas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi.

Sistematika penyusunan skripsi ini pada dasarnya disusun dalam 5 bab. Bab I merupakan bab pendahuluan. Bab ini merupakan bab yang berisi pengantar dari

gagasan penulis yang menjadi cikal bakal terciptanya penelitian ini. Bab ini terdiri dari 5 subbab di antaranya: pertama, latar belakang penelitian; kedua, rumusan masalah; ketiga, tujuan penelitian; keempat, manfaat penelitian; dan kelima, struktur organisasi penelitian.

Bab II berisikan tentang kajian pustaka, pada bab ini secara khusus akan di muat dua hal, yakni terhadap kajian tentang konsep dan teori yang berkaitan dengan bidang ilmu yang dikaji pada penelitian ini, yaitu konsep dan teori tentang pembelajaran PAI, media pembelajaran *storyboard* dan teori pemahaman siswa.

Bab III berisikan tentang metode penelitian, pada bab ini akan menjelaskan tentang struktur jalannya penelitian yang dilakukan oleh peneliti di antaranya: pertama, desain penelitian; kedua, partisipan dan tempat penelitian; ketiga, metode penelitian; keempat, definisi operasional; kelima, instrument penelitian; keenam, teknik pengumpulan data; dan ketujuh, analisis data.

Bab IV berisikan temuan dan pembahasan. Pada bagian temuan, peneliti mendeskripsikan temuan-temuan berdasarkan pada rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Hasil penelitian dari temuan tersebut selanjutnya akan dibahas dan dianalisis pada bagian pembahasan menyesuaikan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab II.

Bab V adalah bab yang berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi. Simpulan merupakan bagian yang di dalamnya berisikan konteks jawaban dari rumusan masalah pada bab I. Implikasi merupakan pengaruh langsung dari hasil penelitian dan rekomendasi merupakan tawaran gagasan dari hasil penelitian.