

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Media**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media**

Ditinjau dari bahasa media merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang berarti tengah atau perantara, secara harfiah media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Machmud, 2006). The Merriam-Webster's menginterpretasikan media sebagai sarana mempengaruhi atau menyampaikan sesuatu (Chan, dkk, 2011).

Media merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam lingkungan siswa yang mampu membangkitkan minat untuk belajar. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Pito, 2018). Sementara itu asosiasi pendidikan nasional NEA (*National Education Association*) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya, dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) membatasi media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Maksud pengertian ini buku teks, lingkungan sekolah dan guru merupakan media (Arsyad, 2014).

Gerlach & Ely mengemukakan pengertian media dibagi menjadi dua poin, yaitu media dalam arti sempit dan arti luas. Arti sempit media itu berwujud: elektronik, foto, grafik, alat mekanik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, dalam arti luas: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap baru (Gunawan, 2013). Dalam kaitannya aktivitas pembelajaran idealnya guru membutuhkan alat bantu berupa media, dalam arti lain media pembelajaran juga merupakan salah satu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana atau suatu alat sebagai perantara yang sering digunakan guru untuk menyampaikan pesan/materi pembelajaran kepada penerima (siswa), media juga dapat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar mengajar

#### **2.1.1.2 Jenis-jenis Media**

Dilihat dari jenisnya media dibagi ke dalam tiga tipe, yaitu:

1. Media tipe auditif, yaitu siswa yang lebih senang mendengarkan penjelasan guru. Untuk tipe ini, bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran, siswa dapat menangkap informasi atau topik yang diberikan oleh guru.
2. Media tipe visual, yaitu siswa lebih suka melihat daripada mendengarkan. Untuk tipe ini, jika guru hanya menggunakan simbol verbal atau ceramah, siswa tidak akan dapat menyerap informasi atau topik secara penuh. Bagi siswa tipe visioner,

menggunakan media pembelajaran adalah solusi yang tepat. Karena media pembelajaran, informasi yang disampaikan menjadi lebih spesifik.

3. Media tipe Kinestetik, yaitu belajar sambil melakukan. Untuk tipe ini, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menyerap topik yang diberikan oleh guru, terutama dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempromosikan presentasi berkenaan dengan demonstrasi yang difasilitasi oleh penggunaan media pembelajaran (Maimunah, 2016).

Pengelompokan jenis media apabila dilihat dari perkembangan teknologi, dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu:

1. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan: Berupa proyeksi *opaque*, Proyeksi *overhead*, *Slides* dan *Filmstrips*.
- 2) Visual yang diproyeksikan: Berupa gambar, poster, foto, grafik atau diagram, pameran dan papan info.
- 3) Audio: Berupa rekaman piringan, pita kaset atau radio.
- 4) Multimedia: Berupa slide plus suara dan multi image
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan: Berupa televisi, film dan video.
- 6) Cetak: Berupa buku teks, majalah ilmiah, modul, workbook dan lembaran lepas.
- 7) Permainan: Berupa simulasi, teka-teki dan permainan papan.
- 8) Realia: Berupa model, *specimen* (contoh) dan manipulatif (peta, boneka).

2. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi: Berupa telekonferen dan kuliah jarak jauh.

2) Media berbasis mikroprosesor: Berupa *computer assisted instructional*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc* (Arsyad, 2014).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media mencakup media cetak, media pameran, audio, visual, multimedia, dan komputer dan jaringan. Dalam penentuan media dalam proses pembelajaran memperhatikan tujuan yang hendak dicapai.

### **2.1.1.3 Fungsi Media**

Penggunaan media selain memudahkan para pendidik menyampaikan materi kepada siswa juga penggunaan media membantu meningkatkan semangat (katalis) siswa untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas sehingga ada umpan-balik kepada para pendidik dan siswa tersebut. Penggunaan media sangat membantu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dalam proses belajar mengajar berlangsung (Audie, 2019).

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2014).

Media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa agar lebih bermakna. Menurut Wina Sanjaya, media memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Fungsi komunikatif, media digunakan untuk mempermudah komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak akan ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa lisan, dan tidak ada kesalahpahaman dalam menyampaikan informasi.
2. Fungsi motivasi, media mampu memotivasi siswa untuk belajar. Dengan berkembangnya media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni, tetapi juga memudahkan siswa dalam mempelajari topik materi, sehingga meningkatkan semangat belajarnya.
3. Fungsi kebermaknaan, penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yaitu pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi, tetapi juga meningkatkan analisis dan kreativitas siswa.
4. Fungsi penyamaan persepsi, hal tersebut dapat menyeimbangkan persepsi setiap siswa, sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5. Fungsi individualitas, Perbedaan latar belakang siswa, baik itu gaya belajar, pengalaman dan kemampuan siswa, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap siswa dengan minat dan gaya belajar yang berbeda (Sanjaya, 2014).

Azhar Arsyad mengemukakan fungsi media secara teoritis dalam (Arsyad & Fatmawati, 2018) sebagai berikut:

1. Fungsi atensi adalah fungsi utama yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif yakni fungsi yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat sedang belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi Kognitif yakni fungsi yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat pesan yang terkandung pada gambar.
4. Fungsi Kompensatoris yakni fungsi yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lelah dalam membaca untuk mengklasifikasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Rowentree berpendapat fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) Membangkitkan motivasi belajar, 2) Menyediakan stimulus belajar, 3) Mengulang apa telah dipelajari, 4) Mengaktifkan respon belajar, 5) Memberikan balikan dengan segera dan 6) Menggalakan latihan yang serasi (Hamdani, 2011).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai perangkat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyederhankan penyampaian informasi dan materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami secara kompleks serta membentuk pengetahuan baru bagi siswa.

#### **2.1.1.4 Tujuan Penggunaan Media**

Tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan sekedar untuk melengkapi proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian siswa saja, akan tetapi penggunaan media dalam proses belajar mengajar itu bertujuan untuk

memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa.

Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.
4. Menjadikan belajar lebih efektif, efisien, dan bermakna.
5. Membuka peluang belajar di mana saja, dan kapan saja.
6. Memberikan motivasi belajar kepada siswa (Rahmatia, dkk, 2017).

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media merupakan upaya awal dalam mengefektifkan penyampaian atau penyaluran informasi kepada siswa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar.

#### **2.1.1.5 Karakteristik Media**

##### **1. Media audio**

Secara umum media audio memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas)
- 2) Pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukannya.
- 3) Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya
- 4) Dapat mengatasi masalah kekurangan guru.
- 5) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- 6) Sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa.
- 7) Pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

## **2. Media visual**

- 1) Visual diamati berdasar ruang.
- 2) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptic.
- 3) Visual juga ditampilkan statis.
- 4) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- 5) media visual juga berorientasi pada siswa.
- 6) informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.
- 7) Media visual terdiri dari media proyeksi dan media yang tidak diproyeksikan.

## **3. Media audio-visual**

- 1) Memiliki unsur suara dan unsur gambar.
- 2) Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

- 3) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 4) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- 6) Kemampuan untuk memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- 7) Kemampuan untuk meningkatkan retensi.
- 8) Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa (Pakpahan, dkk, 2020).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelbagai karakteristik media akan mempengaruhi kualitas pembelajaran dalam penggunaannya, guru memilih serta menyediakan media sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai serta melihat kemudahan dalam pengoperasiannya.

#### **2.1.1.6 Manfaat Media**

Proses pembelajaran yang berkualitas dan bermutu tentunya tidak terlepas dari pemanfaatan media pembelajaran, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, mampu menghidupkan proses belajar mengajar yang menyenangkan di kelas, sehingga hasil belajar yang diharapkan tercapai. Menurut Nasution dalam (Nurrita, 2018). Ada beberapa point manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran akan lebih menarik atensi siswa sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar,

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dimengerti oleh siswa serta memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran,
3. Metode mengajar hendak lebih bermacam- macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan kata- kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga terlebih jika guru mengajar pada tiap jam pelajaran,
4. Siswa bisa lebih banyak melaksanakan aktivitas belajar karena tidak cuma mencermati penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain semacam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain- lain.

Hamalik dalam (Arsyad, 2014) merincikan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme,
2. Memperbesar perhatian siswa,
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap,
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa,
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama melalui media visual berupa gambar hidup,
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa,

7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan Azhar Arsyad menyimpulkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar,
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka (Arsyad, 2014)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media dalam proses jalannya pembelajaran supaya lebih mudah dan efisien. Serta mengatur dan membimbing pendidik menyampaikan pesan atau materi kepada penerima pesan yaitu siswa agar materi bisa diserap dan terstimulus pada daya berpikir kognitif siswa.

#### **2.1.1.7 Perinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media**

Wina Sanjaya (2009) mengatakan prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.
2. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.
3. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

4. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
5. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pelajaran.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran siswa, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, sebagai berikut:

1. Media yang akan dipakai oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media yang akan dipakai harus sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
4. Media yang akan dipakai harus memperhatikan tingkat efektifitas dan efesiensinya.
5. Media yang dipakai harus sesuai dengan kemampuan dalam menggunakannya (Sanjaya, 2009).

Menurut Sumantri dan Permana dalam (Fikri & Madona, 2018), menguraikan prinsip-prinsip umum dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Media yang dipilih harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pelajaran yang akan disampaikan.
2. Media yang dipilih harus diselaraskan dengan tingkat perkembangan siswa.
3. Memilih media harus sepadan dengan kemampuan guru, baik dengan pengadaan dan pengoperasiannya.
4. Media yang dipilih harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada tempat, waktu dan situasi yang tepat.

5. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Sementara menurut Nasrudin Hasibuan memberikan pertimbangan penggunaan media, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik.
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran lebih dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari sesuatu.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
10. Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hasibuan, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut, maka guru memiliki kesempatan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses interaksi dan pembelajaran di dalam kelas. Prinsip dalam menentukan media pembelajaran sangat esensial dengan melihat pertimbangan manfaat serta efektifitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Pembelajaran**

Kata pembelajaran berasal dari kata *belajar*. Belajar adalah kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Pembelajaran diartikan dengan usaha pendidik

untuk mewujudkan terjadinya proses memperoleh pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik, dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Hanafy, 2014).

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yaitu: guru/pendidik, peserta didik, materi, tujuan dan alat. Dalam pembelajaran yang disertai atau direncanakan haruslah efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidikan mampu dicapai dengan baik (Kurniawati, 2021).

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas terstruktur melalui tahapan-tahapan perancangan, pelaksanaan, evaluasi, dilihat sebagai interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar sehingga terjadinya proses memperoleh pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

Secara umum, media pembelajaran identik artinya dengan pengertian *keperagaan* yang berasal dari kata *raga* yaitu suatu bentuk dapat diraba, dilihat, didengar, diamati melalui panca indera. Dengan demikian, tekanan utama media adalah terletak pada benda atau hal-hal yang dilihat dan didengar (Hasibuan, 2016).

Menurut Yusufhadi Miarso (2011) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang sadar, terarah dan terkendali.

Rusman dalam (Panjaitan, dkk, 2020) mengartikan media pembelajaran sebagai suatu alat pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, keberhasilan proses belajar mengajar tentunya tidak terlepas dari strategi, metode dan media yang digunakan guru. Salah satunya merupakan penggunaan media pembelajaran, dengan media pembelajaran guru lebih mudah menyampaikan materi.

Diperjelas Indrawan, dkk (2020) bahwasannya media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai isi pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswanya sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran yang baik.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran baik secara visual maupun audiovisual, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami, dicerna dan diterima siswa serta menarik dan merangsang minat belajar siswa.

## **2.2 Konsep *Strip story***

*Strip story* pertama kali diperkenalkan oleh Prof. Robert E. Gibson dalam majalah “*Strip story: A Catalyst for Communication*” (TESOL Quarterly, 1975) *Strip story* pada awalnya diciptakan untuk membantu siswa asing menangani masalah komunikasi lisan dalam situasi nyata. Teknik melalui media ini dimulai dari pendekatan yang mengutamakan kreativitas komunikasi yang sesungguhnya

sehingga nantinya siswa dapat dengan mudah dan tidak ragu untuk berkomunikasi dengan bahasa asing (Prawerti, 2015).

Azhar Arsyad menyatakan bahwa strip story adalah potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. Selain murah dan sangat mudah dibuat, teknik strip story juga sangat sederhana dan tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya (Arsyad, 2014).

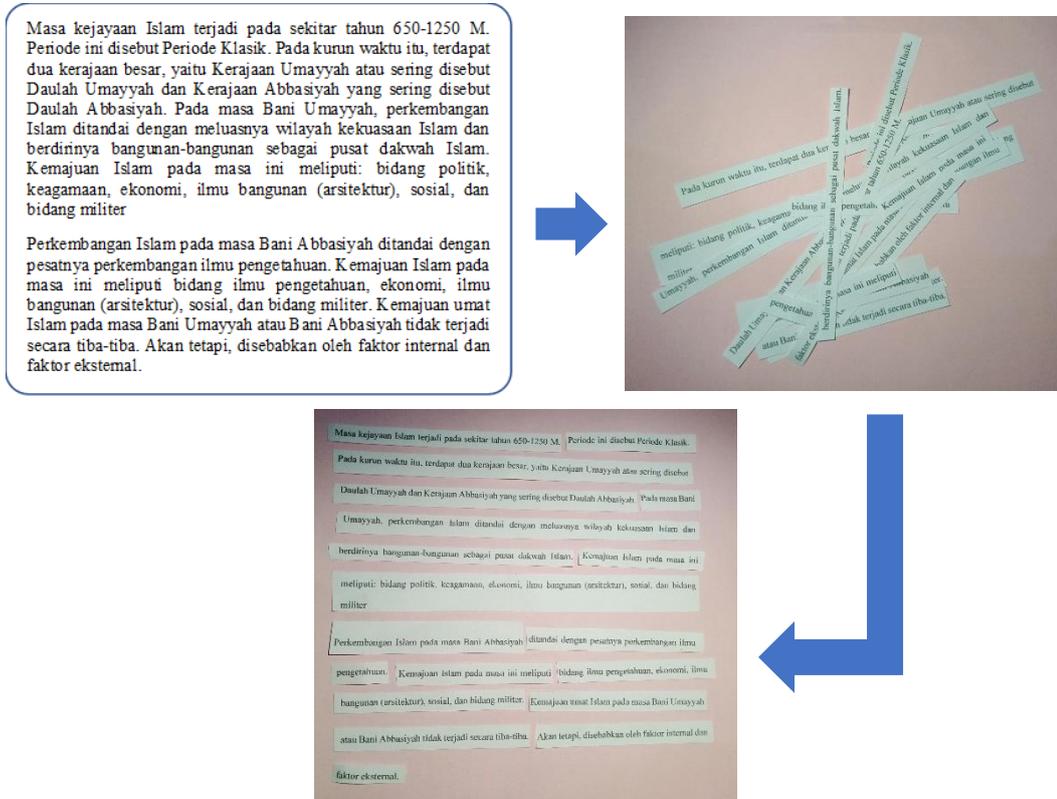
Menurut Oxford *Pocket Dictionary* dalam (Prawerti, 2015) mengartikan *strip* adalah bagian dan *story* adalah cerita. jadi, *Strip story* adalah bagian dari cerita. bagian atau potongan cerita ditulis dalam potongan kertas untuk disebar ke seluruh siswa di kelas. gibson menyatakan bahwa *Strip story* merupakan adaptasi dari jenis latihan kalimat scramble dimana setiap siswa menghafalkan kalimat dari sebuah cerita yang tidak diketahui urutan yang tepat. Dengan setiap siswa menjadi satu-satunya sumber satu kedamaian informasi, kalimatnya, ceritanya disatukan kembali secara ketat melalui interaksi verbal di kelas.

*Strip story* merupakan media visualitas yang membutuhkan penglihatan siswa dalam menerima setiap pelajaran, visualisasi pesan, konsep atau informasi yang akan disampaikan kepada siswa bisa dikembangkan dalam berbagai macam bentuk seperti gambar/ilustrasi, photo, grafik, sketsa/gambar bagan dan lain sebagainya (Nasruddin, 2020).

Dengan demikian, uraian di atas dapat dipahami bahwa media *Strip story* adalah media dari potongan kertas atau kartu yang bertuliskan teks yang di dalam kartu tersebut terkandung sebuah materi. Sehingga, belajar menggunakan media semacam ini sangat efektif untuk membuat suasana pembelajaran yang

menyenangkan, karena menggunakan *Strip story* dalam proses belajar mengajar tidak hanya visual yang menjadi kefokuskan siswa, tetapi juga membutuhkan melatih gaya kinestetik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas maka tujuan dari media pembelajaran *Strip story* untuk membantu meningkatkan kemampuan mengingat, menguatkan daya pikir dan meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan baik dengan itu siswa dapat mengurutkan kalimat-kalimat secara benar dan tepat. Sedangkan teknik lewat media pembelajaran ini berorientasi pada suatu *approach* yang menggunakan aktivitas komunikasi yang sebenarnya agar siswa dapat begitu mudah dan tidak canggung untuk berkomunikasi dengan berbahasa asing (Mujib & Rahmawati, 2019).



**Gambar 2.1 Media pembelajaran *Strip Story***

## **2.3 Hakikat Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

### **2.3.1 Belajar**

#### **2.3.1.1 Pengertian Belajar**

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Witherington belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sukup, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian (Makki & Aflahah, 2019).

Menurut Hilgard & Bower, pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tersebut (Djamaluddin & Wardana, 2019).

#### **2.3.1.2 Tujuan Belajar**

Menurut Sadirman dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019) secara umum mendeskripsikan ada tiga tujuan belajar, sebagai berikut:

##### **1. Untuk Memperoleh Pengetahuan**

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang

dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

## 2. Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

## 3. Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Membentuk Sikap Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

### **2.3.1.3 Karakteristik Belajar**

Proses belajar dapat dikenali melalui beberapa karakteristiknya, sebagai berikut:

1. Terjadi perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran) baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen.
3. Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar dimana hasilnya adalah tingkah laku individu.
4. Beberapa perubahan tingkah laku yang tidak termasuk dalam belajar adalah karena adanya hipnosa, proses pertumbuhan, kematangan, hal gaib, mukjizat, penyakit, kerusakan fisik.
5. Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat dimana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungannya (Djamaluddin & Wardana, 2019).

## **2.3.2 Hasil Belajar**

### **2.3.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yang baik hanya diperoleh dari proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas bila guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga semua terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Fikri & Madona, 2018). Rusman mengartikan hasil belajar sebagai pengalaman-pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Rusman, 2013).

Rodin & Sunenti (2017) mendeskripsikan hasil belajar sebagai keterampilan yang diperoleh sesudah proses belajar mengajar, yang menghasilkan suatu berupa

nilai, kepuasan serta kebanggan yang bisa meningkatkan motivasi belajar ataupun perubahan sikap dan tingkah laku. Dimyanti dan Mudjiono dalam (Sulastri, dkk, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkatan pertumbuhan mental yang lebih baik apabila dibanding pada saat sebelum belajar. Nana Sudjana berpendapat lain bahwa Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2017).

Hasil belajar merupakan tingkatan pertumbuhan mental yang lebih baik apabila dibanding pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang diartikan dengan jenis-jenis hasil belajar ialah aspek kognitif, afektif serta psikomotorik (Audie, 2019). Nuritta berpendapat hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa dalam hal ini penilaian setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menilai sikap, pengetahuan, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018).

Gagne mengategorikan lima hasil belajar, yakni: a) Informasi verbal, b) Pengetahuan dan pengertian, c) Kognitif, d) Sikap dan e) Keterampilan motoris (Sudjana, 2017).

Dengan demikian, uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh setelah proses kegiatan pembelajaran, yang menghasilkan sesuatu perubahan berupa nilai, kepuasan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar atau perubahan sikap dan tingkah laku. Interpretasi peran penting hasil belajar dalam proses pembelajaran, proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.3.2.2 Indikator Pengukuran Hasil Belajar**

Indikator pengukuran hasil belajar dilandasi atas perkembangan yang diperoleh siswa. Muhibbin Syah dalam (Putri, 2017) menyatakan bahwa proses perkembangan yang dimaksud meliputi:

1. Perkembangan kognitif, yaitu perkembangan intelektual atau kemampuan kecerdasan otak anak.
2. Perkembangan motorik, yaitu perkembangan progresif dan berkaitan dengan keragaman keterampilan fisik anak.
3. Perkembangan sosial dan moral.

Benyamin Bloom membagi indikator hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

1. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar kecerdasan, terdiri dari enam aspek yakni pemahaman, pengetahuan, analisis, aplikasi, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penilaian, penerimaan, jawaban atau reaksi, internalisasi dan organisasi.
3. Ranah Psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek yakni gerakan refleks, kemampuan perseptual, keterampilan gerakan dasar, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2017).

Dengan demikian, indikator pengukuran hasil belajar di atas diharapkan hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan dan menunjukkan pola baru berupa kecakapan, pemahaman hingga penguasaan materi dapat terlaksanakan dengan baik.

### **2.3.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses pengembangan potensi siswa secara sederhana membentuk mental dan menghasilkan nilai-nilai baru setelah proses yang dimaksud dilaluinya. Siswa dikatakan berhasil atau tidaknya dalam proses mencapai hasil belajar tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu dari dalam siswa (internal) ataupun dari luar siswa (eksternal), adapun faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

#### **1. Faktor Internal**

Faktor internal ini berhubungan dengan unsur psikologis dan fisiologis siswa. Unsur psikologis siswa berupa kecerdasan, minat, bakat, motivasi serta kemampuan kognitif. Sedangkan unsur fisiologis siswa secara umum berupa panca indera (Faizah, 2017).

#### **2. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar siswa yang ikut mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

##### **1. Keluarga**

Isjoni dalam (Faizah, 2017) mengemukakan Faktor keluarga merupakan faktor primordial berupa cara orang tua mendidik anaknya, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan kondisi ekonomi keluarga. Dalam kehidupan keluarga anak menerima perawatan dan bimbingan dalam rangka membentuk kepribadian anak, dengan tujuan untuk menjadi dirinya sendiri atau menjadi pribadi yang utuh.

## 2. Faktor Sekolah

Faktor ini kemungkinan didapatkan dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, metode ataupun media pembelajaran. Faktor guru seringkali menjadi sebab kegagalan belajar, menyangkut kemampuan mengajar dan kepribadian guru terhadap mata pelajaran, karena tidak sedikit siswa memusatkan perhatiannya kepada pelajaran yang diminati saja, sehingga berimbas pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

## 3. Faktor Masyarakat

Siswa tentunya tidak terlepas dari lingkungan dan kehidupan masyarakat. Bahkan faktor masyarakat begitu besar pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat sangat sulit dikendalikan. Mendukung ataupun tidak perkembangan anak masyarakat juga ikut mempengaruhi (Nursyaidah, 2014).

### **2.3.2.4 Klasifikasi Hasil Belajar**

Menurut Bloom hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), sebagai berikut:

1. Domain kognitif, yaitu berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir,
2. Domain efektif, yaitu berkenaan dengan suatu sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional (perasaan, sikap dan nilai),
3. Domain psikomotorik, yaitu berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerak fisik (Rusman, 2013).

### **2.3.3 Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

#### **2.3.3.1 Pengertian Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Aktivitas belajar dilaksanakan guna menjadikan siswa memahami materi pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang sering disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar pendidikan agama Islam merupakan tingkat pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau tingkat ketercapaian kompetensi yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran berakhir (Rodin & Sunenti, 2017).

Jadi, hasil belajar pendidikan agama Islam adalah potensi yang didapatkan siswa setelah mengikuti proses belajar pendidikan agama Islam, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sehingga individu tersebut dalam menjalani kehidupannya berlandaskan kepada Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber pendidikan Islam.

#### **2.3.3.2 Pengertian Pendidikan Agama Islam**

1. Kurikulum pendidikan agama Islam (Depdiknas, 2003) menyebutkan bahwa pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, menghayati, memahami, hingga mengimani ajaran agama Islam dari sumber utamanya yaitu Al-Quran dan Hadits.
2. (Sulaiman, dkk, 2018) pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa mulai dari jejak lahir sampai meninggal menjadi bahan kajian berkelanjutan dalam kehidupan.
3. Menurut Akmal Hawi (2014) menyatakan pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati

dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.

4. Menurut Mahfudh Shalehudin dalam (Salim, 2014) pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar berupa bimbingan dan asuhan akan siswa, agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami serta mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai (*way of life*) jalan kehidupan.
5. Menurut Zakiyah Daradjat dalam (Indrianto, 2020) berpendapat bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh siswa agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh.
6. Nur Hidayat (2015) mengemukakan pendidikan agama Islam secara sederhana dapat diartikan sebagai pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai ajaran Islam sebagai halnya yang tercantum dalam Al-Quran dan Al-Hadits juga pemikiran para ulama dan dalam praktik sejarah umat Islam.
7. Abdul Majid (2012) menyatakan bahwa Mata pelajaran pendidikan agama Islam itu secara keseluruhannya terliput dalam lingkup Al-Quran dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (Hablun minallah wa hablun minannas).

Dengan demikian, pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan secara komprehensif dalam kata lain menyiapkan siswa menjadi sumber daya manusia berkualitas dan religiusitas tinggi yang senantiasa menyakini, memahami, mengamalkan nilai-nilai Islam sesuai pada ketentuan al-Quran dan Hadits melalui pendidikan dan pelatihan yang berorientasi pada pencapaian hasil belajar dan tujuan.

#### **2.3.4 Karakteristik Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Hasil belajar pendidikan agama Islam diketahui dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Adanya sikap spiritual, pengetahuan, keterampilan siswa yang seimbang dan mampu mengaplikasikannya baik di dalam kehidupan sehari-hari.
2. Berkembangnya kemampuan siswa yang mampu dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dan juga mengaplikasikannya dalam kehidupannya.
3. Berkembangnya sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa dengan waktu yang cukup optimal.
4. Teroptimalkan pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu tidak hanya berfokus pada sebuah mata pelajaran yang wajib dipelajari namun juga bagaimana materi pendidikan agama Islam ini mampu meresap dalam diri siswa yang kemudian diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari (Nurriqzi, 2021).

## 2.4 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Adelia Putri (2017)	Pengaruh Penerapan Media <i>Strip story</i> Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Peserta Didik Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Campang Jaya Suka Bumi Bandar Lampung	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar Al-Qur'an Hadits pada kelas Eksperimen. Hal ini dapat ditunjukkan dalam kelas Eksperimen (IV A) dengan penggunaan Media <i>Strip story</i> , Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits dalam materi Qs. Al-Kausar dan Qs. An-Nasr memiliki kualifikasi "Baik" dengan rata-rata 81,04. Sedangkan pada kelas control (IVB) dengan penggunaan Media Gambar, Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits dalam materi Qs. Al-Kausar dan Qs. An-Nasr memiliki kualifikasi "Cukup" dengan rata-rata 74,03. Media Pembelajaran <i>Strip story</i> efektif digunakan untuk mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits.	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media <i>Strip story</i> terhadap hasil belajar	1. Desain penelitian 2. Objek penelitian 3. Lokasi penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Anggita (2017)	Pengaruh Media Strip Story dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Surat At-Tin di SD Negeri 52 Kota Bengkulu	Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media <i>Strip story</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Surat At-Tin di SD Negeri 52 Kota Bengkulu. Pengaruh media <i>Strip story</i> dapat dilihat menggunakan uji-t dimana hasil dari analisis uji-t terdapat hasil hitung $t = 2,18$ sedangkan $t$ tabel yaitu 2,021 sehingga $2,18 > 2,021$ yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima dan hipotesis ( $H_o$ ) ditolak. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa meningkat atau menurunnya hasil belajar. Hasil belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran. Media <i>Strip story</i> dapat merangsang peserta didik untuk lebih bersemangat dan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media <i>Strip story</i> terhadap hasil belajar Pendidikan agama Islam	1. Desain penelitian 2. Objek penelitian 3. Lokasi penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			dan peserta didik terlihat lebih mudah memahami materi, sehingga proses pembelajaran lebih aktif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.		
3	Eka Ayu Wulansari (2017)	Penerapan Media <i>Strip story</i> Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ayat Al-Quran Tentang Toleransi Kelas XII Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang	Hasil dalam penelitian ini yaitu mengajar dengan menggunakan media <i>Strip story</i> memberikan pengaruh terhadap aktivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Untuk itu disarankan penggunaan media <i>Strip story</i> dalam proses belajar mengajar termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media <i>Strip story</i> pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam	1. Desain penelitian 2. Objek penelitian Lokasi penelitian
4	Qorihatul Fikriyah (2019)	Pengaruh Media <i>Strip story</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS	Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai keefektifan media <i>Strip story</i> , maka dapat disimpulkan bahwa media <i>Strip story</i> memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V, hal ini dapat	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media <i>Strip story</i> terhadap hasil belajar	1. Desain penelitian 2. Objek penelitian 3. Lokasi penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			dilihat dari hasil perhitungan uji-t, untuk data posttest diperoleh nilai thitung > t tabel yaitu sebesar 3,181 > 0,162. Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan antara hasil belajar IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara umum hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen 74,12 dan kelas kontrol 67,65. Hal ini berarti ada perbedaan antara hasil belajar IPS dikelas eksperimen dan kelas kontrol		
5	Ahmad Alimul Khasan (2017)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Strip story</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Keaktifan Siswa Di MA Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara Tahun Pelajaran 2016/2017”	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media <i>Strip story</i> pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap keaktifan siswa di MA Darul Ulum Purwogondo, dengan model $\hat{Y} = 14,584 + 0,535 X$ . Sedangkan hubungan antara penggunaan media <i>Strip story</i> dengan	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media <i>Strip story</i>	1. Jenis penelitian 2. Objek penelitian 3. Lokasi penelitian

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			keaktifan siswa adalah sebesar 0,602 yang masuk dalam kategori kuat, dengan demikian penggunaan media <i>Strip story</i> pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mempunyai hubungan signifikan dengan keaktifan siswa. Dan koefisien determinasi diperoleh hasil bahwa penggunaan media <i>Strip story</i> memberikan kontribusi sebesar 36,2404 65 %. terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Purwogondo		

## 2.5 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam saat ini kerap dianggap pasif dan disepelkan oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran agama yang notabeneanya merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan nasional, disebabkan karena metode pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah kerap tergiring pada metode pembelajaran turunan dari masa ke masa (konvensional) yang artinya bahwa orientasi belajar di kelas hanya terpaku pada penyampaian guru melalui metode ceramah dan tanya jawab, ini merupakan metode pembelajaran yang sudah tidak relevan lagi dan

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan.

Berkenaan dalam hal ini pembelajaran yang bermutu dan berkualitas tentunya tidak terlepas dari penggunaan komponen-komponen pembelajaran yaitu strategi, metode, teknik, pendekatan hingga penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Desain pembelajaran interaktif dan pemilihan media yang tepat akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa di dalam kelas sehingga tercipta pembelajaran yang aktif juga menyenangkan dan tentu berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang hendak dicapai.

Media pembelajaran *Strip story* merupakan media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang biasanya digunakan pada pembelajaran bahasa asing, sederhana dan pengoperasiannya tidak memerlukan keahlian khusus (Arsyad, 2014). Media pembelajaran *Strip story* dinilai baik dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa media pembelajaran *Strip story* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Strip story* dalam proses pembelajaran diduga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.



**Gambar 2.2 Kerangka Pikir**

## 2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang positif dan signifikan media pembelajaran *Strip story* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Hipotesis statistik:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Strip story* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam,

$H_1$  : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Strip story* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.