

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian pembelajaran menurut Daeng (1984) sebagaimana dikutip (Ratumanan, 2015:10) menyatakan bahwa ‘pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik. Secara eksplisit terlihat bahwa dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahamannya tentang pengetahuan tertentu. Dalam membangun pemahaman pengetahuan tersebut tentunya tidak lepas dari peran pendidik, sehingga di dalamnya membentuk suatu lingkungan belajar.

Proses belajar mengajar yang ideal harus terdapat komponen-komponen yang lengkap, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal. Komponen-komponen yang dimaksudkan antara lain adalah pendidik (guru), peserta didik, tujuan pendidikan, bahan atau materi pelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, serta evaluasi. Hal ini begitu penting untuk mewujudkan ketercapaian dari proses pembelajaran.

Salah satu komponen yang dibahas dalam penelitian ini adalah peserta didik. Peserta didik merupakan subjek yang menjadi pusat dari suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar. Guru atau pendidik merupakan pelaksana dari kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik semaksimal mungkin. Sehingga peserta didik tersebut sanggup untuk mengubah tingkah

lakunya menjadi lebih baik dan peserta didik pun benar-benar berperan serta untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Di dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya keaktifan ataupun partisipasi dari peserta didik agar terjadi timbal balik dari pendidiknya. Partisipasi sangatlah penting karena selain membuat suasana kelas menjadi hidup, seorang pendidik pun dapat mengetahui apakah materi yang disampaikan kepada peserta didik tersampaikan dengan baik ataukah tidak. Darsono (2000:73) sebagaimana dikutip (Sudarma dan Sakdiyah, 2007:168) Partisipasi siswa dalam belajar tidak bersifat dikhotomis, artinya ada atau tidak ada partisipasi, melainkan bersifat kontinum, artinya partisipasinya terentang dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi.

Guru yang berinteraksi secara akrab dengan peserta didiknya, dapat menghasilkan suatu proses belajar mengajar yang akan lebih baik dan lancar. Peserta didik yang merasa dekat ataupun akrab dengan pendidiknya, maka peserta didik tersebut akan berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Partisipasi peserta didik dalam melaksanakan suatu pembelajaran adalah sangat penting karena dari sinilah guru maupun pendidik dapat memberikan suatu perhatian yang berbeda kepada peserta didik lain yang kurang berpartisipasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka hal-hal yang perlu dilihat atau perlu diperhatikan secara teliti adalah; a) tingkat keikutsertaan (partisipasi) para siswa, b) nilai-nilai instrinsik (*intrinsic value*), c) efisien tidaknya proses belajar (*efficiency of learning process*), d) sejauh mana proses belajar atau lingkungan belajar dapat membantu guru dan siswa, mencapai tujuan (Arikunto, 1986: 25 dan

26). Partisipasi dari peserta didik tersebut sangatlah penting, karena merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Partisipasi aktif suatu subjek belajar dalam proses pembelajaran yaitu antara lain dipengaruhi oleh adanya faktor kemampuan yang dimiliki hubungannya dengan materi yang akan dipelajari. Adapun indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Knowles dalam (Mulyasa, 2004:156) yakni sebagai berikut; (1) adanya keterlibatan emosional dan mental siswa; (2) adanya kesediaan siswa untuk memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan, dan (3) dalam kegiatan belajar terdapat hal yang sangat menguntungkan. Sementara faktor yang dapat mempengaruhi antarlain, faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal, yang berupa guru (metode dan media yang diberikan), sekolah, dan lingkungan tempat tinggal.

Sekian banyak indikator dan faktor yang telah disebutkan di atas, maka dibutuhkanlah suatu upaya untuk membangun dan meningkatkan partisipasi peserta didik, diperlukanlah suatu sarana pendukung dalam mencapai keberhasilan baik dari partisipasi peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga peneliti memilih faktor media sebagai salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan khususnya media visual yang tak diproyeksikan berupa media dengan menggunakan gambar *meme komik* dan media berupa *mind mapping* atau sering disebut dengan peta pikiran.

Adapun media dapat diartikan sebagai sebuah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut *National*

Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. (Arsyad, 2000: 4 dan 5). Media pembelajaran dengan kata lain merupakan suatu perantara dalam proses pengajaran sehingga dapat memudahkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Namun fakta di lapangan masih ditemui pembelajaran yang belum mengimplementasikan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kelancaran dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya lebih condong menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang diajarkan, serta belum didukung dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga hal ini dapat menyebabkan kejenuhan dan tidak konsentrasinya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan sebuah penelitian sebagaimana dikutip (Yamin dan Maisah, 2009: 75 dan 76) menunjukkan bahwa siswa mendengarkan (tanpa berfikir) rata-rata 400-500 kata permenit. Ketika mendengarkan secara terus menerus selama waktu tertentu pada seseorang guru yang sedang bicara empat kali lebih lambat, siswa cenderung bosan, dan pikiran mereka akan melayang kemana-mana. Sehingga dapat menyebabkan peserta didik menjadi tidak paham akan materi yang disampaikan.

Apabila masalah ini tidak diselesaikan maka dapat berdampak kepada peserta didik itu sendiri dan juga kepada pengajarnya. Peserta didik akan mengalami ketidakpahaman terhadap materi yang pengajar telah sampaikan,

selain itu akan mempengaruhi juga hasil belajarnya dan bagi pengajar dampaknya tidak berhasilnya ketercapaian dari tujuan pembelajaran serta akan menghambat proses sertifikasi bagi pendidik yang profesional.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI yang berinisial B pada hari Kamis, tanggal 11 Mei 2017 pukul 16.00 WIB, menunjukkan bahwa guru dalam pembelajaran PAI yang mengampu kelas XI di SMA N 1 Sentolo lebih sering menyampaikan materinya dengan bercerita (ceramah), suaranya kecil, tidak menggunakan laptop, tetapi orangnya baik.

Oleh karena itu penelitian ini sangatlah perlu untuk diteliti agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran PAI, dan apabila media ini berhasil dalam praktiknya, maka bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dijadikan fokus pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media *meme komik* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo?
2. Bagaimana penggunaan media *mind mapping* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo?
3. Bagaimana partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI?

4. Apakah ada pengaruh penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI, baik secara parsial maupun simultan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *meme komik* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI.
3. Untuk mendeskripsikan partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI.
4. Untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi belajar siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI, baik secara parsial maupun simultan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh alternatif pilihan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam yang aktif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan.

- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran dan sekaligus motivasi untuk meneliti mengenai bagaimana suatu media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI.
- 2) Siswa dapat dengan mudah untuk memahami pembelajaran PAI, sehingga siswa memiliki pandangan yang mendasar jika ilmunya diaplikasikan di masyarakat.

b. Bagi guru :

- 1) Dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru PAI dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Memberikan saran bagi guru terutama guru PAI mengenai pentingnya media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pandangan atau gambaran untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran yang efektif dan mengasikan.

c. Bagi sekolah :

- 1) Dapat memperoleh pencapaian tujuan, visi dan misi sekolah yang telah dibentuk.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran umum mengenai susunan dari skripsi ini, perlu dikemukakan sistematika pembahasan yang berisi susunan antar bagian

(bab). Secara garis besarnya, skripsi ini terdiri dari tiga bagian yang merupakan sub-sub sistemnya, yaitu antara lain bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Pada bagian awal skripsi ini, merupakan halaman-halaman formal yang meliputi, halaman sampul skripsi, halaman judul skripsi, halaman nota dinas, halaman pengesahan skripsi, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, abstrak, lampiran-lampiran dan riwayat hidup.

Sedangkan pada bagian utama dari skripsi ini meliputi pendahuluan, penyajian hasil penelitian, analisis data, dan kesimpulan. Bagian pendahuluan merupakan pertanggungjawaban nilai keilmiah dari skripsi sebagai sebuah karya tulis ilmiah. Pendahuluan dapat berarti mendahulukan hal-hal yang penting dan mendasar sebelum beranjak pada bab-bab selanjutnya. Pada bab pendahuluan ini dikemukakan pula berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan tujuan dan kegunaan serta sistematika pembahasan. Setelah bab pendahuluan, ada bab tinjauan pustaka dan kerangka teori, kemudian pada bab ke tiga terdapat metode penelitian yang meliputi pendekatan penelitian, jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta analisis data. Pada bagian penyajian hasil penelitian, berisikan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian, serta bagian kesimpulan dimana peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan secara tegas dan lugas, sesuai dengan permasalahan penelitian yang diangkat, saran, dan kata penutup.

Bagian terakhir dari skripsi ini berupa yakni meliputi daftar pustaka yang memuat semua sumber data (referensi) atau pun rujukan yang digunakan untuk menunjang penulisan skripsi dan juga lampiran-lampiran yang memuat semua data dokumen baik berupa foto ataupun berkas file atau bahan penunjang yang dipergunakan dalam penelitian skripsi ini.