

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 1 Medan

Khairul Anwar ^{a,1,*}, Afrahul Fadhila Daulai ^{b,2},

^{*ab} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

¹ khairul0301191014@uinsu.ac.id; ² afrahulfadhila@uinsu.ac.id

^{*}Correspondent Author

KATA KUNCI

Media Pembelajaran
Storyboard
Hasil Belajar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran SKI di MTsN 1 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif teknik *quasi eksperimental* dan desain yang digunakan adalah *non equivalent control group*. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VIII di MTsN 1 Medan, terdiri dari 11 kelas mulai dari VIII-A sampai VIII-K, yang berjumlah 343 siswa. Sampel dipilih dengan teknik *purposive* hasilnya yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VIII-D dengan jumlah 30 siswa dan yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VIII-E dengan jumlah 30 siswa. Instrumen tes dan angket dipilih oleh peneliti untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *storyboard* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTsN 1 Medan. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis, dimana nilai t_{hitung} (6,120) melebihi t_{tabel} (2,002), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *storyboard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTsN 1 Medan.

KEYWORDS

Learning Media
Storyboard
Learning Outcomes

The Effect of Using Storyboard Learning Media on Student Learning Outcomes in SKI Subjects at MTsN 1 Medan

The aim of this research is to determine the effect of using storyboard learning media on student learning outcomes in SKI lessons at MTsN 1 Medan. This research uses quantitative methods, quasi-experimental techniques and the design used is a non-equivalent control group. The research population consisted of all grade VIII students at MTsN 1 Medan, totaling 343 students. The sample was selected using a purposive technique. Class VII-D was chosen as the experimental class, while class VIII-E was chosen as the control class, with each class having 30 students. Test instruments and questionnaires were chosen by researchers to collect data, which was then analyzed using parametric statistical analysis techniques. The results of the research show that the use of storyboard learning media significantly influences student learning progress in SKI subjects at MTsN 1 Medan. This is supported by the results of the hypothesis test, where the value of t_{count} (6.120) exceed t_{table} (2.002), so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the use of storyboard media has a significant effect on student learning outcomes in SKI subjects at MTsN 1 Medan.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi semakin cepat. Seluruh aspek kehidupan manusia harus mengikuti arus tersebut. Salah satunya aspek pendidikan. Zaman sekarang, dunia pendidikan dituntut untuk terus berkembang sesuai perkembangan teknologi yang ada dan harus mampu mengimbangi perkembangan teknologi (Sumarjoko, Braham Maya Baratullah et al., 2023). Mengimbangi dalam artian seluruh bagian dalam dunia pendidikan baik pendidik, peserta didik (Zakarya, Hafidz, Martaputu, 2023), hingga kependidikannya harus mampu menghadirkan perkembangan teknologi yang ada pada dunia pendidikan.

Guru Sebagai pendidik mempunyai banyak peran diantaranya sebagai pendidik, pelatih, pengajar, ataupun pembimbing. Selain itu, guru juga merupakan seorang fasilitator dalam pembelajaran. Sebagai orang dengan peran fasilitator, guru harus mampu menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Diantaranya melalui penyediaan media pembelajaran yang tepat (Yuliani dkk., 2022). Karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menyeleksi dan menerapkan media pembelajaran dan bahan ajar yang cocok dengan siswa dan pelajaran yang diajarkan agar mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. (Permendiknas No. 16 Tahun 2007). Dengan demikian dapat dipahami bahwasanya pada proses belajar, guru memiliki banyak peran, seperti sebagai pengajar dan pembimbing. guru juga dituntut untuk memberikan fasilitas belajar kepada siswa dengan cara menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran merupakan alat penghubung, dipakai dengan tujuan memberikan sebuah penyampaian berkaitan konten atau isi pembelajaran kepada siswa yang berasal dari seorang pendidik ataupun sumber belajar. dalam artian lain media adalah alat perantara (Husaini Hasan, Hafidz, 2023). Dengan media pembelajaran dapat merangsang hal hal yang berkenaan dengan meningkatkan motivasi belajar siswa dan memungkinkan siswa belajar secara mendalam dan keseluruhan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hasan dkk., 2021). Selain sebagai alat penghubung, media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat yang difungsikan sebagai penyampai materi pelajaran yang dapat berbentuk fisik maupun non fisik agar penyampaian kepada peserta didik menjadi lebih efisien dan efektif (Nikita Nur Zulaecha, Hafidz, Biela Nanda Oktivibi Pertiwi, 2023), dengan demikian siswa lebih tertarik untuk lebih banyak belajar dan materi yang diajarkan juga lebih cepat diterima (Puspitarini & Hanif, 2019). Proses seleksi media pembelajaran melibatkan sejumlah faktor, seperti kecocokan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, sifat karakter siswa yang akan menggunakannya, jenis media yang akan dipilih, tantangan yang mungkin muncul dalam penggunaannya, aspek biaya, ketersediaan perangkat yang mendukung pemanfaatan media tersebut, serta aspek konsep, konteks, konten, dan mutu media pembelajaran (Ely Kurniawan dkk., 2019).

Dari penjelasan sebelumnya dapat dipahami bahwasanya media pembelajaran bagaikan sebuah jembatan yang dibuat untuk memberikan sebuah koneksi antara satu tempat menuju tempat yang lain. Media pembelajaran dalam hal ini memberikan sebuah koneksi diantara antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar (Jatmiko Wibisono, Hafidz, Iffat Abdul Ghalib, 2023). Layaknya jembatan yang membuat perjalanan menjadi lebih lancar, peran media pembelajaran sangatlah penting dalam membentuk proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan mempersingkat waktu. Pemilihan media pembelajaran juga harus benar-benar memperhatikan banyak hal. Mulai dari tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, jenis media pembelajaran (Hadisi et al., 2023), ketersediaan bahan maupun biaya serta aspek lainnya. Jadi, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik seorang guru perlu tahu cara menyeleksi dan menerapkan media pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, dapat kita pahami bahwasanya seorang guru diharuskan memiliki keterampilan dalam menggunakan ataupun mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu metode agar hasil dari proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memenuhi beberapa fungsi, sebagaimana dijelaskan oleh Levie dan Lentz. Terdapat empat fungsi utama yang dimainkan oleh media tersebut, yakni fungsi dalam menarik perhatian (fungsi atensi), mempengaruhi emosi (fungsi afektif), membantu dalam

pemahaman (fungsi kognitif), serta memberikan dukungan kepada siswa dengan keterbatasan (fungsi kompensatoris) (Pagarra dkk., 2022). Intinya, media pembelajaran mampu memikat perhatian siswa selama proses belajar, meningkatkan motivasi, memfasilitasi pemahaman materi, dan mendukung siswa yang menghadapi hambatan dalam penerimaan materi pembelajaran.

Media pembelajaran banyak sekali jenisnya. Leshin, Pollock dan Reigluth mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa golongan seperti, media yang berdasarkan manusia, media yang berdasarkan unsur visual, media yang berdasarkan unsur cetak, media yang berdasarkan unsur audio dan visual (Husna Nashihin et al., 2020), sampai media yang berdasarkan teknologi informasi dan komunikasi (Kristanto, 2021). Banyaknya hal yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran menjadi tantangan tersendiri untuk guru terhadap pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian siswa maupun ciri bidang studi yang diampu. Ketika media pembelajaran dipilih dan diterapkan dengan benar, hal ini dapat berdampak positif pada *output* belajar.

Output yang dimaksud adalah hasil belajar yang merupakan segala hal yang dicapai oleh siswa melalui upaya yang mereka lakukan secara sadar agar mereka mencapai perubahan dimulai dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Robbaniyah et al., 2022). Hasil belajar biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, tetapi ada dua aspek utama yang memiliki dampak terhadap hasil belajar. *Pertama*, Faktor dari dalam atau *internal* yang pada esensinya adalah segala sesuatu yang mencakup semua hal yang memiliki dampak terhadap hasil belajar yang bersumber dari pribadi siswa, seperti kondisi psikologis, fisik, hingga minat, bakat, serta motivasi (Nashihin, 2017). Sementara itu yang *kedua*, faktor eksternal mencakup semua hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang bersumber dari lingkungan luar mereka. Faktor yang dimaksud dapat berasal dari lingkungan kehidupan siswa, proses interaksinya dengan teman, guru, keluarga, serta masyarakat (Ananda & Hayati, 2020).

Hasil belajar, dalam konteks ini, dapat dipandang sebagai produk yang berasal dari serangkaian upaya yang diselesaikan oleh siswa dalam rangka meraih sebuah transformasi pada diri mereka. Banyak faktor yang berperan dalam mempengaruhi hasil tersebut, seperti kondisi psikologis mereka, keadaan jasmani, serta minat, bakat, dan motivasi yang mereka miliki. lingkungan sosial dan fisik di mana siswa berada, interaksi mereka dengan teman sebaya, peran guru dalam pembelajaran mereka, dukungan keluarga, dan bahkan kontribusi masyarakat dalam membantu siswa meraih tujuan pembelajaran mereka. Semua faktor ini memainkan peran krusial dalam membentuk *output* dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa (Ropii & Fahrurrozi, 2017).

Sebagai sebuah mata pelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam memiliki sebuah ciri khas yang menekankan pada kemampuan mengekstrak pelajaran atau pesan yang berharga dari perjalanan sejarah Islam. Dalam esensinya, bidang studi ini menyumbangkan peran penting untuk membantu kepada siswa untuk kenal, paham, dan mampu meresap isi atau konten (Robbaniyah, 2022) yang ada dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan menerapkannya pada kehidupan pribadinya agar mampu dipakai dalam mengembangkan segala bentuk kecakapan dalam menanggulangi permasalahan yang dihadapinya, membangun sikap, karakter, serta membentuk siswa agar memiliki pribadi yang sesuai dengan norma (Lampiran KMA No.165 tahun 2014). Dengan demikian Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sering disingkat sebagai SKI, merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan yang menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam mengekstrak pelajaran atau pesan yang berharga dari perjalanan sejarah Islam. Penekanan pada pemahaman yang mendalam tentang budaya Islam bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan siswa serta membentuk sikap, karakter, dan kepribadian mereka.

Pada saat ini mata pelajaran SKI acap kali kurang dianggap oleh siswa sebuah mata pelajaran yang memikat atau membuat tertarik (Amin, 2019). Masalah tersebut mungkin saja dipicu oleh berbagai hal mulai yang berkaitan dengan prosesi pelaksanaan pembelajaran yang tidak memadai secara optimal dikarenakan cara menyampaikan materi yang membosankan dan media pembelajaran yang digunakan cenderung tidak bervariasi dan tidak cocok dalam pelaksanaan pembelajaran SKI (Farhurohman & Sa'adiah, 2020). Hal ini

perlu diperbaiki mengingat betapa pentingnya bidang studi SKI dan manfaatnya terhadap siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti berkunjung ke MTsN 1 Medan untuk melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran SKI di sekolah tersebut. Penulis menemukan fenomena bahwasanya pembelajaran SKI di kelas VIII MTsN 1 Medan cenderung monoton. materi pembelajaran hanya dijelaskan melalui ceramah tanpa media tambahan. Guru sangat mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran, padahal tidak semua siswa mempunyai buku paket untuk belajar. Permasalahan lain yang muncul adalah kurang optimalnya output dari proses belajar siswa, terkhusus dalam aspek kognitif pada bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya. Peneliti merasa perlu dilakukan upaya untuk merubah proses pembelajaran yang bermasalah tersebut. Penulis dalam hal ini menawarkan media pembelajaran *storyboard* untuk digunakan dalam pembelajaran SKI. Media *storyboard* dalam bahasa Indonesia berarti papan cerita (Kunto dkk., 2021). Dengan menggunakan media *storyboard* pada pembelajaran, siswa dipercaya dapat lebih mendalami alur cerita yang berkenaan dengan materi pembelajaran, dengan demikian reaksi dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran terpicu dengan lebih baik (Novia Sari & Tri Wahyuni Maharani, 2020)

Sebagai bahan penunjang penelitian ini ditemukan dalam konteks penelitian sebelumnya yang relevan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Winarni dan Astuti, terungkap melalui hasil penelitian yang dipaparkan dalam jurnalnya bahwasanya penerapan media pembelajaran *storyboard* pada pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik yang dilakukan pada pembelajaran Seni Budaya (Winarni & Astuti, 2019). Penelitian tersebut difokuskan oleh mereka pada mata pelajaran seni budaya dan mengimplementasikan penggunaan *storyboard* sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan *storyboard* memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya.

Lain daripada itu, ada beberapa penelitian yang sesuai atau berkaitan dengan media *storyboard*. Penelitian yang ditulis oleh Khulsum, dkk. Berdasarkan jurnalnya, dapat diungkap hasil yang mengindikasikan bahwa bahan ajar berbasis media *storyboard* layak digunakan sebagai bahan ajar, karena setelah melalui proses penilaian pada saat proses pembelajaran diperoleh skor 88%, yang artinya proses pembelajaran dengan bahan ajar berbasis *storyboard* berkategori baik dan layak untuk digunakan (Khulsum dkk., 2018). Penelitian yang dilakukan Khulsum dkk, berfokus pada pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan media *storyboard* untuk pembelajaran menulis cerpen di tingkat SMA. Hasilnya pengembangan bahan ajar yang telah disebutkan berhasil dan layak cocok untuk digunakan.

Terakhir, pada skripsi yang ditulis oleh Husnul Khotimah. Penelitiannya dilakukan dengan menggunakan metode PTK pada mapel Akidah Akhlak. Terungkap melalui hasil penelitian pada skripsinya, bahwa hasil belajar siswa saat menggunakan *storyboard* meningkat pada setiap siklus. Pada siklus pertama, sebanyak 42% peserta didik yang mendapatkan tingkat ketuntasan belajar, sementara pada siklus yang ke dua, sebanyak 79% peserta didik yang mendapatkan tingkat ketuntasan belajar (Khotimah, 2020). Hasil tersebut mengindikasikan bahwasanya strategi *storyboard* memiliki potensi besar untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Dengan demikian peneliti bertujuan untuk mengkaji pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap hasil belajar siswa (ranah kognitif) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 1 Medan. Dengan tujuan tersebut diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran yang selanjutnya dilaksanakan di MTsN 1 Medan.

Metode

Penelitian ini dilakukan melalui penggunaan metode kuantitatif (Syaiful Anam, 2023) melalui teknik *quasi experimental* dengan desain *Non Equivalent Control Group*. Pemilihan

metodologi tersebut didasarkan oleh data penelitian yang berupa angka serta subjek yang diteliti terdiri dari dua kelompok (Sugiyono, 2013). Seluruh siswa yang duduk dibangku kelas VIII di MTsN 1 Medan dengan jumlah 434 orang merupakan populasi pada penelitian ini. Karena populasi penelitian terlalu besar, hal ini tidak memungkinkan untuk peneliti mengkaji seluruh objek pada penelitian ini, sehingga diambil sampel untuk penelitian (Suryani dkk., 2023). Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* hasilnya adalah siswa di kelas VIII-D dipilih sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang dan kelas VIII-E dipilih sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang. Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui Instrumen Tes dan Angket. Kedua instrumen diuji lebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Kemudian, data yang telah terkumpul akan di analisis melalui metode statistik parametrik dengan menggunakan Uji T atau *Independent Sample T Test*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data yang terkumpul di uji normalitas dan homogenitasnya. Seluruh proses perhitungan pada tahap analisis data dilakukan melalui IBM SPSS 25.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes

Instrumen tes hasil belajar kognitif telah melalui tahap uji coba awal dan kemudian dianalisis untuk memeriksa validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilaksanakan melalui uji *Product Moment*, dengan ukuran sampel sebanyak $N = 30$ dan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Hasil analisis menunjukkan ada lima butir soal yang tidak valid atau tidak memenuhi kriteria validitas karena nilai korelasi r_{hitung} lebih rendah daripada nilai r_{tabel} yang ditetapkan. Selanjutnya, dalam mengukur reliabilitas dari data uji coba tes hasil belajar kognitif, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,866.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Butir Soal	R Tabel	R Hitung	Keterangan	Butir Soal	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0.361	0.278	Tidak Valid	14	0.361	0.522	Valid
2		0.244	Tidak Valid	15		0.483	Valid
3		0.554	Valid	16		0.645	Valid
4		0.42	Valid	17		0.82	Valid
5		0.82	Valid	18		0.509	Valid
6		0.82	Valid	19		0.367	Valid
7		0.01	Tidak Valid	20		0.276	Tidak Valid
8		0.449	Valid	21		0.82	Valid
9		0.82	Valid	22		0.341	Tidak Valid
10		0.38	Valid	23		0.478	Valid
11		0.715	Valid	24		0.571	Valid
12		0.753	Valid	25		0.497	Valid
13		0.631	Valid				

2. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Instrumen penelitian yang sudah diuji coba pada tahap sebelumnya didapati dari 25 butir pertanyaan, 20 diantaranya valid dan memiliki reliabilitas tinggi. Dengan demikian instrumen penelitian tes hasil belajar kognitif dapat digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Statistik

Kelas	Tes	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
kelas eksperimen	<i>Pretest</i>	30	40	80	61,30	11,13
	<i>Posttest</i>	30	75	100	87,67	7,6
kelas kontrol	<i>Pretest</i>	30	45	85	67,17	11,64
	<i>Posttest</i>	30	65	90	76,33	6,6

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwasanya hasil *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61,30 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 40. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata rata sedikit lebih tinggi pada sesi *pretest*

yaitu mendapatkan nilai rata rata 67,17 dengan nilai maksimum 85 dan nilai minimum 75. Kemudian, setelah perlakuan pada penelitian ini diberikan, maka dilakukan *posttest* pada kedua kelas. Hasilnya kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,67 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 75. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai 76,33 dengan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 65.

3. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum kita dapat melakukan pengujian hipotesis, nilai *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya telah didapatkan oleh peneliti dari kedua kelompok penelitian ini yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan diuji untuk memastikan bahwa data tersebut memenuhi syarat normalitas dan homogenitas pada Uji T. Tindakan ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil dari pengujian hipotesis nantinya akan lebih dapat dipercaya dan akurat.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	.148	30	.094	.961	30	.327
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	.137	30	.159	.948	30	.153
<i>Pretest</i> kelas kontrol	.129	30	.200*	.948	30	.148
<i>Posttest</i> kelas kontrol	.146	30	.104	.941	30	.096

Dapat diambil penjelasan dari tabel di atas bahwasanya seluruh varians data yang didapatkan dari sesi *pretest* dan *posttest* baik pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari kolom tingkat signifikansi (sig.) yaitu seluruh tingkat signifikansi yang didapat, baik Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada masing masing data lebih besar dari 0,05. Dengan demikian asumsi atau prasyarat normalitas terpenuhi untuk uji T.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0.677	1	58	0.414

Setelah proses pengujian terhadap data *pretest* dan *posttest* yang berkaitan dengan normalitas. Kemudian dilaksanakan uji homogenitas dengan menggunakan dua set data *posttest*. Tabel 3 menunjukkan hasil analisis yakni nilai signifikansi sebesar 0,414. Nilai signifikansi ini melebihi taraf signifikansi (α) yang telah ditentukan sebelumnya (0,05), dengan demikian antara hasil belajar siswa mata pelajaran SKI adalah sama atau homogen. Asumsi data berdistribusi normal dan data homogen telah tercapai. Dengan begitu tahap penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dipastikan keabsahan data melalui tahap uji asumsi klasik, langkah penelitian selanjutnya yakni dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji T atau *independent sample T test*. Hasil pada uji ini akan memberikan informasi berkenaan tentang penggunaan media pembelajaran *storyboard* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen apakah memiliki pengaruh signifikan pada hasil dari pada proses belajar yang telah dilakukan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak memakai media pembelajaran yang telah disebutkan.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.677	.414	6.120	58	.000	11.333	1.852	7.627	15.040

Nilai t_{hitung} (T) sebesar 6,120 serta nilai signifikansinya sebesar 0,000 (2-tailed). Kemudian nilai t_{tabel} pula diperoleh dengan df 58 adalah 2,002. Jika dilakukan sebuah perbandingan antara kedua nilai yang didapatkan dan ditetapkan tersebut maka tampak nilai t_{hitung} itu lebih besar dari pada nilai t_{tabel} . Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Storyboard* terhadap hasil belajar siswa pada Mata pelajaran SKI di MTsN 1 Medan.

5. Hasil Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* pada Mata Pelajaran SKI

Penulis menyebarkan angket kepada kelompok eksperimen, yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *storyboard* pada pembelajaran SKI. Sebelum digunakan oleh kelas eksperimen, angket diuji validitasnya terlebih dahulu. Hasilnya seluruh butir pernyataan pada angket dinyatakan valid. Kemudian didapatkan nilai 0,922 pada tabel Cronbach's Alpha, yang artinya reliabilitas dari instrumen angket yang peneliti kembangkan memiliki nilai sangat tinggi yang didapatkan melalui uji reliabilitas.

Tabel 6. Hasil Jawaban Angket Siswa

Jumlah Responden	Jumlah Butir Pernyataan Angket	Frekuensi Total Jawaban Angket	Frekuensi Alternatif Jawaban yang dipilih				
			SS	S	R	TS	STS
30	20	600	387	188	25	0	0
Persentase (%)			64,5	31,3	4,1	0	0

Tabel di atas menunjukkan bahwasanya reaksi siswa terhadap pemakaian media *storyboard* pada proses pembelajaran SKI sangatlah baik. Bersumber pada jawaban angket yang disusun dengan 5 buah pilihan jawaban yakni dimulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Didapatkan jawaban Sangat Setuju dipilih oleh para siswa sebanyak 387 kali dengan persentase sebesar 64,5% setelah itu jawaban setuju diseleksi sebanyak 188 kali dengan persentase sebesar 31,3% setelah itu sedikit jawaban Ragu-ragu dipilih sebanyak 25 kali dengan persentase 4,1%. Ini maksudnya kebanyakan jawaban pada angket yang sudah diisi oleh siswa pada kelas eksperimen merupakan jawaban positif dengan sedikit jawaban netral. Sebaliknya jawaban negatif dengan alternatif Tidak Setuju serta Sangat tidak setuju tidak ada dipilih oleh siswa.

6. Pembahasan

Storyboard secara bahasa artinya papan cerita. *Storyboard* adalah sebuah media yang berupa ilustrasi yang dibuat secara berurutan dengan berdasarkan naskah cerita (Kartini, 2018). Penggunaan *storyboard* memiliki manfaat dalam menyampaikan ide cerita dalam materi pembelajaran SKI kepada siswa dengan lebih efektif, karena melalui *storyboard*, kita dapat menggambarkan cerita secara visual, memandu imajinasi mereka untuk mengikuti alur gambar-gambar yang disajikan, dan akhirnya menciptakan pemahaman yang seragam terhadap materi pembelajaran tersebut. Dalam bahasa yang sederhana *storyboard* secara teorinya dapat membuat siswa masuk ke dalam alur cerita yang disajikan pada media tersebut.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Storyboard sebagai *Treatment* Penelitian pada Pembelajaran SKI

Sebagai bagian dari proses penelitian ini, peneliti melakukan pembelajaran dengan mata pelajaran SKI sebanyak 3 kali pertemuan yang merupakan bagian dari pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *storyboard*. Fokus pembelajaran adalah pada materi BAB 1 untuk kelas VIII dengan kurikulum 2013, tentang Berdirinya Daulah Abbasiyah. Sebagai daulah yang membawa islam pada masa keemasan (Ibrahim, 2021), sangat perlu bagi peserta didik untuk memahami Abbasiyah secara lebih dalam dan matang sehingga peserta didik mampu termotivasi untuk mengmabngkan pemahaman dan menerapkannya untuk kemajuan pendidikan Islam.

Sebelum dimulainya sesi pembelajaran tiga kali ini, peneliti telah melakukan uji *pretest*. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi seberapa besar tingkat kognisi awal siswa (Fitri, Monia, dan Zuheni, 2023) pada kelas yang VIII D dan VIII E. Perlu diketahui bahwasanya kedua kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian ini tidak dipilih secara acak dan kelas yang dipilih adalah sebanding (Abraham & Supriyati, 2022). Kemudian, dilakukan tes akhir atau yang lebih dikenal dengan istilah *posttest* sehingga hasil belajar siswa pada aspek kognitif dapat dibandingkan perihal waktu penerapan media pembelajaran *storyboard* yaitu sebelum atau sesudah.

Berdasarkan hasil riset bahwasanya hasil belajar kelas eksperimen pada tahap *pretest* itu lebih rendah dari nilai kelas kontrol pada tahap *pretest*. Yakni kelas eksperimen hanya memperoleh rerata nilai sebesar 61,30 sebaliknya kelompok ataupun kelas kontrol memperoleh nilai yang lebih besar dengan rerata 67,17. Setelahnya perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen dengan memakai media pembelajaran *storyboard* sepanjang proses pembelajaran SKI, kebalikannya kelas kontrol tidak mengenakan media pendidikan *storyboard* serta cuma memakai buku bacaan serta papan tulis, sehingga dilakukan penelitian tahap berikutnya Setelah 3 tahap pembelajaran, peneliti melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Hasil sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas eksperimen bertambah sebesar 26,4 poin. Oleh sebab itu, rerata nilai *posttest* dari kelas eksperimen menghadapi kenaikan menjadi 87,67. Nilai *posttest* pula mengalami kenaikan pada kelas kontrol. Tetapi kenaikan tersebut lebih kecil dibanding kenaikan skor kelas eksperimen. Pada kelompok kontrol, skor bertambah rata-rata 9,16 poin dari *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian bisa diketahui kalau rerata skor kelompok eksperimen memperoleh kenaikan yang lebih signifikan dibanding kelompok kontrol.

Media *storyboard* merupakan sebuah media yang terdiri dari gambar dan penjelasan yang berisikan sebuah gambaran dari peristiwa atau kejadian yang ingin disampaikan kepada audiens. Berdasarkan ciri tersebut maka media *storyboard* merupakan sebuah media yang termasuk dalam klasifikasi media pembelajaran visual. Sebagai salah satu media pembelajaran, media visual terbukti mempunyai peluang untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa, karena seiring dengan bertambahnya pengalaman, inspirasi siswa dalam belajar semakin meluas (Adam, 2023). Pemberian stimulus kepada siswa akan membuat mereka lebih terlibat dalam pengalaman pembelajaran sehingga mereka dapat lebih mengembangkan hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan penelitian (Lisnawati dkk., 2023)

yang hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih bersemangat dan mampu membuat siswa merasakan sesuatu yang nyata melalui representasi pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan pada penelitian ini nilai t_{hitung} (6,120) melebihi nilai t_{tabel} (2,002). Sebagai hasilnya, H_0 atau hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif atau H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbentuk *storyboard* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di MTsN 1 Medan.

Berikutnya selaku bagian dari sistem interaksi, proses pendidikan wajib berjalan secara 2 arah ataupun terdapatnya reaksi timbal balik antara guru serta siswa (Zubaedi dkk., 2022). Guna menggapai perihal itu, peneliti memberikan angket berbentuk *statement* yang wajib dijawab oleh siswa pada kelas eksperimen setelah pendidikan yang dicoba dengan memakai media *storyboard* sepanjang sebagian pertemuan. Angket tersebut berisikan *statement* berbentuk reaksi siswa terhadap pendidikan yang dilaksanakan dengan memakai *storyboard* serta disusun dengan bermacam indikator.

Respon positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *storyboard* dalam pembelajaran SKI di MTsN 1 Medan dapat dilihat dari hasil angket. Angket yang dikembangkan berdasarkan berbagai indikator yang berkaitan dengan hasil belajar dan media pembelajaran, seperti minat siswa dan keterlibatan siswa, menunjukkan hasil deskriptif yang positif. Mayoritas dari 30 responden menyatakan setuju atau sangat setuju, dengan sedikit tanggapan netral. Hasil tersebut dapat menggambarkan bahwa respon peserta didik akan pembelajaran dengan media pembelajaran *storyboard* adalah positif.

Simpan

Melalui hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasanya rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *storyboard*. Selain itu, melalui uji hipotesis, dapat diambil kesimpulan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran *storyboard* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI secara signifikan. Respon yang diberikan siswa akan penggunaan media *storyboard* dalam proses pembelajaran SKI juga positif, dengan mayoritas siswa memberikan jawaban positif dalam angket yang disajikan, sementara sedikit yang menjawab netral.

Daftar Pustaka

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Litterature Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Adam, A. (2023). Intergrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Amanah Ilmu*, 3(1).
- Amin, M. nasrul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 115–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v2i2.447>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (M. Fadhli, Ed.). CV. Pusdikra MJ. <http://repository.uinsu.ac.id/12021/1/BUKU.pdf>
- Ely Kurniawan, D., Dzikri, A., Widyastuti, H., Sembiring, E., & Tiurma Manurung, R. (2019). Smart mathematics: A kindergarten student learning media based on the drill and practice model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012037>
- Farhurohman, O., & Sa'adiah, S. (2020). Use Of Learning Media In History Of Islamic Culture History (SKI) In Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 37–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/ibtidai.v7i01.3363>
- Hasan, M., Mulawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrin, T., & Anwari, A. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Tahta Media Group.
- Hadisi, L., Hakim, M. R., Musthan, Z., Nashihin, H., & Kendari, I. (2023). Implementation of Learning Management In Building an Attitude of Religious Tolerance at State High

- Schools In The Muna District. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, c, 1879–1892. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4296>
- Husaini Hasan, Hafidz, H. N. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media E-Learning dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Husna Nashihin, Rani Efendi, & Suci Salmiyatun. (2020). PEMANFAATAN FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MASA PANDEMI COVID-19. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 23–37. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i1.24>
- Ibrahim, A. (2021). Kota Bagdad sebagai Central Peradaban Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.32505/lentera.v3i1.3083>
- Jatmiko Wibisono, Hafidz, Iffat Abdul Ghalib, H. N. (2023). Konsep Pemikiran Pembaharuan Muhammadiyah Bidang Pendidikan (Studi Pemikiran Muhammad Abduh). *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 514–522.
- Kartini. (2018). Keefektifan Teknik Storyboard dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII A MTs Muhammadiyah Limbung. *JURNAL KONFIKS*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/konfiks.v5i2.1424>
- Khotimah, H. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Strategi Story Board pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VIII MTs Nurul Hikmah Tinjoan* [Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan]. <http://repository.uinsu.ac.id/15677/1/SKRIPSI%20HUSNUL%20KHOTIMAH%20NIM.%200301161030.pdf>
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.4>
- Kristanto, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- LAMPIRAN KEPUTUSAN MENTERI AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR: 165 TAHUN 2014 TENTANG KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BAHASA ARAB PADA MADRASAH.
- Lisnawati, S., Islam, R. A. F., & Subagiya, B. (2023). Penggunaan Media Visual berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Fiqih pada Siswa di MTs. *Ta'dibuna*, 12(4). <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i4.15036>
- Nashihin, H. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formaci. <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nikita Nur Zulaecha, Hafidz, Biela Nanda Oktivibi Pertiwi, H. N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Dakwah Digital dalam Penyiaran Agama Kalangan Kaum Milenial di Instagram (Ustadz Hanan Attaki). *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Novia Sari, R., & Tri Wahyuni Maharani, E. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Kimia berbasis Digital dalam Storyboard pada Materi Larutan Penyangga “BUFFERPEDIA” sebagai Sumber Belajar Peserta Didik KELAS XII. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 158–171. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1 ed.). Badan Penerbit UNM.
- Permendiknas No. 16 Tahun 2007.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.

- Robbaniyah, Q. (2022). Eksplorasi Strategi Kontra Radikalisme pada Santri di Pondok Pesantren Islamic Center Bin Baz Yogyakarta. *AMORTI: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, X(X), 1–10.
- Robbaniyah, Q., Lina, R., Ustadz, S., Rofiq, A., Islami, F. Al, & Faiz, A. (2022). Kontribusi Pemikiran Abu Nida ` dalam Pengembangan Pendidikan Islam Pondok Pesantren di Indonesia. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 23–34.
- Sumarjoko, Braham Maya Baratullah, A. A., Musthan, Z., Ulfa, H., Sarwadi, Ahmadi, & Nashihin, H. (2023). Pesantren Property : Case study in Pesantren Property Ploso , Banguncipto Village , Sentolo District , Kulon Progo Regency. *Namibian Studies*, 33, 3399–3415.
- Syaiful Anam, H. N. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif/w-bFEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19 ed.). Alfabeta.
- Suryani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v4i2.2249>
- Yuliani, S., Aliyyah, R. R., & Muhdiyati, I. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Daring pada Pandemi COVID-19. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 117–123. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12760>
- Zubaedi, M., Azharullail, & Yakin, H. (2022). Pola Interaksi Guru PAI dengan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/3270>
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, H. N. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Kurikulum Nasional*, 2(2), 1–13.