

PENGARUH PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA KOMIK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SKI KELAS X MAN PANGKEP

Muh. Yusuf

Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Email: kjusuf90@gmail.com

Abstract: *The study discussed the influence of the implementation of audio visual and comic media on the improvement of students' learning outcomes in learning the History of Islamic Culture of Class X MAN Pangkep. The study was aimed at: (1) describing the implementation of audio visual media positively influenced the students' learning outcomes in learning the History of Islamic Culture of Class X MAN Pangkep, (2) describing the implementation of comic media positively influenced the students' learning outcomes in learning the History of Islamic Culture of Class X MAN Pangkep, (3) describing the differences of the influence between audio visual media and comic media on the students' learning outcomes in learning the History of Islamic Culture of Class X MAN Pangkep. The study was quantitative quasi experimental research having a controlled group, but did not fully control the variables influencing the experiment implementation. Methodological and scientific approaches were utilized in this study. The population was all class X students of MAN Pangkep as many as 270 people whom 24 of them were taken as the samples of class X MIA 1 using a purposive sampling technique. Multiple choice test, observation and documentation were applied as research instruments to gather the data which then analyzed using descriptive and inferential statistical analysis techniques. Based on the results of descriptive data analysis, it was obtained the average score of both groups, namely the pretest and posttest of the controlled class were 71 and 83 respectively, while 72 and 85 for the experimental class. Based on the results of inferential statistical analysis, it was obtained the $t_{count} = 1.95$ and the value of the t_{table} with $\alpha = 0.55$ and $dk = (12+12-2) = 22$ was 2.17. Since the $t_{count} < t_{table}$ ($1.95 < 2.17$), it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted, this means that there was an average difference of learning outcomes between class taught using audio-visual media and that using comic media on the students' learning outcomes of the History of Islamic Culture of Class X MAN Pangkep.*

Keywords: *Audio Visual Media, Comic Media, Influence Of The Implementation*

I. PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah

adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Azar Arsyad, 2014:1).

Media sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif memungkinkan audiens (peserta didik) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai tujuan yang ingin dicapai (Asmaun dan Angga, 2012:105).

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 keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media, dengan demikian peserta didik lebih mudah mencari bahan dengan bantuan media.

Tingkat keefektifan pembelajaran di sekolah salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru menerapkan asas kekonkretan dalam mengelola proses pembelajaran. Maksudnya guru harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkret (nyata) sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sesuai tingkat perkembangan usia peserta didik. Untuk mewujudkan asas kekonkretan dalam pembelajaran di sekolah dibutuhkan adanya media pembelajaran yang tepat (Safei, 2011:1). Pemakaian media dalam pembelajaran dapat membantu dalam menyalurkan pesan terhadap peserta didik dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Selain pemakaian media dibutuhkan guru profesional dalam memanfaatkan media sebagai penyalur pesan.

Dalam observasi lebih lanjut diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya motivasi belajar dan metode yang digunakan oleh guru tidak terlalu menarik dan guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam menerima pelajaran. Hal ini tentunya mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kenyataan di atas, penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga mencapai hasil belajar di atas standar KKM mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penggunaan media audio visual dan media komik sebagai alternative dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

2. *Tinjauan pustaka*

A. **Media Pembelajaran Audio Visual**

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel diungkapkan bahwa “media is channel of communication. Derived from the Latin word for ‘between’, the term refers ‘to anything that carries information between a source and receiver’”. Menurut NEA (National Education Association), media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Azhar Arsyad, 2009:3). Sedangkan menurut Donald P. Ely Vernon S. Gerlach, media ada dua bagian yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Dalam arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru (Hasyim Haddade, 2013:13-4).

Dari beberapa pengertian diatas dapat kita garis bawahi bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, computer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Misalkan seorang kepala desa ingin mengajak kerja bakti kepada warganya pada hari dan waktu tertentu, maka ia menuliskan ajakan tersebut dipapan pengumuman desa. Dalam konteks ini, papan pengumuman merupakan media bagi kepala desa. Seorang presiden memberitahukan kenaikan harga BBM, pemberitahuan itu ia sampaikan melalui televisi, radio atau surat kabar. Alat-alat tersebut dapat dikatakan sebagai media. Dari penjelasan di atas, maka media itu adalah perantara untuk menyampaikan pesan tertentu dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media pertama kali digunakan sebagai alat penyalur pesan.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran, ada beberapa definisi tentang media pembelajaran, yaitu:

- a. Menurut Oemar Hamalik media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional (Oemar Hamalik, 1989:12).
- b. Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjadilah proses belajar (Arief S, 2006:7).
- c. Sedangkan Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Arief S,

2006:17).

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang terencana, terprogram dan bertujuan untuk mengantarkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perhatian, perasaan, dan perilaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Jadi media pembelajaran adalah media pembelajaran yang terencana, terprogram dan bertujuan agar pesan materi bisa dengan mudah dimengerti siswa dan mencapai tujuan pembelajaran bahasa arab.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

a. Media Sebagai Sumber Belajar

Media yang termasuk katagori pusat sumber belajar, menurut Oemar Hamalik adalah suatu sistem atau perangkat materi yang sengaja disiapkan atau diciptakan dengan maksud memungkinkan atau (memberi kesempatan) siswa belajar. Sumber belajar adalah semua sumber yang dapat dipakai oleh siswa (sendiri-sendiri atau bersama-sama dengan siswa lainnya) untuk memudahkan belajar. Pusat sumber adalah suatu tempat sebagai bagian dari suatu ruangan kamar sampai pada suatu kompleks bangunan yang disiapkan secara khusus dengan maksud penyimpanan dan penggunaan suatu kumpulan sumber-sumber, dalam bentuk tercetak dan tak tercetak (Oemar Hamalik,1994:195).

Belajar berdasarkan suatu sumber adalah sistem belajar yang terpusat pada siswa, diindividualisasikan dan sangat berstruktur yang menggunakan sepenuhnya sumber-sumber yang bermakna, yakni benda dan manusia, dalam rangka menciptakan situasi belajar yang efektif. Pusat sumber belajar adalah suatu nama alternatif bagi suatu pusat pada sumber. Belajar dilakukan oleh individu. Dalam konteks pendidikan nasional, pusat sumber belajar pada hakekatnya adalah suatu institusi dalam lingkungan lembaga pendidikan yang berfungsi menyediakan dan melayani berbagai media untuk kepentingan proses belajar mengajar”.

b. Media sebagai Alat Pembelajaran

Menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Guru menyadari bahwa tanpa bantuan media, pelajaran lebih sulit untuk dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan atau kompleks.

Sebagai alat bantu mengajar media tidak pernah sirna dari pembicaraan sebagai bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh setiap pendidik dalam proses pembelajaran, tetapi justru dalam kenyataannya hal inilah yang sering terabaikan oleh mereka dengan berbagai alasan seperti keterbatasan waktu untuk membuat persiapan mengajar, kesulitan mencari alat peraga serta media yang sesuai, serta tidak adanya dana untuk pengadaan media tersebut. Menurut Kemp dalam Sumiati dan Asra menyebutkan bahwa kesulitan seperti di atas sebenarnya tidak perlu terjadi, karena banyak jenis media yang

yang dapat digunakan, disesuaikan dengan kondisi waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menyangkan pesan dan informasi (Sumiyati, 2007:54).

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti globe, gambar, grafik, dan sebagainya. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh peserta didik. Apalagi bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan tersebut. Jika peserta didik cepat merasa bosan dan merasa kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sulit dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan peserta didik berpangkal dari penjelasannya yang tidak jelas, kadang simpang siur, tidak ada fokus masalahnya.

Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, sebaiknya menghadirkan media sebagai alat bantu pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaannya. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Ini berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

c. Media sebagai Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya (Trianto, 2011:152).

Peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

Ada beragam bentuk buku, baik yang digunakan untuk sekolah maupun perguruan tinggi, contohnya buku referensi, modul ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku teks pelajaran. Jenis-jenis buku tersebut tentunya digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi ajar yang ada di dalamnya.

3. Prinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada peserta didik. Adapun prinsip-prinsip penggunaan media dan pengembangan media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin, antara lain: (Azhar Arsyad, 2006: 3-4)

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok, dan lain-lain).
- b. Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan dan lembaga lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, televisi).
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik, mengalirkan pesan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Beberapa pendapat menyatakan mengenai manfaat media pembelajaran, seperti dikemukakan oleh Komp & Dayton manfaat media dalam pembelajaran ada delapan yaitu: (Azhar Arsyad, 2006: 3-4)

- a. Menyeragamkan penyampaian materi pembelajaran
- b. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif
- d. Mengurangi jumlah waktu belajar mengajar
- e. Meningkatkan kualitas belajar siswa.
- f. Melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja
- g. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar dan bahan belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Secara singkat media pembelajaran sangat penting untuk mendukung terciptanya lingkungan belajar sehingga tercapai tujuan proses belajar yang tercermin dalam prestasi belajar siswa Nana Sudjana dan Rivai (2002:5). Media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan, antara lain untuk: (Nana Sudjana, 2005:5)

- a. Kongkritisasi konsep yang abstrak.
- b. Membawa pesan dari obyek yang sukar.
- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar.
- d. Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati oleh mata telanjang (bakteri, logam).

- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat (lompat indah, putaran roda yang keduanya di slow motion).
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan.
- g. Memungkinkan pengamatan dan persepsi yang seragam bagi pengalaman belajar siswa.
- h. Membangkitkan motivasi siswa.
- i. Memberi kesan perhatian individual bagi anggota kelompok belajar.
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun di simpan menurut kebutuhan

B. Media Audio Visual

Audio visual berasal dari kata audible dan visible, audible yang artinya dapat didengar, visible artinya dapat dilihat (Amir Hamzah, 1985:11). Audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera mata dan indera pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Soegarda, 1982:32).

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian (Azhar Arsyad, 2013:98). Media Audio dan Media Audio Visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali (Azhar Arsyad, 2013:141).

Dari pengertian Media Audio Visual di atas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah sarana atau prasarana yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Media Komik tergolong media berbasis visual, yang memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik untuk memahami apa yang terlukis dalam gambar tersebut dan dapat memberikan kemudahan dalam menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Disamping itu, kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian, sehingga kegiatan pembelajaran mengandung muatan apa yang disebut dengan komunikasi edukatif artinya tujuan akhir dilakukannya proses komunikasi tersebut adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap anak didik agar menjadi orang yang dewasa. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan- penyimpangan sehingga komunikasi tersebut antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan guru dan keluarga, kurang minat dan kegairahan dalam belajar dan sebagainya.

Salah satu di antara cara untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses pembelajaran, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji, stimulus, informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengukur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (Asnawir, 2002:13).

C. Media Komik

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Perwatakan lain dari komik adalah harus dikenal agar kekuatan medium bisa dihayati (Ahmad Rohani, 1991: 78). Komik sebagai media instruksional edukatif, komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah, dan bersifat personal. Komik diterbitkan dalam rangka tujuan komersial, dan edukatif (meski tidak semua komik bersifat edukatif).

Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat menjadi bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks yang pendek membuat peserta didik tidak bosan dan jenuh, lebih cepat dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Olaniyi, 2007: 913-920).

Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (peserta didik) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Penggunaan media komik untuk komunikasi perlu dikembangkan karena apabila disajikan dengan baik akan merangsang minat dan perhatian peserta didik karena sifatnya yang dapat membuat rasa senang.

Penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dari kesulitan dalam memahami pokok bahasan SKI yang secara keseluruhan menuntut peserta didik untuk menghafal sejarah yang mengharuskan peserta didik kuat dalam mengingat dengan adanya komik bergambar dimana bisa dibuat secara lebih gamblang, mudah dipahami dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari peserta didik yang secara langsung berdampak pada peningkatan minat belajar, aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Olaniyi, 2007: 913-920).

Dari jenisnya (Genre) kita dapat membedakan komik menjadi: (Nana Sudjana, 2005:66)

- a. Komik Superhero (komik Pahlawan Super) .
- b. Komik Pendidikan (Sejarah Nabi, Abu Nawas)
- c. Komik Cow boy
- d. Komik Romance (komik Romantis)
- e. Komik Advancer (komik Petualangan)
- f. Komik Criminal
- g. Komik Comedy (Komik Humor, jenaka)
- h. Komik Action (Komik Aksi)
- i. Komik Budaya
- j. Komik Science Fiction (Komik Fiksi Ilmiah).

Adapun unsur-unsur yang harus ada dalam media Komik antara lain sebagai berikut:

- a. Sederhana, langsung, aksi-aksi yang cepat dan menggambarkan peristiwa peristiwa yang mengandung bahaya.
- b. Berisi unsur humor, menggunakan bahasa percakapan.
- c. Perhatian kepada kriminalitas, kekuatan, kemampuan.
- d. Adanya kecenderungan manusiawi yang universal terhadap pemujaan pahlawan.

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan. Komik untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

Komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media advertising mascot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca dengan senang hati membaca komik, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan (Suci Lestari, 2009:5).

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi karena media komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

D. Hasil Belajar

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap

perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar (Slameto, 1995:2). Dalam definisi ini dikatakan bahwa seseorang yang belajar kelakuannya akan berubah daripada sebelum itu. jadi belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak. Dalam kamus paedagogik dikatakan bahwa belajar adalah berusaha memiliki pengetahuan atau kecakapan baru. Seseorang telah mempelajari sesuatu terbukti dengan perbuatannya. Ia baru dapat melakukan sesuatu hanya dari hasil proses belajar sebelumnya.

Sedangkan secara umum, hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh para pelajar yang menggambarkan hasil usaha kegiatan guru dalam memfasilitasi dan menciptakan kondisi kegiatan belajar mereka. Dengan kata lain, tujuan usaha guru itu diukur dengan hasil belajar peserta didik. Istilah hasil belajar tersusun dari dua kata yakni, kata hasil dan belajar. Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia modern hasil berarti suatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh suatu usaha. Sedangkan 'belajar' mempunyai pengertian diantaranya, adalah: belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan (Rosdinar, 2004:6).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah merupakan hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh sebagai tujuan dari perbuatan belajar yang dilakukan, Hasil belajar di sini dimaksudkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yakni faktor intern (dari peserta didik itu sendiri) dan faktor ekstern (dari luar diri peserta didik).

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmani (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya (Abu Ahmadi, 1991:130).
- 2) Faktor psikologi, yang termasuk faktor psikologi yang mempengaruhi belajar yaitu intelegensia, perhatian, minat, motivasi, dan kematangan (Slameto, 2003:54).

b. Faktor Eksternal

Yang termasuk faktor eksternal adalah :

- 1) Faktor keluarga; peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga (Muhibbin Syah,2000:136)
- 2) Faktor sekolah; faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup metode mengajar, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah (Slameto, 2003:64)

- 3) Faktor masyarakat; sebagai makhluk sosial yang membutuhkan ineteraksi satu dengan yang lainnya maka faktor masyarakat sebagai penunjang keberhasilan belajar sangat menentukan, selain pergaulan peserta didik di lingkungan keluarga, sekolah, pergaulan dengan masyarakat luar juga tidak dapat dihindari, karena sangat berpengaruh pada hasil belajar anak itu sendiri(Slameto, 2003:70)

3. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep (2) mendeskripsikan penerapan media komik berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep. (3) mendeskripsikan perbedaan pengaruh antara media audio visual dan media komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Kuantitatif adalah pengumpulan informasi dari suatu sampel dengan menggunakan pertanyaan atau pernyataan melalui angket yang dapat menggambarkan populasi. Adapun jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian *quasi experiment* yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experiment* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.¹

Penelitian ini merupakan penelitian studi lapangan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Analisis data bersifat analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan yaitu ada perbedaan pengaruh Media audio visual dan media komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MAN Pangkep.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MAN Pangkep yang beralamat di Jalan Raya Talaka kec. Ma'rang. MAN Pangkep merupakan satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri yang ada di Pangkep dan telah menunjukkan eksistensinya sebagai lembaga formal yang tentunya memiliki andil besar dalam pengembangan sumber daya manusiadi daerah tersebut.

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dapat dimaknai sebagai usaha dalam aktivitas penelitian untuk

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*, (Cet. Ke-14; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 17.

mengadakan hubungan dengan obyek yang akan diteliti.² Pendekatan merupakan upaya untuk mencapai target yang sudah ditentukan dalam tujuan penelitian. Adapun pendekatan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu pendekatan metodologis dan pendekatan ilmiah. Pendekatan metodologis yang digunakan adalah pendekatan yang bercorak positivistik. Dikatakan demikian karena fakta yang diteliti adalah fakta yang *observable* (dapat diobservasi), *calculable* (dapat dihitung), *measurable* (dapat diukur). Adapun pendekatan ilmiah yang digunakan adalah pendekatan teologis normative, pendekatan yuridis dan pendekatan psikologis.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Penerapan Media Audio Visual Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep

Berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada peserta didik pada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran SKI didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep *Pretest* Pada Kelas Kontrol.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI sebelum diterapkan media audio visual kelas X MAN Pangkep, maka adapun hasil belajar atau nilai SKI peserta didik sebanyak 12 orang adalah sebagai berikut

Tabel Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ski *Pretest* Pada Kelas Kontrol

No	Nama Peserta didik	Kelas	Nilai Tes
1	A. Ananda	X	75
2	Ayu Alianti Na'im	X	71
3	Haerunnisa	X	70
4	Hasna	X	71
5	Ildayanti Sopa	X	74
6	Munawwarah	X	67
7	Nur Annisa Fauzi	X	69
8	Nur Arya	X	69
9	Nurfadillah	X	68
10	Nur Halijah	X	75
11	A. Nurhikmah	X	67
12	Nur Intan	X	71
JUMLAH			847

Sumber Data: Hasil Tes Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep (Pre Test).

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Cet.XIII; Bandung: Alfabeta, 2011), h. 81.

Penetapan kategorisasi sesuai skala Likert dengan spesifikasi sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah.

Tabel Kategori Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI
Pretest Pada Kelas Kontrol

NO	NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	BOBOT NILAI	Persentase (%)
1	74-75	Sangat Tinggi	3	A	25,00
2	72-73	Tinggi	0	B	0
3	70-71	Sedang	4	C	33,33
4	68-69	Rendah	3	D	25,00
5	0-67	Sangat Rendah	2	E	16,67
Jumlah			12		100 %

Dari data tabel diatas dapat diketahui tes hasil belajar yang diberikan berupa tes pembelajaran SKI *Posttes* diperoleh bahwa, kategori *sangat Tinggi* sebanyak 3 orang atau 25,00 % dengan rentang nilai 74-75, tidak seorangpun berada pada kategori *Tinggi* rentang nilai 72-73 , kategori *Sedang* sebanyak 4 orang atau 33,33 % dengan rentang nilai 70-71, kategori *Rendah* sebanyak 3 orang atau 25,00% dengan rentang nilai 68-69, kategori *Sangat Rendah* sebanyak 2 orang atau 16,67% dengan rentang nilai 0-67. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media audio visual *pretest* (kelas kontrol) pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep berada pada kategori *Sedang* dan signifikan karena jumlah persentasenya sebesar 33,33 % dengan rentang nilai 70-71.

Hal ini berarti rata-rata hasil tes hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI sebelum menggunakan media komik *Pretest* pada kelas X MAN Pangkep sebagian besar termasuk tingkat kualifikasi *Sedang* , artinya bahwa hasil belajar peserta didik masih perlu untuk ditingkatkan.

b. Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep *Posttest* Pada Kelas Kontrol.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI pada penerapan media audio visual kelas X MAN Pangkep, maka adapun hasil belajar atau nilai SKI peserta didik sebanyak 12 orang adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI *Posttest* Pada Kelas Kontrol

No	Nama Peserta didik	Kelas	Nilai Tes
1	Ananda	X	83
2	Ayu Alianti Na'im	X	84
3	Haerunnisa	X	84
4	Hasna	X	83
5	Ildayanti Sopa	X	80

6	Munawwarah	X	83
7	Nur Annisa Fauzi	X	82
8	Nur Arya	X	82
9	Nurfadillah	X	82
10	Nur Halijah	X	80
11	Nurhikmah	X	87
12	Nur Intan	X	83
JUMLAH			993

Sumber Data: Hasil Tes Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep (Posttest).

Penetapan kategorisasi sesuai skala Likert dengan spesifikasi sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah.

Tabel Kategori Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI
Posttest Pada Kelas Kontrol

NO	NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	BOBOT NILAI	Persentase (%)
1	87-88	Sangat Tinggi	1	A	8,33
2	85-86	Tinggi	0	B	0,00
3	83-84	Sedang	6	C	50,00
4	81-82	Rendah	3	D	25,00
5	0-80	Sangat Rendah	2	E	16,67
Jumlah			12		100 %

Dari data tabel diatas dapat diketahui tes hasil belajar peserta didik yang diberikan berupa tes pada pembelajaran SKI setelah diterapkan media audia visual *Posttes* diperoleh bahwa, kategori *sangat Tinggi* sebanyak 1 orang atau 8,33 % dengan rentang nilai 87-88, tidak seorangpun berada pada kategori *Tinggi* dengan rentang nilai 85-86, kategori *Sedang* sebanyak 6 orang atau 50 % dengan rentang nilai 83-84, kategori *Rendah* sebanyak 3 orang atau 25,00 % dengan rentang nilai 81-82, kategori *Sangat Rendah* sebanyak 2 orang atau 16,67 % dengan rentang nilai 0-80. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual *posttest* (kelas kontrol) pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep berada pada kategori *Sedang* dan signifikan karena jumlah persentasenya sebesar 50 % dengan rentang nilai 83-84.

Hal ini berarti rata-rata hasil tes hasil belajar pada pembelajaran SKI setelah menggunakan media audia visual *Posttest* pada kelas X MAN Pangkep sebagian besar termasuk tingkat kualifikasi *Sedang*, artinya bahwa dengan adanya penerapan media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran SKI berpengaruh terhadap peneingkatan hasil belajar peserta didik.

c. Penerapan Media Audio Visual Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh positif Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep, maka dapat diperoleh dari hasil penelitian diolah dengan analisis dengan menggunakan metode statistik yaitu analisis persamaan regresi sederhana. Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

$$H_a \text{ ditolak apabila } t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$H_0 \text{ diterima apabila } t_{hitung} < t_{tabel}$$

Dengan melakukan pengujian secara signifikansi maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} (t_0) = 4,83 >$ dari t_{tabel} yakni 2,22. Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya terdapat pengaruh antara penerapan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Selain itu, penulis juga menyajikan range nilai hasil belajar pre-posttest kelas kontrol dan pre-posttest kelas eksperimen dalam bentuk tabel guna memperlihatkan titik perubahan nilai hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep pada kedua kelas tersebut sebagai berikut:

Tabel Nilai Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol Media Audio Visual

Statistik	Nilai Statistik Kelas X2	
	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
Jumlah Sampel	12	12
Nilai Te Rendah	67	80
Nilai Tertinggi	75	87

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan penerapan media komik pada pembelajaran SKI pada kelas kontrol masing-masing 80 dan 87, sedangkan skor minimum yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* adalah 67 dan 75. Artinya bahwa penerapan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep.

2. Penerapan Media Komik Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada peserta didik pada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan media komik pada pembelajaran SKI didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep *Pretest* Pada Kelas Eksperimen.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI

sebelum diterapkan media komik kelas X MAN Pangkep, maka adapun hasil belajar peserta didik atau nilai SKI peserta didik sebanyak 12 orang adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI Peserta Didik *Pretest* Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta didik	Kelas	Nilai Tes
1	B. Nur Pitasari	X	73
2	Nurul Fitri H	X	67
3	Nurul Isnaenhi	X	70
4	Putri	X	75
5	Rahmania	X	70
6	Risna	X	70
7	Rosita Rahman	X	74
8	Saberiani	X	72
9	Sapna Wulandari	X	74
10	Sartika	X	71
11	Suci Reskiyani	X	73
12	Sukmawati	X	71
JUMLAH			860

Sumber Data: Hasil Tes peserta didik pada Pembelajaran SKI Pretest pada kelas eksperimen Kelas X MAN Pangkep.

Penetapan kategorisasi sesuai skala Likert dengan spesifikasi sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah.

Tabel kategori Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI *Pretest* Pada Kelas Eksperimen

NO	NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	BOBOT NILAI	Persentase (%)
1	74-75	Sangat Tinggi	3	A	25,00
2	72-73	Tinggi	3	B	25,00
3	70-71	Sedang	5	C	41,67
4	68-69	Rendah	0	D	0
5	0-67	Sangat Rendah	1	E	8,33
Jumlah			12		100 %

Dari data tabel diatas dapat diketahui tes hasil belajar yang diberikan berupa tes pada pembelajaran SKI sebelum menggunakan media komik (*Pretest*) diperoleh bahwa, kategori *sangat Tinggi* sebanyak 3 orang atau 25,00 % dengan rentang nilai 74-75, kategori *Tinggi* sebanyak 3 orang atau 25,00 % dengan rentang nilai 72-73, kategori *Sedang* sebanyak 5 orang atau 41,67% dengan rentang nilai 70-71, tidak seorangpun berada pada kategori *Rendah* rentang nilai 68-69, kategori *Sangat Rendah*

sebanyak 1 orang atau 8,33 % dengan rentang nilai 0-67. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media komik (*Pretest*) pada pembelajaran SKI kelas X MAN Pangkep berada pada kategori *Sedang* dan signifikan karena jumlah persentasenya sebesar 41,67 % dengan rentang nilai 70-71.

Hal ini berarti rata-rata hasil tes hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI sebelum menggunakan media komik (*Pretest*) kelas X MAN Pangkep sebagian besar termasuk tingkat kualifikasi *Sedang*, sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar guna membantu bagi kemajuan peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar yang lebih Tinggi.

b. Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep *Posttest* Pada Kelas Eksperimen.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI pada penerapan media komik kelas X MAN Pangkep, maka adapun hasil belajar atau nilai SKI peserta didik sebanyak 12 orang adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI *Posttest*
Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta didik	Kelas	Nilai Tes
1	Nur Pitasari	X	83
2	Nurul Fitri H	X	85
3	Nurul Isnaeni	X	80
4	Putri	X	86
5	Rahmania	X	88
6	Risna	X	86
7	Rosita Rahman	X	84
8	Saberiani	X	86
9	Sapna Wulandari	X	85
10	Sartika	X	81
11	Suhci Reskiyani	X	87
12	Sukmawati	X	88
JUMLAH			1019

Sumber Data: Hasil Tes Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep (Posttest).

Penetapan kategorisasi sesuai skala Likert dengan spesifikasi sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah.

Tabel Kategori Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI *Posttest*
Pada Kelas Eksperimen

NO	NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	BOBOT NILAI	Persentase (%)
1	87-88	Sangat Tinggi	3	A	25,00
2	85-86	Tinggi	5	B	41,67
3	83-84	Sedang	2	C	16,67
4	81-82	Rendah	1	D	8,33
5	0-80	Sangat Rendah	1	E	8,33
Jumlah			12		100 %

Dari data tabel diatas dapat diketahui tes hasil belajar yang diberikan berupa tes hasil belajar peserta didi pada pembelajaran SKI setelah diterapkan media komik *Posttes* diperoleh bahwa, kategori *sangat Tinggi* sebanyak 3 orang atau 25,00 % dengan rentang nilai 87-88, kategori *Tinggi* sebanyak 5 orang atau 41,67 % dengan rentang nilai 85-86, kategori *Sedang* sebanyak 2 orang atau 16,67 % dengan rentang nilai 83-84, kategori *Rendah* sebanyak 1 orang atau 8,33 % dengan rentang nilai 81-82, kategori *Sangat Rendah* sebanyak 1 orang atau 8,33 % dengan rentang nilai 0-80. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI setelah menggunakan media komik *posttest* (kelas eksperimen) kelas X MAN Pangkep berada pada kategori *Tinggi* dan signifikan karena jumlah persentasenya sebesar 41,67 % dengan rentang nilai 85-86.

Hal ini berarti rata-rata hasil tes hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI setelah menggunakan media komik *Posttest* kelas X MAN Pangkep sebagian besar termasuk tingkat kualifikasi *Tinggi*, artinya bahwa dengan adanya penerapan media komik yang digunakan dalam proses pembelajaran SKI berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Penerapan Media Komik Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh positif Penerapan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep, maka dapat diperoleh dari hasil penelitian diolah dengan analisis dengan menggunakan metode statistik yaitu analisis persamaan regresi sederhana. Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

$$H_a \text{ diterima apabila } t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$H_0 \text{ diterima apabila } t_{hitung} < t_{tabel}$$

Dengan melakukan pengujian secara signifikansi maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} (t_0) = 2,78 >$ dari t tabel yakni 2,22. Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya terdapat pengaruh antara penerapan media komik terhadap hasil belajar pesertad didik pada pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Selain itu, penulis juga menyajikan range nilai hasil belajar pre-posttest kelas kontrol dan pre-posttest kelas eksperimen dalam bentuk tabel guna memperlihatkan titik perubahan nilai peserta didik pada pembelajara SKI kelas X MAN Pangkep pada kedua kelas tersebut sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Data Hasil Belajar		Kontrol (Audio Visual)	Eksperimen (Komik)
Pre Test	Nilai Tertinggi	75	75
	Nilai Terendah	67	67
Post test	Nilai Terendah	80	80
	Nilai Tertinggi	87	88
Range (Post Test–Pre Test)	Selisih Terendah	13	13
	Selisih Tetinggi	12	13

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat range nilai peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan range nilai kelas kontrol. Range nilai pretest-posttest kelas kontrol berada pada interval 13-12, sedangkan range nilai pretest-posttest kelas eksperimen berda pada interval 13-13. Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen meningkat secara maksimal dibandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol.

Berdasarkan range hasil belajar, menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjang dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami materi karena peserta didik mampu mengkonstrukkan materi dengan tampilan media komik sehingga peserta didik mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan Karen selain komik sebagai konsumsi anak-anak pada usianya dengan media komik juga mereka mampu menerima materi dengan menyenangkan dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol peserta didik lebih pasif karena pembelajaran berfokus padasuara dan gambar yang ditampilkan , peserta didik menjadi tidak aktif dan masih banyak peserta didik yang melakukan kegiatan selain belajar, hal ini yang mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan media komik mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik khususnya pada bidang studi SKI.

3. Perbedaan Pengaruh Antara Media Audio Visual Dengan Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Uji hipotesis dilakukan pada hasil posttest kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah uji-t, sebelum dilakukan uji-t telah diketahui rata-rata kelas eksperimen yaitu hasil belajar menggunakan media komik $\bar{x}_1 = 85$ dan rata-rata kelas kontrol yaitu hasil belajar menggunakan media audio visual $\bar{x}_2 = 83$, variansi sampel kelas eksperimen $s_1^2 = 2,539$, variansi sampel kelas kontrol $s_2^2 = 1,864$ dengan masing-masing $n_1 = 12$ dan $n_2 = 12$. Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah uji-t dengan menggunakan *Separated Varian*. Dari pengolahan data di atas maka dapat diketahui $t_{hitung} = 1,95$ dan harga t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (12+12-2) = 22$ adalah 2,17. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,95 < 2,17$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, ini berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas yang diajar menggunakan media audio visual dengan kelas yang diajar tanpa menggunakan media komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik menggunakan media komik pada hasil penelitian bahwa hasil belajar SKI peserta didik berada pada kategori Tinggi. Hal ini disebabkan media komik yang digunakan mampu membuat peserta didik benar-benar ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dengan penggunaan aktivitas yang terus-menerus dan peserta didik memahami materi dengan menkonstruksikan pemahamannya sehingga mendorong peserta didik untuk lebih ingin tahu mengenai Sejarah Islam, selain itu media komik juga akan membangkitkan minat baca peserta didik karena sesuai dengan usianya sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, dimana peserta didik tidak sekedar membaca, akan tetapi peserta didik mampu menggunakan kemampuan nalarnya dengan melihat gambar-gambar komik akan tetapi mereka juga akan lebih berkonsentrasi, sehingga peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran dan dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan melibatkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Hasil belajar SKI peserta didik kelas X MAN Pangkep yang diajar menggunakan media audio visual memiliki presentase sebesar 8,33% berada pada kategori sangat Tinggi, 50% berada pada kategori Sedang, 25,00% berada pada kategori Rendah, 16,67% berada pada kategori Sangat Rendah, dan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83. Uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} (t_0) = 4,83 >$ dari t_{tabel} yakni 2,22. Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya terdapat pengaruh positif antara penerapan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di X MAN Pangkep.

Hasil belajar SKI peserta didik kelas X MAN Pangkep yang diajar menggunakan media komik memiliki presentase sebesar 25,00 % berada pada kategori sangat Tinggi, 41,67 berada pada kategori Tinggi, 16,67% berada pada kategori Sedang, 8,33% berada pada kategori Rendah, 8,33 % berada pada kategori Sangat Rendah, dan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85. Uji signifikansi diperoleh thitung (t_0) = 2,78 > dari t tabel yakni 2,22. Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya terdapat pengaruh positif antara penerapan media komik terhadap hasil belajar peserta didik di X MAN Pangkep.

Dari pengolahan data untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara media audio visual dengan komik terhadap hasil belajar SKI peserta didik kelas X MAN Pangkep diketahui thitung = 1,95 dan harga ttabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (12+12-2) = 22$ adalah 2,17. Karena thitung < ttabel ($1,95 < 2,17$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, ini berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas yang diajar menggunakan media audio visual dengan kelas yang diajar tanpa menggunakan media komik terhadap hasil belajar SKI Kelas X MAN Pangkep.

DAFTAR USTAKA

- Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono, 1991, Psikologi Belajar, Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2006, Media Pembelajaran, Cet. I; Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar, 2009, Media Pembelajaran, Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar, 2013, Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab, Makassar: Alauddin University Press.
- Asnawir, M. Basyiruddin Usman, 2002, Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers.
- Haddade, Hasyim, 2013, Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab, Cet. I; Makassar: Alauddin University Press.
- Hamalik, 2003. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar, 1989, Media Pendidikan, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar, 1994, Media Pendidikan, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar, 2009, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, Soegarda Poerbakawatja H.A.H, 1982, Ensiklopedi Pendidikan, Jakarta: Gunung Agung.
- Lestari, Suci, 2009, Media Komik, Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Muhibbin Syah, 2000, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru, Cet. V; Bandung: Remaja Rosda Karya Offset.
- Olaniyi, S., 2007. The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School Pupils in Ile-ife, Osun State, Nigeria. *Journal of Applied Sciences Research*.
- Rosdinar, 2004, Perbedaan Hasil Belajar Biologi antara Metode Ceramah dengan Pembelajaran Kooperatif Pendekatan STAD siswa KELAS II MTS, Negeri Model Makassar, Skripsi, Makassar UNM.
- Sadiman, Arief S, dkk, 2006, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk, 2014, Media Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safei, 2011, Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya, Cet. 1; Makassar: Alauddin University Pers.
- Sahlan, 2012, Asmaun dan Angga Teguh Prasetyo, Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter, Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina, 2008, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina, 2012, Media komunikasi Pembelajaran, Cet. II; Jakarta: Prenamedia Group.
- Slameto, 1995, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta : Rineka Cipta.
- Slameto, 2003, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Cet. IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, 2005, Metode Statistika: Untuk Bidang Biologi, Farmasi, Geologi, Industry, Kedokteran, Pendidikan, Psikologi, Sosiologi, Teknik, dll, Bandung: Tarsito.
- Sulaeman, Amir Hamzah, 1985, Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan, Jakarta: PT. Gramedia.
- Sumiati & Asra, 2007, Metode Pembelajaran, Bandung: CV. Wacana Prima.
- Suyono dan Hariyanto, 2014, Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, 2011, Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Jakarta: Prestasi Pustaka.