

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam terdiri dari kata pendidikan, agama, dan juga islam. Pendidikan berasal dari kata “didik” yang ber-imbunan men, “mendidik” merupakan kata kerja yang mempunyai arti mempertahankan dan memberi ajaran (Ujud, 2023). Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya (Rahman, 2022). Pendidikan termasuk faktor penting bagi setiap individu agar dapat menumbuhkan *value* yang ada pada dirinya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَانصُرُوا فَانصُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadalah: 11)

*Output* yang diharapkan dari Pendidikan Agama Islam ialah membentuk *insan kamil* atau dalam Bahasa Indonesia bermakna manusia yang sempurna (Suparta, 2020). Pembentukan *insan kamil* merupakan tujuan akhir dari Pendidikan Agama Islam. Untuk mencapai tujuan tersebut, hasil belajar peserta didik harus mencakup penguasaan pengetahuan agama yang komprehensif, pengembangan sikap spiritual yang kuat, serta kemampuan untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 25 September 2024 di kelas X SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung bahwa masalah yang timbul pada proses pembelajaran di kelas yaitu karena siswa

menganggap mata pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang membosankan. Ini terjadi karena dalam proses penyajian materi di kelas masih menggunakan metode maupun strategi pembelajaran yang monoton, seperti metode ceramah saja tanpa disertai metode atau pun media pembelajaran menarik lainnya. Sehingga hasil belajar peserta didik tergolong rendah.

Hal ini dapat dilihat dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil kelas X tahun ajaran 2024/2025 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Persentase ketuntasan hasil belajar kelas X, dari 70 peserta didik hanya 17 orang (12%) yang mencapai ketuntasan.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu digunakan metode atau pun media pembelajaran yang menarik. Seperti metode ceramah yang dapat dipadukan dengan teknologi, salah satunya komik berbasis elektronik. Metode ceramah berbasis komik elektronik adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penyampaian materi secara lisan dengan penggunaan komik digital sebagai media visual.

Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Para ahli memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2025).

Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka komik elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Komik elektronik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan media komik elektronik dalam pembelajaran adalah ekspresi dalam gambar membuat pembaca terlibat emosional dan termotivasi untuk membaca hingga selesai. Hal ini akan membuat pembelajaran semakin menarik dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Sehingga proses pembelajaran berbasis komik elektronik dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa (Munadi, 2020).

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih mendalam bagaimana penggunaan metode ceramah berbasis media komik elektronik di SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Ceramah Berbasis Komik Elektronik Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung)”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik di kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik di kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik di kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung?

### **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penulis dapat membuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik di kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik di kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik di kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat bagi penulis

- 1) Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam perkuliahan.
- 2) Penelitian dilakukan untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman dari sebuah informasi atau fakta yang terjadi.

###### b. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan motivasi serta menimbulkan kreatifitas dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya.
- 2) Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah tanpa terbebani.
- 3) Peserta didik dapat mengembangkan kompetensi sesuai dengan yang digariskan dalam kurikulum.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Metode pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Mudjiono, 2022). Terdapat banyak jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan, mulai dari yang tradisional hingga yang modern berbasis teknologi. Adapun metode yang peneliti terapkan adalah metode ceramah.

Metode ceramah adalah metode yang memberikan penjelasan-penjelasan suatu materi dengan menggunakan bahasa lisan (Tambak, 2021). Lalu (Djamarah, 2020) menyebutkan juga bahwa metode ceramah merupakan metode pembelajaran dengan menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran secara lisan kepada siswa. Begitu pun (Hamdani, 2021) yang berpendapat bahwa metode ceramah adalah metode yang sudah cukup lama digunakan oleh guru, dengan menyampaikan

secara lisan kepada siswa. Dapat disimpulkan bahwa definisi dari metode ceramah merupakan suatu metode pembelajaran dimana guru menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada siswa. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru perlu menggabungkan metode ceramah dengan media pembelajaran yang menarik seperti komik elektronik.

Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Siregar, 2020). Mulanya, komik berbentuk media cetak, kumpulan kertas, dan mudah rusak. Seiring perkembangan teknologi, peneliti mengembangkan komik cetak menjadi komik elektronik. Komik elektronik adalah versi digital dari komik tradisional dan dapat diakses melalui perangkat elektronik (Setyawati, 2021).

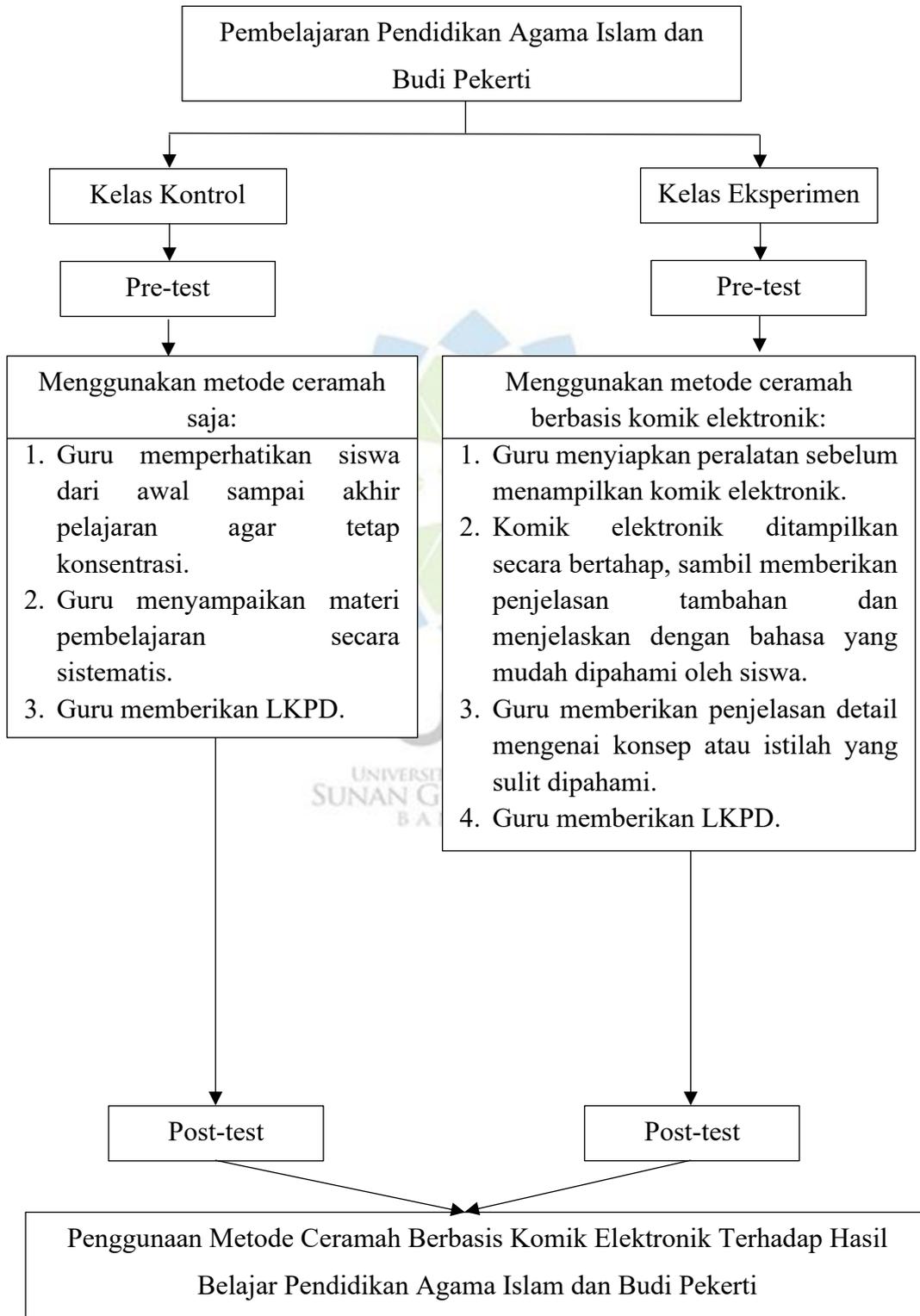
Dalam implementasinya, metode ceramah berbasis komik elektronik memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengorganisasi dan menyerap informasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong penguasaan materi secara lebih efektif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Ardiyanto, 2020).

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Mudjiono, 2022). Menurut Bloom, domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Domain afektif adalah sikap, menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakter. Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, manajerial, dan intelektual (Yulianto, 2021).

Penelitian ini akan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan media komik elektronik, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen akan diberikan pre-test. Kemudian setelah pemberian pre-test, kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media komik elektronik. Sementara itu untuk kelas kontrol adalah dengan menggunakan metode ceramah saja. Fase terakhir melibatkan pemberian post-test kepada kedua kelas yakni kelas kontrol dan juga kelas eksperimen.

Sesuai dengan pemikiran yang dijelaskan di atas maka disajikan dalam skema sebagai berikut:

Tabel 1.1 Skema Kerangka Berpikir



## **F. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, secara teori X mempunyai pengaruh terhadap Y. Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dari penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung.

H<sub>a</sub> : Terdapat peningkatan yang signifikan dari penggunaan metode ceramah berbasis komik elektronik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas X IPS 2 SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Dewi Sa'diyah, 2019, Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, telah melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Komik Elektronik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAIBP Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 178 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019" menunjukkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan nilai post-test kelas eksperimen yang menggunakan media komik (rata-rata : 94,05). Menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang menggunakan media powerpoint (rata-rata : 81,83). Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sa'diyah telah banyak membahas efektivitas media komik elektronik, namun masih terbatas pada siswa tingkat rendah. Sedangkan peneliti akan membahas lebih lanjut untuk melihat efektivitas penerapan media ini pada siswa tingkat tinggi (Sa'diyah, 2019)
2. M. Ubaidillah, 2017, Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, telah melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Elektronik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik elektronik pada mata pelajaran fiqih di SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya, didapatkan hasil presentase angket sebesar 72,78% yang tergolong baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran komik elektronik pada mata pelajaran fiqih di SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya termasuk dalam kategori baik. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ubaidillah telah banyak mengkaji efektivitas media pembelajaran komik elektronik, sedangkan peneliti akan membahas lebih lanjut terkait perbandingan efektivitas metode ceramah berbasis media komik elektronik terhadap hasil belajar (Ubaidillah, 2017).

3. Dani Ardiyanto, 2018, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII Di SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan” menunjukkan bahwa hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 83.33 masuk ke dalam kriteria sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Dani Ardiyanto lebih banyak berfokus pada efektivitas komik elektronik dalam meningkatkan hasil belajar. Sedangkan peneliti akan secara mendalam membahas aspek desain komik elektronik, seperti pemilihan warna, tata letak, dan penggunaan font yang optimal untuk mendukung proses pembelajaran (Ardiyanto, 2020).
4. Nurliana Imroatun Hasanah, 2024, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN 1 Sewon Kabupaten Bantul” menunjukkan bahwa hasil penilaian uji coba produk memperoleh skor 1497 dari 15 pertanyaan baik positif maupun negatif. Skor rata-rata yang

diketahui adalah 3,32 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut komik digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nurliana telah banyak mengkaji pengembangan media pembelajaran komik elektronik, sedangkan peneliti akan mengkaji efektivitas metode ceramah berbasis media komik elektronik (Hasanah, 2022).

5. Nur Fitri Mahdiyah, 2021, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik elektronik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma’arif Batu” menunjukkan bahwa Hasil uji coba lapangan yang meliputi pre-test dan post-test bagi siswa kelas VII A SMP Ma’arif Batu menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan. Untuk pre-test rata rata yang didapatkan 66,83 dan post test sebesar 77,66. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitri Mahdiyah lebih banyak meneliti pengaruh komik elektronik terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan peneliti akan mengukur dampak komik elektronik terhadap hasil belajar siswa (Mahdiyah, 2021).

Dibawah ini terdapat *table* yang menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya:

Tabel 1.2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Media Komik Elektronik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAIBP Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 178 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019	Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sa'diyah telah banyak membahas efektivitas media komik elektronik, namun masih terbatas pada siswa tingkat rendah.	Peneliti akan membahas lebih lanjut untuk melihat efektivitas penerapan media ini pada siswa tingkat tinggi
2	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Elektronik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)	Penelitian yang dilakukan oleh M. Ubaidillah telah banyak mengkaji efektivitas media pembelajaran komik elektronik.	Peneliti akan membahas lebih lanjut terkait perbandingan efektivitas metode ceramah berbasis media komik elektronik terhadap hasil belajar.
3	Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII Di SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan	Penelitian yang dilakukan oleh Dani Ardiyanto lebih banyak berfokus pada efektivitas komik elektronik dalam meningkatkan hasil belajar.	peneliti akan secara mendalam membahas aspek desain komik elektronik, seperti pemilihan warna, tata letak, dan penggunaan font yang optimal untuk mendukung proses pembelajaran.
4	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata	Penelitian yang dilakukan oleh Nurliana telah banyak	Peneliti akan mengkaji efektivitas metode ceramah berbasis

	Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN 1 Sewon Kabupaten Bantul	mengkaji pengembangan media pembelajaran komik elektronik.	media komik elektronik
5	Pengembangan Media Pembelajaran Komik elektronik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu	Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitri Mahdiyah lebih banyak meneliti pengaruh komik elektronik terhadap motivasi belajar siswa.	Peneliti akan mengukur dampak komik elektronik terhadap hasil belajar siswa.