

PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC PEMBELAJARAN PAI

UNTUK SISWA SMP N 3 JATIAGUNG

TESIS

**Diajukan Kepada Program Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam**



oleh :

Dani Ardiyanto

NPM : 2086108013

PROGRAM MAGISTER ILMU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM PASCASARJANA (PPs)

UIN RADEN INTAN LAMPUNG

1442H/2022M

ABSTRAK

Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki seorang pendidik dalam menyelesaikan kewajibannya adalah dengan memanfaatkan media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran tergeser sangat penting bagi pengajar agar pembelajaran lebih menarik, berimajinasi, dan tidak melenceng dari kemampuan yang ingin dicapai sehingga siswa tidak kelelahan selama sistem pembelajaran sedang berjalan. Kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran sebaiknya didominasi oleh pengajar dengan baik, namun sebenarnya pendidik belum melibatkan pergeseran media pembelajaran dalam mendominasi media pembelajaran sehingga dalam melakukan sistem pembelajaran masih tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran, mendeskripsikan respons pengguna media e-comik, serta mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran berbasis e-comik terhadap mata pelajaran PAI.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE, penelitian ini mengambil subyek pendidik, dan peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Jati Agung Lampung Selatan. Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dan *sampling sistematik*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara. Produk dari hasil pengembangan ini telah membuktikan bahwa hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa Indonesia bahwa media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MTs/SMP.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi, media ini dinyatakan layak untuk digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi kedua ahli media memperoleh nilai persentase sebesar 80% dan 81%. Sedangkan hasil validasi kedua ahli materi memperoleh nilai sebesar 91% dan 86% dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 89% dan 94%. Respond peserta didik terhadap media e-comik yang dikembangkan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari respond peserta didik dalam menjawab angket yang diberikan. Dan akumulasi atau di hitung pada Ujicoba lapangan skala kecil yang dilakukan oleh 10 peserta didik diperoleh nilai sebesar 607 dari nilai maksimal 750. Sedangkan ujicoba skala besar yang dilakukan oleh 30 peserta didik diperoleh persentase sebesar 62% sebelum menggunakan aplikasi dan 77,67% sesudah menggunakan aplikasi e-comik.

Setelah menggunakan aplikasi e-comik diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran berbasis e-comic terdapat perbedaan yang signifikan yaitu memiliki selisih 15,67%, artinya hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis e-comic terdapat perbedaan dan peningkatan yang positif dan efektif.

Kata Kunci: e-comik, hasil belajar, pengembangan media PAI

ABSTRACT

One of the abilities that an educator needs to have in completing their obligations is to use the media. The use of media in shifting learning is very important for teachers so that learning is more interesting, not deviating from the abilities to be achieved so that students do not get tired during the learning process. The ability to use learning media should be mastered by the teacher well, but actually there is no need to involve a shift in learning media in dominating learning media so that the learning system is still traditional. This study aims to develop learning media, describe learning media, describe user responses to e-comic media, and describe the effectiveness of e-comic-based learning media on PAI subjects.

The type of research used is R&D with the ADDIE development model, this research involves the subject of educators, and class VIII students at SMP N 3 Jati Agung Lampung Selatan. The sample taken in this study used simple random sampling and systematic sampling. Data was collected using questionnaires and interviews. The product of this development has proven that the results of the validation of media experts, material experts and Indonesian language experts that this media is declared suitable for use in the learning process in MTs/SMP.

The results of the validation of media experts and material experts, this media was declared feasible to use, this can be seen from the validation results of the two media experts who obtained percentage values of 80% and 81%. While the second results from material experts scored 91% and 86% and the validation results from linguists scored 89% and 94%, respectively. Respond students to the very well developed e-comic media. This can be seen from the responses of students in answering the questionnaire given. And accumulated or calculated. In small-scale field trials conducted by 10 students, a score of 607 was obtained from a maximum value of 750. While large-scale trials conducted by 30 students obtained a percentage of 62% before using the application and 77.67% before using e-comic application. after using e-comic, it was concluded that the learning outcomes of students in Islamic Religious Education subjects with e-comic-based learning media there were significant differences, namely having a difference of 15.67%, namely the learning outcomes of participants before and before using e-comic-based learning media. comic there are differences and improvements that are positive and effective.

Keywords: e-comic, learning outcomes, PAI media development



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM PASCASARJANA

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame - Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260.

PERSETUJUAN

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC
PEMBELAJARAN PAI UNTUK SISWA SMP
N 3 JATI AGUNG

Nama Mahasiswa : Dani Ardiyanto

Nomor Pokok Mahasiswa : 2086108013

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui untuk diajukan dalam **Ujian Terbuka** pada Program Pascasarjana
UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, Juni 2022

MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Koderi, M.Pd.
NIP . 197610302005011001

Dr. Oki Dermawan, M.Pd
NIP.197307132003121002

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M.Ag.
NIP 196502191998031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame - Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260.

PENGESAHAN

Tesis dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC PEMBELAJARAN PAI UNTUK SISWA SMP N 3 JATI AGUNG”** Ditulis oleh: **Dani Ardiyanto, Nomor Pokok Mahasiswa: 2086108013, Program Studi Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan dalam Ujian Terbuka Tesis Pada hari/tanggal: Jumat/17 Juni 2022, Pukul 08.00 s/d 09.30 WIB.**

TIM PENGUJI UJIAN TERBUKA

Ketua Sidang : Dr. Hj. Heni Noviarita, M.Si.

(.....)

Sekretaris : Dr. Erni Zuliana, M.Pd

(.....)

Penguji I : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.

(.....)

Penguji II : Dr. Koderi, M.Pd.

(.....)

Penguji III : Dr. Oki Dermawan, M.Pd

(.....)

Mengetahui
Direktur Pascasarjana UIN Raden Intan Lampung



Prof. Dr. Ruslan Abdul Ghofur, MEd
NIP. 198008012003121001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا 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,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. AL MUJADALAH 11)



PERSEMBAHAN

Segala puji hanya milik Allah SWT, dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah kupersembahkan tesis ini sebagai tanda cinta, kasih sayang, dan hormat yang tak terhingga kepada:

Bapak Ibuku yang tercinta “hariyanto dan suwarti” yang senantiasa memberikan cinta dan kasih sayang, serta pengorbananmu yang tak tergantikan. Terimakasih untuk segala doa, motivasi dan nasihat-nasihat baik padaku. Adik adiku yang terkasih Dedi feri yanto dan Dian Novita sari, yang selalu mendukungku, memberiku motivasi dan semangat yang luar biasa untuk terus bergerak meraih kesuksesanku dan menjadi kebanggaan keluarga, dan panutan bagi adik adiknya. Almamater tercinta “Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung”.

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB IPENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah.....	17
C. Batasan Masalah.....	19
D. Rumusan Masalah.....	19
E. Tujuan penelitian.....	20
F. Manfaat Penelitian	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model.....	21
B. Acuan Teoretik.....	37
C. Penelitian yang relevan	39
D. Desain model.....	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	46
B. Karakteristik sasaran penelitian	46
C. Pendekatan Dan Metode Penelitian	46
D. Langkah langkah Pengembangan Model	48

1. Penelitian Pendahuluan	48
2. Perencanaan Pengembangan Model	49
3. Validasi, Evaluasi, Dan Revisi Model	50
4. Implementasi model	54
a. Pengumpulan Data	54
b. Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANA

A. Pengembangan Model	60
1. Analisis Kebutuhan	61
a. Analisis Kebutuhan Pengguna	62
b. Analisis Kebutuhan Konten/Materi	64
2. Model Final	68
a. Tampilan cover bahan ajar komik	69
b. Peta konsep materi.....	70
c. Strategi pembelajaran	71
d. Pengenalan tokoh	73
B. Kelayakan Model	74
a. Data Uji coba Ahli Media	74
b. Data Uji coba Ahli Materi	80
c. Data uji coba Ahli Bahasa	87
C. Revisi Produk	93
1. Ujicoba Lapangan Skala Kecil	96
2. Ujicoba Skala Besar	98
D. Efektivitas Implementasi Model pengembangan media Pembelajaran PAI berbasis e-comic	103
E. Evaluasi	105
F. Pembahasan	106

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	125
B. Saran	126
1. Bagi Peserta didik	126
2. Bagi Pendidik	127
3. Bagi Peneliti Lain	127

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tebel 1.1 rekapitulasi nilai siswa kelas VIII SMP N 3	12
Tabel.3.2 Kriteria skor penilaian pada komik.....	58
Tabel 3.3 Tabel Skala Kelayakan.....	59
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan dan Wawancara	62
Tabel 4.6 Latar Belakang Validator	75
Tabel 4.7 Pemaparan Hasil Validasi Media Terhadap Pengembangan Produk.....	77
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Media.....	79
Tebel 4.9 Hasil Persentase Ahli materi	80
Tabel 4.10 Latar Belakang Validator Ahli bahasa.....	81
Tabel 4.11 Pemaparan Hasil Validasi Materi Terhadap Pengembangan Produk	82
Tabel 4.12 Kritik Dan Saran Ahli Materi.....	85
Tebel 4. 13 persentase ahli materi.....	86
Tabel 4.14 Latar Belakang Validator Ahli Bahasa.....	87
Tabel 4. 15 Pemaparan Hasil Validasi Bahasa Terhadap Pengembangan	89
Tabel 4.16 kritik dan saran oleh ahli bahasan	90
Table 4.17 Hasil Persentase Oleh Ahli Bahasa	92
Table 4. 18 hasil revisi produk setelah di validasi	93
Tabel 4.19 Tampilan E-Comik setelah revisi.....	95
Tabel 4.20 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	100
Tabel 4.21 uji T terhadap dua sampel.....	103
Table 4.22 kelayakan falidator ahli media	112
Tabel 4.23 kelayakan falidator ahli materi.....	114
Tabel 4.24 kelayakan falidator ahli Bahasa	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kedudukan komponen pembelajaran	22
Gambar 2.2 Model Borg dan Gall	25
Gambar 2.3 model 4D	27
Gambar 2.4 Model pengembangan ADDIE	29
Gambar 2.5 Model Dick dan Carrey	31
Gambar 2.6 model Putekom Depdiknas	34
Gambar 2.7 langkah penggunaan metode ADDIE	36
Gambar 2.8 Proses pembuatan cerita dan sketsa gambar	44
gambar 2.9 Proses Sesudah di Beri Teks	45
Gambar 4. 10 Proses pembuatan cerita dan sketsa gambar	45
Gambar 4. 11 Proses Sebelum di Beri Teks	66
Gambar 4.12 Proses Sesudah di Beri Teks	67
Gambar 4.13 Tampilan cover depan	68
Gambar 4.14 Cover peneliti	69
Gambar 4.15 Peta konsep materi	70
Gambar 4.16 pengenalan tokoh	73
Gambar4.17 Hasil Uji Validasi Ahli Media	76
Gambar 4.18 Hasil Validasi Ahli Materi	81
Gambar 4.19 Hasil Validasi Ahli Bahasa Indonesia	88
Gambar 4.20 Hasil Uji Coba Skala Kecil	97
Gambar 4.21 Hasil Uji Coba Skala besar	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki seorang pendidik dalam menyelesaikan kewajibannya adalah dengan memanfaatkan media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran tergeser sangat penting bagi pengajar agar pembelajaran lebih menarik, berimajinasi, dan tidak melenceng dari kemampuan yang ingin dicapai sehingga siswa tidak kelelahan selama sistem pembelajaran sedang berjalan. Kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran sebaiknya didominasi oleh pengajar dengan baik, namun sebenarnya pendidik belum melibatkan pergeseran media pembelajaran dalam mendominasi media pembelajaran sehingga dalam melakukan sistem pembelajaran masih tradisional.

Efek dari pembelajaran tradisional adalah bahwa latihan pendidik lebih dominan dan sekali lagi siswa kurang dinamis karena mereka umumnya akan menjadi penonton. Sifat proyek instruktif dipengaruhi oleh banyak faktor seperti sifat siswa, sifat instruktur, kualitas dan aksesibilitas media pembelajaran, program pendidikan, kantor, eksekutif, dll..

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi

pada media pendidikan saja yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Untuk situasi ini, khususnya media pembelajaran, tidak semua sekolah berkesempatan memperoleh media pembelajaran yang memadai, baik dari segi kualitas maupun jumlah. Perolehan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada distribusi aset, pendidik pada umumnya memanfaatkan media pembelajaran instan. media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah, yaitu buku teks/buku paket/buku pelajaran, sedangkan guru dapat mengambil kesempatan ini untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien untuk proses pembelajaran yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Dendam Dan Munafik.¹

Ki Hajar Dewantara juga mengatakan bahwa pendidikan yaitu tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang pendidikan, yang isinya pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya dimasa yanakan datang. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan juga menjelaskan yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

¹ Daryanto, *media oembelajaran*. (yogyakarta : Gava Media, 2013). Cetakan ke -2 h.4

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan ketrampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi sebuah bangsa, Karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah dibangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas dan terampil. Sebagaimana firman Allah SWT.

Dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيْلَ اذْشُرُوْا فَاذْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya ; Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (q.s. Al-Mujadilah : 11)³

² Ibid. H. 5

³ Departemen agama RI, *Al- Quran dan terjemah*, (Bandung : Cordoba internasional indonesia, 2013), h.543.

Dalam ayat tersebut di jelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang menimba ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi kehidupan seperti perintah Allah SWT, bukan hanya berguna dalam kehidupan namun Allah sudah berjanji bahwasannya orang-orang yang berilmu akan di angkat derajatnya. Maka dari itu proses pendidikan senantiasa menjadi perhatian dan terus dikembangkan dalam memajukan kehidupan. Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan dan sebagainya.⁴ Pendidikan diartikan sebagai proses pendewasaan anak, maka pendidikan hanya dapat dilakukan oleh orang yang lebih dewasa kepada anak yang belum dewasa. Ahmad D. Marimba mengatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Tujuan dan fungsi pendidikan seperti yang disebutkan dalam pendidikan nasional adalah sebagai berikut:

- a. Alat membangun pribadi, Pengembangan warga negara, pengembangan kebudayaan, dan pengembangan bangsa Indonesia.
- b. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Bab II Pasal 3 "Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat Bangsa Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan Nasional".⁵

⁴Hasbullah, *dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta Rajawali Pers, 2012) h.5.

⁵ Ihsan Fuad, *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011) h.127.

Ketika berbicara mengenai pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung di dalam lembaga non formal maupun lembaga formal seperti sekolah yang mempunyai komponen kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu sistem harus: tujuanbahan/materi, guru, siswa, sarana/media, metode, dan evaluasi. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Tujuan dan esensi Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu sebagai kebutuhan primer manusia yang notabnya merupakan mahluk sosial berperan dalam mengangkat martabat manusia dan membedakannya dari seluruh binatang. Sedangkan menurut freud fungsi utama agama bagi manusia adalah untuk menjaga kesusilaan dan tata tertib masyarakat. Bila dikaitkan dengan makna din, fungsi utama agama tersebut relevan dengan watak dasar agama yang bersifat "mengatur".

Diantara cara mengaturnya itu adalah melalui pengendalian diri terhadap naluri yang berlebihan, yang sewaktu-waktu dapat menjelma sebagai bentuk ucapan, perbuatan, dan pola pikir. Kemudian secara lebih luas Thomas F.O'Dea mengemukakan enam fungsi agama bagi manusia berikut :

- a. Agama menyajikan dukungan moral dan sarana, pelipur lara, dan rekonsiliasi di kala manusia menghadapi ketidakpastian dan frustrasi dalam hidupnya.
- b. Agama menyajikan saran hubungan transendental melalui amal ibadah yang menimbulkan rasa damai dan identitas baru yang menyegarkan.
- c. Agama mengesahkan, memperkuat, memberi legitimasi, dan mensucikan nilai atau moral masyarakat yang telah mapan dan membantu mengendalikan ketentraman, ketertiban, dan stabilitas masyarakat.
- d. Agama memberi standar nilai untuk mengkaji ulang nilai-nilai atau norma yang telah mapan.
- e. Agama memberi fungsi identitas bagi diri seseorang.
- f. Agama memberi status baru dalam pertumbuhan dan siklus perkembangan seseorang melalui berbagai krisis rites.⁶

Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan di Indonesia karena mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam serta merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang

⁶ Novan Ardi Wiyani *Pendidikan agama islam berbasis pendidikan karakter*, (Batlung: Alfabeta. 2013). h.26

pendidikan di Indonesia yang beragama Islam mulai dari tingkat sekolah dasar (SD). Setiap pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang di harapkan. Menurut sudjana menyatakan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.⁷

Salah satu materi dalam Pendidikan Agama Islam adalah dendam dan munafik. Kata dendam dan munafik mungkin sudah tidak asing lagi di telinga peserta didik, namun mempelajari apa itu dendam dan munafik dan apa yang perlu di terapkan dalam materi tersebut merupakan hal yang baru bagi peserta didik. Dalam silabus dipaparkan materi dendam dan munafik yang diajarkan untuk kelas VIII MTs meliputi memahami pengertian sifat dendam dan munafik bagaimana contoh menghindari sifat dendam dan munafik, memahami dalil naqli tentang sifat perilaku tercela yaitu dendam dan munafik. Apa saja bahaya dari sifat tercela itu dan bagaimana cara menghindarinya. Perilaku sifat tercela yaitu di antaranya adalah sifat dendam dan munafik. Dendam adalah keinginan keras untuk membalas tindak kejahatan, dan munafik adalah berpura-pura percaya atau setia padahal di hatinya tidak. Dalam aqidah munafik artinya menyembunyikan kekafiran dalam hati dan menampakkan keimanan dalam lidahnya. Sifat tercela seperti dendam dan munafik merupakan sifat yang tidak di sukai oleh tiap manusia, karena sifat-sifat tersebut memberikan dampak negatif bagi dirinya yang melakukannya. Di antaranya yaitu

⁷ Rusman. *model-model pembelajaran pengembangan gan profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2012).h.1

dampak negatif dari sifat pendendam yaitu hilangnya ketenangan jiwa, menyusahkan diri sendiri dengan terus menghindar bila bertemu dengan orang yang kita benci itu. pergaulan terbatas dan akan menyesal di kemudian hari. Dan dampak negatif dari orang munafik itu sendiri adalah tidak dipercaya, terjadi konflik batin dalam dirinya, menjerumuskan orang lain dan merugikan orang lain karena selalu berbuat kerusakan di muka bumi.⁸ "

Allah SWT berfirman dalam Q.S Ar-rum ayat 41-42

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ
 قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِن قَبْلُ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُشْرِكِينَ

Artinya :

"41. telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). 42. Katakanlah: "Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang terdahulu. kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)."

Dalam ayat tersebut di jelaskan bahwasannya Allah SWT telah mengingatkan bagaimana kisah orang-orang terdahulu akibat dari perbuatannya. Dan manusia di perintahkan untuk kembali ke jalan yang benar, berbuat kebaikan dan menghindari keburukan. Karena segala Sesuatu pasti akan mendapatkan balasannya.

Di dalam al-Qur'an dijelaskan dalam surat Al-A 'raf ayat 199 merupakan perindah Allah SWT untuk tidak menjadi orang yang sombong. yang berbunyi :

⁸ Nasikin, Hanif.Mafrukhi,Ayo Belajar agamalslam,(Erlangg a: 2007),h.162

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya : “jadilah Engkau Pema'af dan suruhlah orang mengerjakan yang ma'ruf, serta berpalinglah dari pada orang-orang yang bodoh”.⁹

Dalam ayat diatas bermakna bahwasanya kita sebagai manusia diperintahkan untuk menajdi orang pemaaf, senantiasa melaksanakan kebajikan dan menjauhi dari orang-orang yang bodoh.

Pemaaf merupakan suatu ahlak terpuji, Allah menyuruh manusia untuk senantiasa berbuat kebaikan (ahlak terpuji) bukan berbuat kerusakan. Untuk menerapkan dan membiasakan ahlak terpuji dalam kehidupan manusia, Zakiyah Darajat mengatakan, bahwa hendaknya setiap ucapan yang baik dan perbuatan terpuji yang dilakukan oleh manusia diberi pujian dan dorongan untuk mempertahankan kebaikan yang telah di capainya, serta digairahkan untuk memperbaiki kekurangannya. Akan tetapi, jika harus memberikan kritikan, kritikan itu haruslah dilakukan dengan sangat hati-hati dan bijaksana. Penerapan dan pembiasaan ahlak terpuji dalam kehidupan manusia dilakukan melalui pembinaan untuk menumbuhkan kesadaran bagi manusia memelihara secara terus menerus terhadap tatanan nilai Agama agar segala perilaku kehidupannya senantiasa di atas norma-norma yang dalam tatanan itu.¹⁰

⁹ Departemen Agama RI. *op.cit.* h. 408-409.

¹⁰ Usman, Ida Inayahwati, *Ayo mengkaji Akidah Akhlak.* (Erlangga KTSP 2008).h. 147

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti kelas VIII Negeri 3 Jati Agung Lampung selatan, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan Guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional di mana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Tujuan pendidikan agama islam di sekolah sendiri yaitu menjadikan siwa-siwi yang ber ahlak mulia. Maka dari itu di butuhkan perencanaan untuk merealisasikan tujuan tersebut. Perencanaan yang di buat sudah bagus namun belum terealisasikan dengan baik.

Kurikulum yang di pakai di MTs Nurul Islam jati agung yaitu kurikulum 13, di mana materi yang di pakai yaitu sesuai dengan buku paket dari pemerintah yang dibagikan kepada siswa. Berbicara soal media ini yang menjadi kendala di MTs Nurul Islam Jati agung, karena di sekolah ini belum menggunakan media apapun kecuali buku paket yang di bagikan, hal itu terlihat pembelajaran yang di terapkan dengan cara konvensional. Di mana guru menjelaskan materi dan siswa menyimak setelah itu siswa di berikan tugas menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru.

Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang di pakai didalamnya masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran ketika guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian

terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespond.¹¹

Sedangkan dari hasil wawancara motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih rendah, peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya mata materi Dendam Dan Munafik, Pembelajaran Pendidikan agama Islam oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit." Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam relatif masih kurang memuaskan, nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik.¹²

Berikut kami paparkan jumlah anak yang yang mencapai kkm (70) dan yang belum mencapai kkm. Dari enam kelas yang ada di kelas delapan kami ambil sampel kelas VIIIA, VIIC Dan VIIE. Dan kami peroleh data sebagai berikut dengan pertimbangan sesuai dengan alasan dari Guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Jatiagung lampung selatan.

¹¹ Rohman Guru PAI, .SMP n 3 Jati Agung Lampung Selatan. Observasi 25 Oktober 2021

¹² Rohman Guru PAI, . SMP n 3 Jati Agung Lampung selatan, wawancara 25 Oktober 2021

Table 1.1 rekapitulasi nilai siswa kelas VIII SMP N 3 Jatiagung

Kelas 8	Nilai yang mencapai KKM	Nilai anak yang belum mencapai KKM	Jumlah siswa setiap kelasnya
Kelas 8 A	20	10	30
Kelas 8 C	12	18	30
Kelas 8 E	8	22	30

Dari hasil yang telah kami peroleh, maka dapat di simpulkan masih belum tercapainya nilai siswa yang mencapai KKM dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Media pembelajaran yang di pakai selama ini menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktikkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat pesertadidik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk mau membacanya.

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi dendam dan munafik dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas. Berikut saya paparkan beberapa jurnal penelitian yang relevan dengan penelitian ini, di antaranya :

Menurut Indra Martha Rusmana dan Mila Kurniawarsih, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya", mengembangkan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan dan jenuh ketika belajar.

Septry Rachma Nella dan Ike Sylvia, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa" Media komik dirasa cukup efektif digunakan.¹³ Sebagai media pembelajaran, karena komik memiliki gambar dan warna-warnayang bisa menarik perhatian peserta didik. Alur cerita pada komik juga dirancang semenarik mungkin agar siswa mau membacanya hingga selesai.¹⁴

D. ERNAWATI, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD Pelaksanaan penelitian di latarbelakangi siswa masih kesulitan memahami konsep abstrak dari sumber belajar dengan media pembelajaran yang terbatas sehingga pembelajaran terkesan membosankan, monoton, dan tidak bermakna. Akibatnya minat belajar dan daya serap siswa masih rendah. Diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan komunikatif sehingga siswa tertarik untuk belajar yaitu menggunakan media komik. Penelitian ini bertujuan memaparkan prosedur

¹³ Indra Martha Rusmana dan Mila Kurniawarsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya", *LEBESGUE*, Vol. I No. 1 (2020), <https://doi.org/1046306/lb.vli1.11>.

¹⁴ Septry Rachma Nella dan Ike Sylvia, "Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa", *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. I No. 3 (2020), <https://doi.org/10.24036/sikola.vli3.32>.

pengembangan media komik dan menghasilkan media komik yang layak dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian media komik ditunjukkan dengan penilaian skor rata-rata kevalidan sebesar 85,05% (sangat valid), rata-rata kepraktisan sebesar 94,4% (sangat praktis), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, media komik pembelajaran IPA sangat layak dari segi valid, praktis, dan efektif.¹⁵

Yuliana Nasrullah et al., dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir pada Anak". Kesiapsiagaan bencana banjir penting dilakukan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang cara melindungi diri ketika terjadi bencana banjir. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik terhadap pemahaman kesiapsiagaan bencana banjir anak usia 7-8 tahun di Kabupaten Sidrap. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini diawali dengan kelompok uji kecil yang melibatkan 5 orang anak dan kelompok uji besar melibatkan 10 orang. Berdasarkan hasil uji efektivitas hitung sebesar 10,793 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai 0,001 < 0,05.

¹⁵ D. ERNAWATI, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Ipa Kelas Iv Tahun Ajaran 2015/2016 DI SD", Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 4 No. 2 (2016).

Dengan demikian penggunaan media Komik Aku Pintar Siaga Bencana Banjir efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman kesiapsiagaan bencana banjir pada anak usia 7-8 tahun.¹⁶

Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah. 1) Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan. 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca. 3) Prestasi pendidikan yang di capai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya. 4) Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain. 5) Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka. 6) Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan. 7) Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.¹⁷

Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah di pahami.¹⁸

Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat

¹⁶ Yuliana Nasrullah et al., "*Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir pada Anak*", Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6 No. 2 (2021), <https://doi.org/1031004/obsesi.v6i2.1540>.

¹⁷ Annisa Nurul Aini Pasaribu, "*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*". (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014), h28

¹⁸ Muhammad Bagus Pamuji, "*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Syaraf Manusia Untuk Smp/Mts Kelas I Semester Ganjil*" (Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014). h.3

komik dapat dibaca oleh semua orang, melalui komik. Guru dapat mengomunikasikan secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih inovatif jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang di dapat secara lebih mudah dan menarik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti kelas VIII SMP N 3 Jati Agung Lampung selatan, masih terdapat beberapa permasalahan di antaranya:

- 1). pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Jati agung masih menggunakan pembelajaran yang Konfensional, di mana peserta didik lebih banyak mendengar dari penjelasan guru karena guru menggunakan metode ceramah.
- 2). Bahan ajar yang di gunakan di sekolah tersebut menggunakan Buku paket dari dinas pendidikan berupa buku paket yang di bagikan kepada siswa, dan untuk Buku Pegangan Guru yang mengajar PAI terdapat beberapa Buku yang digunakan.
- 3). Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang di pakai didalamnya masih monoton.
- 4). Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam relatif masih kurang memuaskan, nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dikemukakan di atas dan agar penelitian pengembangan ini efektif dan efisien. Maka batasan masalah adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran E-komik
2. Kelayakan produk media pembelajaran E-komik
3. Respond peserta didik terhadap media E-komik
4. Efektivitas media komik terhadap hasil pembelajaran PAI SMP kelas VIII

maka batasan penelitian ini adalah Kelayakan respond dan efektifitas pesertadidik terhadap media E-komik kartun.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Komik PAI yang efektif di SMP N 3 Jatiagung?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran Komik yang dikembangkan di SMP N 3 Jatiagung?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran Komik PAI yang dikembangkan di SMP N 3 Jatiagung?
4. Bagaimana efektivitas media komik terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 3 Jatiagung ?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang efektif di jenjang SMP
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk media pembelajaran komik yang dikembangkan
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik yang dikembangkan
4. Untuk mengetahui efektivitas media komik terhadap hasil pembelajaran PAI SMP kelas VIII

F. Manfaat Penelitian

Untuk memudahkan pembelajaran peserta didik peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Jati Agung Lampung Selatan dalam penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

1. Pengertian pengembangan model

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang di lakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.¹⁹ *R&D is a familiar construct, and one whose definition for management and statistical purposes has been the subject of substantial effort for several decades.*²⁰

2. Pengertian pengembangan media

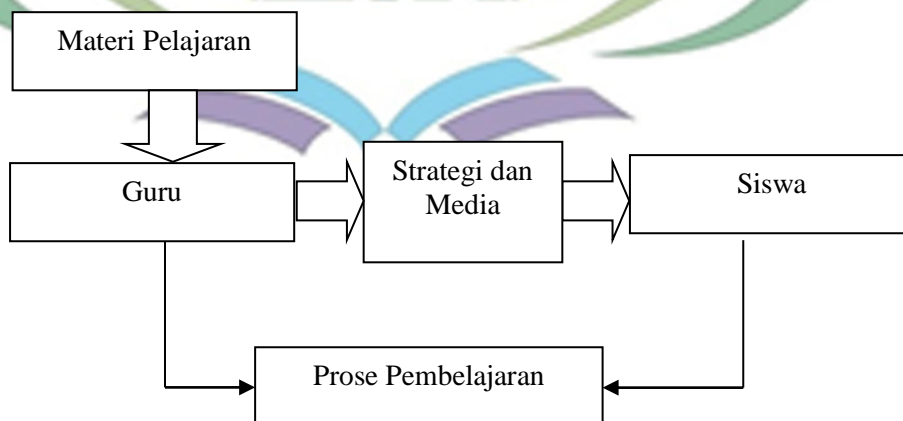
Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan ,ketrampilan atau sikap.

¹⁹ Mohammad Ali & Muhammad Asrori, "*metodologi dan Aplikasi Riset pendidikan* Jakarta: P (2014),

²⁰ Ian Miles, "*Research and development (R & D) beyond manufacturing: the strange cose of services R D*" Journltompilation r 2007 Blackwell Publishing Lts, 2007,249-68

Dalam pengertian ini Guru, Buku, Teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²¹

Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Kedudukan antar komponen dalam pembelajaran ditunjukkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1 kedudukan komponen pembelajaran

²¹ "Azhar Arsyat, *Media pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers.2015). h.3

1. Kedudukan Komponen-komponen Pembelajaran

Materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran pembelajaran yang optimal harus di dukung masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila antara komponen pembelajaran tersebut terdapat link and match yang baik.²²

Sebagai alat bantu proses belajar mengajar, media mempunyai beberapa fungsi. Levie & Lenz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi efektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead proyektor dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

²² Eko Yuli Supriyanta, *Pengembangan Media komik untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta, Agustus 2015).h. 14

2. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika Belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian Yang mengungkapkan bahwa lambang VISual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. *Fungsi Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²³

3. Macam-macam pengembangan model

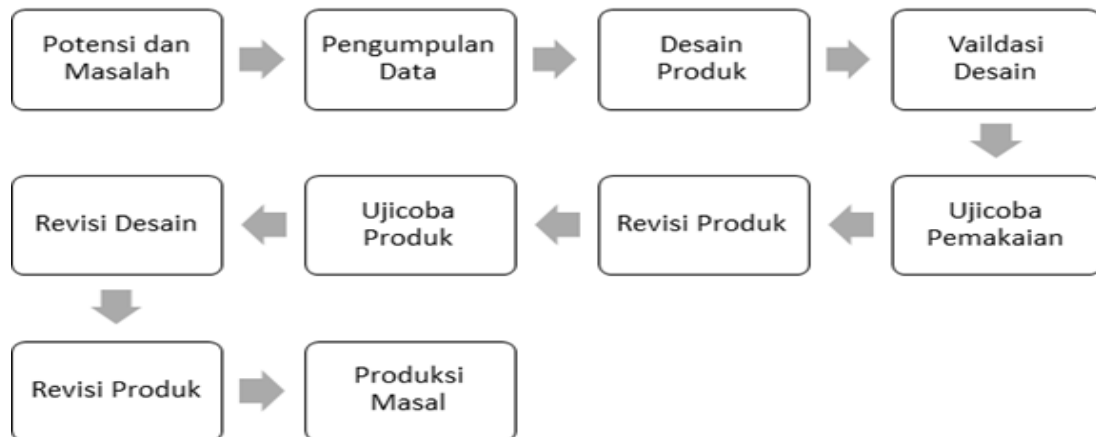
Adapun macam macam pengembangan model sebagai berikut:

- a. Model Pengembangan Borg & Gall Pengertian Penelitian Pengembangan atau

Research and Development (RRD) sering diartikan sebagai suatu proses atau

²³ Azhar Arsyad.Op cit.h.21

langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk bantu atau menyempurnakan produk yang telah ada.²⁴ Penelitian pengembangan model dengan media interaktif bisa dilakukan juga secara online (Effendi, & Hendriyani., 2018).²⁵ Revisi pada



model Borg & Gall dilakukan setelah dilakukan uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan

Gambar 2.2 Model Borg dan Gall

Kelebihan dan kekurangan Pada dasarnya Model Borg dan Gall bagian dari penelitian pengembangan (R&D) yang memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana berikut:

Kelebihan

1. Mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak (real needs in the here-and-now) melalui pengembangan solusi atas suatu masalah sembari menghasilkan

²⁴ Sugiyono. Op cit

²⁵ Dede Dwiansyah Putra et al, "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Prm Ilmu Kependidikan, Vol. 3 No. 1 (2020).GALL", Wahana Dedikasi: Jurnal <https://doi.org/10.31851dedikasi.v3i1.5340>.

pengetahuan yang bisadigunakan di masa mendatang

2. Mampu menghasilkan suatu produk/ model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi ahli.
3. Mendorong proses inovasi produk/ model yang tiada henti sehingga diharapkan akan selalu ditemukan model/ produk yang selalu aktual dengan tuntutan kekinian.
4. Merupakan penghubung antara penelitian yang bersifat teoritis dan lapangan.

Kekurangan:

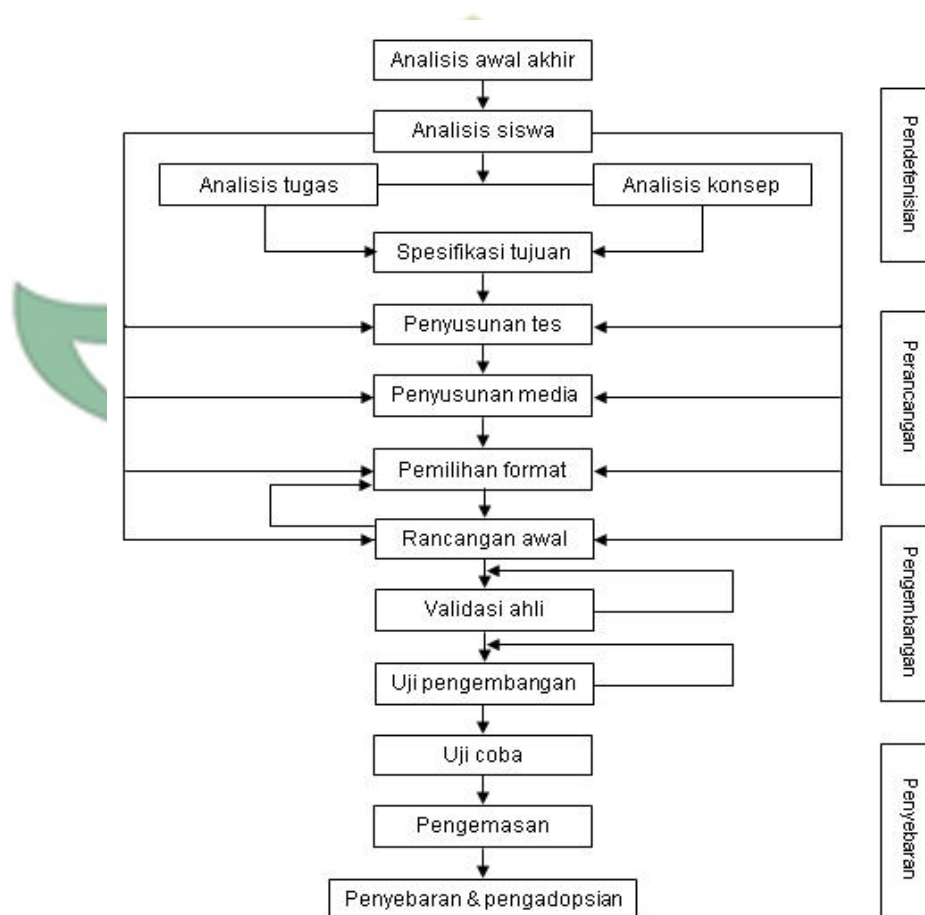
1. Pada prinsipnya memerlukan waktu yang relatif panjang. karena prosedur yang harus ditempuh relatif kompleks.
2. Tidak bisa digeneralisasikan secara utuh, karena penelitian ditujukan untuk Pemecahan masalah "here and now", dan dibuat berdasar sampel (spesifik), bukan populasi.
3. Penelitian memerlukan sumber dana dan sumber daya yang cukup besar.

a. Model 4 D Model 4D

Model 4 D Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dan Samuel (1974) dalam Saryono (LP2-UM), merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. model-4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, desain, pengembangan, dan uji produk.²⁶ Tahapan

²⁶ Gunawan Gunawan et al., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis High Order Thinking Skills Pada Materi Himpunan", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika,

pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan perancangan terdiri atas penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Tahapan pengembangan terdiri atas penilaian ahli dan uji coba terbatas. Kemudian tahapan penyebarluasan terdiri atas uji validasi, pengemasan dan pengadopsian. Tahapan penyebarluasan terdiri atas uji validasi, pengemasan dan pengadopsian.



Gambar 3. Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

Gambar 2.3 model 4D

Tahapan-tahapan pengembangan dalam model 4D tersebut terfokus pada usaha mengembangkan perangkat pembelajaran, bukan model sistem pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan

Model Pembelajaran 4-D memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan dari model Thiagarajan yaitu:

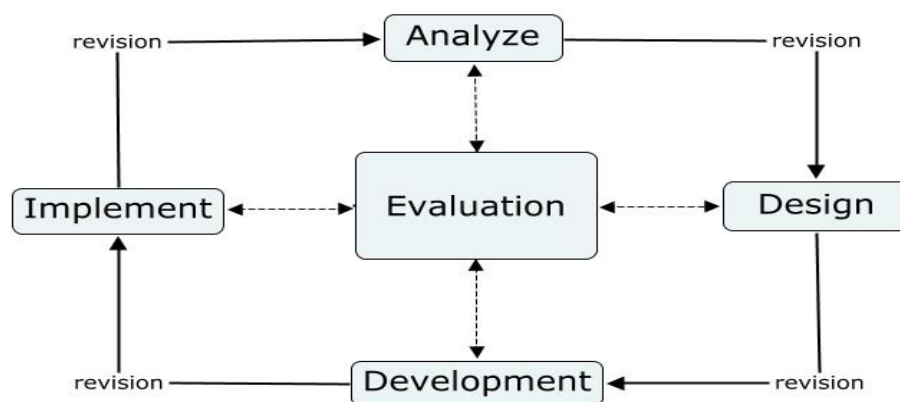
- a. Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran
- b. Uraianya tampak lebih lengkap dan sistematis
- c. Pijakan utama pendidikan di Indonesia berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan, oleh karena itu dalam penyusunan perangkat pembelajaran terlebih dahulu harus dilakukan analisis kurikulum. Pada model ini analisis kurikulum dapat dilakukan pada langkah analisis ujung-depan.
- d. Memudahkan peneliti untuk melakukan langkah selanjutnya. Suatu contoh, langkah analisis tugas dan analisis konsep dapat membantu peneliti untuk menentukan TPK.
- e. Pada ahap III peneliti dapat dengan leluasa melakukan uji coba dan revisi berkali-kali sampai diperoleh perangkat pembelajaran dengan kualitas yang maksimal (final).Model.

Kekurangan

model ini terletak pada analisis tugas yang sejajar dengan analisis konsep dan tidak ditentukan analisis yang mana duluan dilaksanakan.

a. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Shelton dkk. (2008: 41) model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran online. Peterson (2003: 240) menyimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.



Gambar 2.4 Model pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) Analisis kebutuhan; (2)Desain: (3) Pengembangan: (4) Implementasi: (5) Evaluasi.

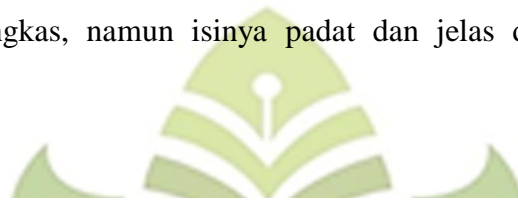
Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ADDIE Menurut Pribadi (2009:125) kelebihan dan kelemahan dari model pembelajran ADDIE adalah sebagai berikut: Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik.

Kekurangan

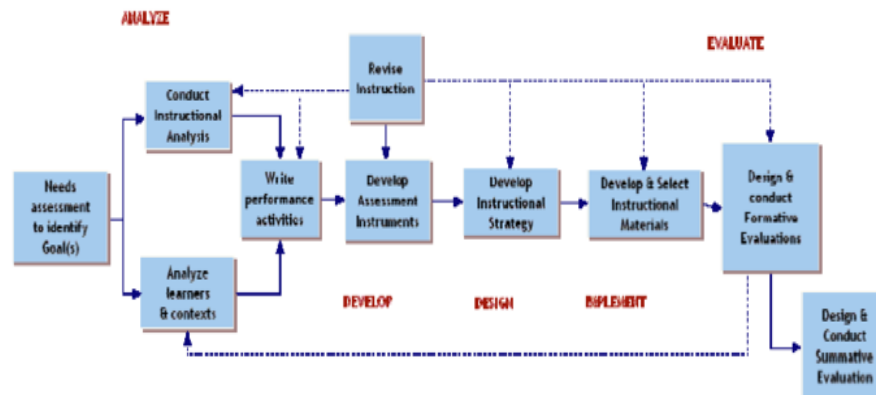
model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama. Dalam tahap analisis ini pendesain/ pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis SiSwa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang Selanjutnya.

a. Model Dick and Carey

Model Dick and Carey terdiri dari 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lainnya.²⁷ Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, system yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.



Dick & Carey Systems Approach Model



Gambar 2.5 Model Dick dan Carrey

²⁷ Siti Osa Kosassy, "Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran", Jurnal PPKn dan Hukum, Vol. 14 No. 1 (2019).

Kelebihan Dan Kekurangan Model Dick and Carrey

Kelebihan Model Dick dan Carrey :

1. Setiap langkah jelas, sehingga dapat diikuti
2. Teratur, efektif dan Efisien dalam pelaksanaana
3. Merupakan model atau perencanaan pembelajaran yang terperinci, sehingga mudah diikuti
4. Adanya revisi pada analisis instruksional, dimana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dapat dilakukan perubahan pada analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya.
5. Model Dick & Carey sangat lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran.

Kekurangan Model Dick dan Carrey :

1. Kaku, karena setiap langkah telah di tentukan
2. Tidak semua prosedur pelaksanaan KBM dapat di kembangkan sesuai dengan langkah-langkah tersebut
3. Tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran skala besar
4. Uji coba tidak diuraikan secara jelas kapan harus dilakukan dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif

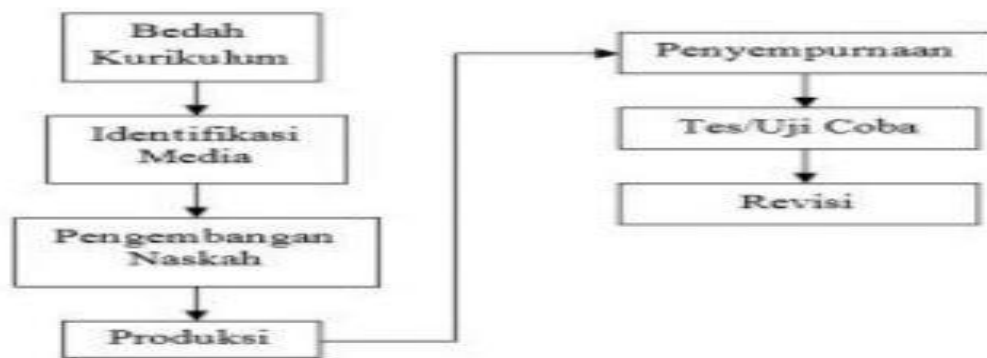
5. Pada tahap-tahap pengembangan tes hasil belajar, strategi pembelajaran maupun pada pengembangan dan penilaian bahan pembelajaran tidak nampak secara jelas ada tidaknya penilaian pakar (validasi).
6. Terlalu banyak prosedur yang harus dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses Pembelajaran.

b. Model Pustekom Depdiknas

Pustekom depdiknas sebagai struktur pemerintah yang bergerak di bidang pengelolaan sumber belajar berbasis teknologi komunikasi mempunyai pendekatan sendiri dalam proses pengembangan media pembelajaran.²⁸

Langkah-langkah yang dilakukan seorang pengembang media menurut pustekom depdiknas adalah: (1) bedah kurikulum; (2) identifikasi media; (3) pengembangan naskah; (4) produksi; (5) penyempurnaan; (6) tes/uji coba; dan (7) reveisi. Dalam diagram tersebut, perbedaan model pustekom depdiknas dengan model sebelumnya adalah model pustekom depdiknas menawarkan tinjauan kurikulum sebagai latar belakang pengembangan media. Di samping itu, tahapan penyempurnaan setelah proses produksi tidak didasarkan dengan adanya proses evaluasi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

²⁸ “Desain Didaktis Sifat-sifat Persegi Panjang Berbasis Model Pembelajaran SPADE untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 No. 3 (2020).



Gambar 2.6 model Putekom Depdiknas

Kelebihan dan kekurangan model Putekom Depdiknas

a. Kelebihan

model Problem putekom Depdiknas diantaranya :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengaplikasian konsep pada masalah.
2. Menjadikan siswa aktif dan belajar lebih mendalam.
3. Memungkinkan siswa untuk membangun keterampilan dan pemecahan masalah.
4. meningkatkan pemahaman melalui dialog dan diskusi dalam kelompok.
5. Menjadi pembelajar yang mandiri.

b. Kekurangan

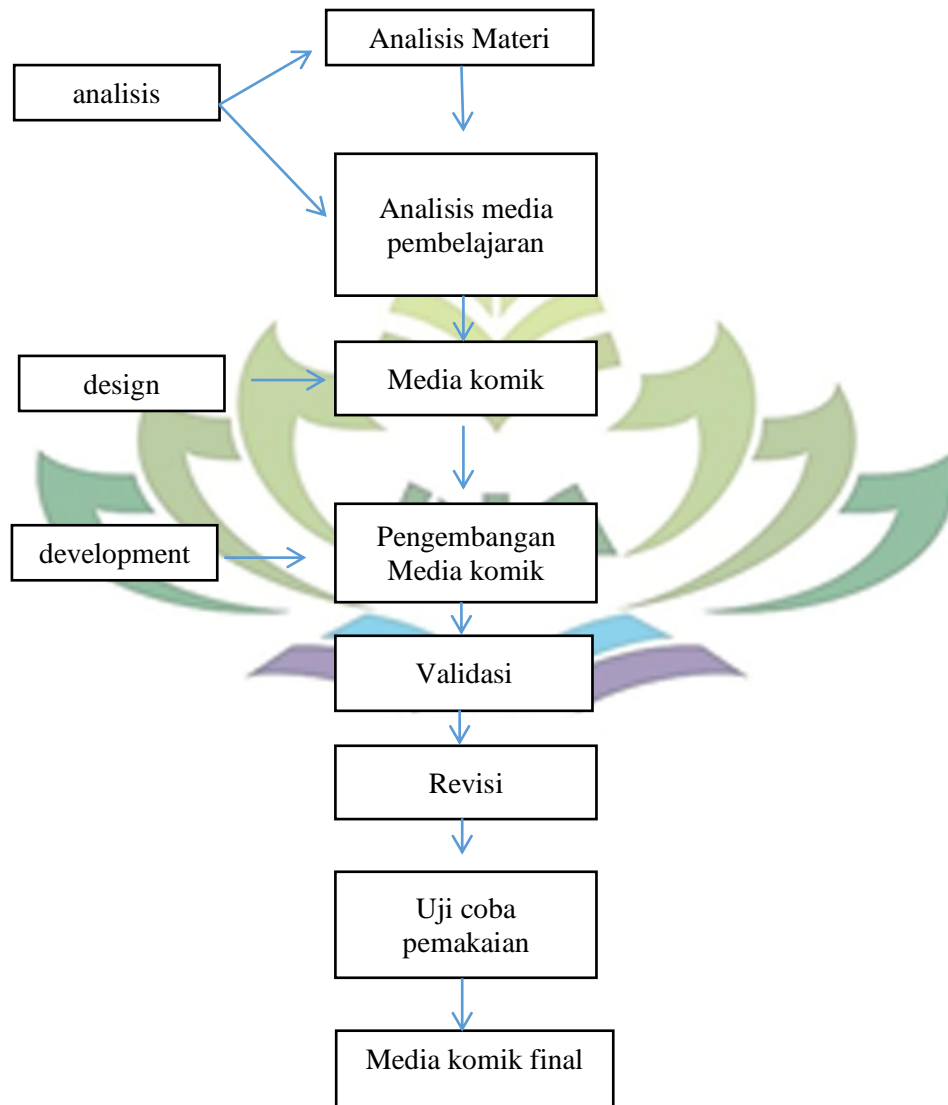
model Problem Based Learning (PBL) Selain beberapa kelebihan diatas, PBL juga memiliki kekurangan (dalam Dewi, 2011:20) diantaranya adalah :

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasakan enggan untuk mencobanya.
2. Untuk sebagian siswa beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan beberapa teori pengembangan beserta kekurangan dan kelebihan di atas, peneliti cenderung lebih cocok menggunakan konsep ADDIE untuk dijadikan landasan dalam pengembangan media audio visual.

Langkah penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan bahan instruksional oleh ADDIE. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas lima langkah, menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis komik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi

belajar. Penelitian dilakukan dengan melakukan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE . Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut



Gambar 2.7 langkah penggunaan metode ADDIE

A. Langkah-langkah Penggunaan Metode ADDIE

Metode ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji materi, ujimedia, uji guru, dan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan lima langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan.

peneliti ini menggunakan lima langkah penggunaan metode ADDIE.²⁹ yang sudah layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan diperkuat pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam untuk peserta didik SMP kelas VIII.

B . Acuan Teoritik

Pendidikan Agama Islam adalah suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran agama.³⁰ Tujuan pendidikan secara umum adalah mewujudkan perubahan positif yang diharapkan ada pada peserta didik setelah menjalani proses

²⁹ Hasrian Rudi Setiawan Et Al., “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie”, *Jurnal Kumparan Fisika*, Vol. 4 No. 2 (2021), <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.

³⁰ Sopian Sinaga, “Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Solusinya”, *Waraqat : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 2 No. 1 (2020), <https://doi.org/10.51590/waraqat.v2i1.51>.

pendidikan, baik perubahan pada tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun pada kehidupan masyarakat di mana subyek didik menjalani kehidupan. Dengan demikian, tujuan pendidikan semestinya mampu mengarah pada pemahaman bagaimana memilah dan memilih antara kepentingan pribadi dan kepentingan kelompok. salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri anak.³¹

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar

³¹ Herman Wicaksono, “*Tujuan Tujuan Pendidikan Islam Berbasis Mabādi 'Khaira Ummah'*”, *Edukasia Islamika*, 2020, <https://doi.org/10.28918/jei.v5i1.2426>.

Jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.³² Media komik merupakan media yang terdiri dari susunan gambar sesuai tujuan dan memiliki filosofi sehingga menyampaikan isi cerita kepada pembaca.³³

C Penelitian Yang relevan

1. Ismi Fatimatus Zahro Utarianti “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi sistem pernapasan pada siswa kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang” disimpulkan bahwa hasil kelayakan komik yang dikembangkan maka diperoleh skor rata-rata 4,00 untuk uji validasi media dan uji validasi materi. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan pada uji validasi media dan uji validasi materi telah memenuhi kriteria layak.³⁴
2. Agusti Hilala “ Jurnal Pengembangan media komik pada mata pelajaran geografi Sma kelas x Materi Struktur lapisan kulit bumi (Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo)” disimpulkan bahwa hasil persentase skor capaian

³² Junaidi Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, Vol. 3 No. 1 (2019), <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

³³ Yuslima Nur Faidah dan Siti Sulandjari, “Keefektifan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Motif Memilih Makanan Sehat Siswa SDN Sumberagung 1 Plaosan Magetan”, *Jurnal Tata Boga*, Vol. 9 No. 1 (2020).

³⁴ Ismi Fatimatus Zahro Utarianti, *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang*, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, Volume 1 Nomor 3 2015

rata-rata minat belajar siswa pada kelas uji coba terbatas yaitu 72,22% dan skor capaian rata rata motivasi belajar siswa pada kelas uji coba terbatas yaitu 63,89%. Sedangkan pada Uji coba general pembelajaran dengan menggunakan komik “menjelajah lapisan kulit bumi”berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.³⁵

3. Efi Eka Febriandari, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” disimpulkan bahwa proses pengembangan media komik dalam pembelajaran model round untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Kelas IV SD terlaksana sesuai dengan tiga tahapan yang terdapat dalam model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define (pendefisian), tahap Design (perancangan), dan tahap develop (pengembangan).³⁶
4. Khutum Bafaqih,dkk, “Pengembangan media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesai Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana” disimpulkan bahwa pengembangan sebuah produk media komik pendidikan Bahasa Indonesia untuk kelas IV semester genap di MIN Air Kuning. Validitas hasil pengembangan media komik pendidikan Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode Kuesioner. Menurut ahli isi mata pelajaran,

³⁵Agusti Hilala “ *Jurnal Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Sma Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi* (Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo)”. F, MIPA : Universitas Negeri Gorontalo,2014

³⁶Efi Eka Febriandari, “*Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD*” Jurnal Review pendidikan Dasar Vol 1 No 1 September 2015

media komik pendidikan dengan model Dick and Carrey pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi sangat baik.³⁷

5. Farida Puput Lestari,dkk, *“The Implementation of Mathematics Comic through Contextual Teaching and Learning to Improve Critical Thinking Ability and Character, conclude that, The results showed that using mathematics comic teaching material with Pancasila values was (1) effective in improving students' critical thinking ability; (2) effective in developing character, especially discipline and hard work trait. In the beginning, both character traits were categorized as good, and after treatment, there was an increase in the very good category. Therefore, it can beconcluded that the use of mathematics comic teaching material with Pancasila values is effective in improving critical thinking ability and character traits.”*³⁸
6. Anjar Putro Utomo,dkk, *Android-Based Comic Of Biotechnology For Senior High School Students, conclude that showed a valid range with an average of 89.17% that is comic based android on biotechnology topics could be classified and directly used in the learning activities. Besides, the readability test and the level of difficulty indicated that this learning media could be*

³⁷Khutum Bafaqih,dkk, *Jurnal Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi

Pendidikan Vol: 3 No: 1 Tahun:2015

³⁸ Farida Puput Lestari,dkk *“The Implementation of Mathematics Comic through Contextual Teaching and Learning to Improve Critical Thinking Ability and Character”* European Journal of Educational Research Volume 10, Issue 1, 497 - 508. ISSN: 2165-8714.2021

*classified as valid, with an average of 82.61%. All of those results stated that teachers and students as a user give a positive response to the learning media with an average of 89.17%. As a conclusion, comic based android on biotechnology topics are valid and ready to use in the learning process.*³⁹

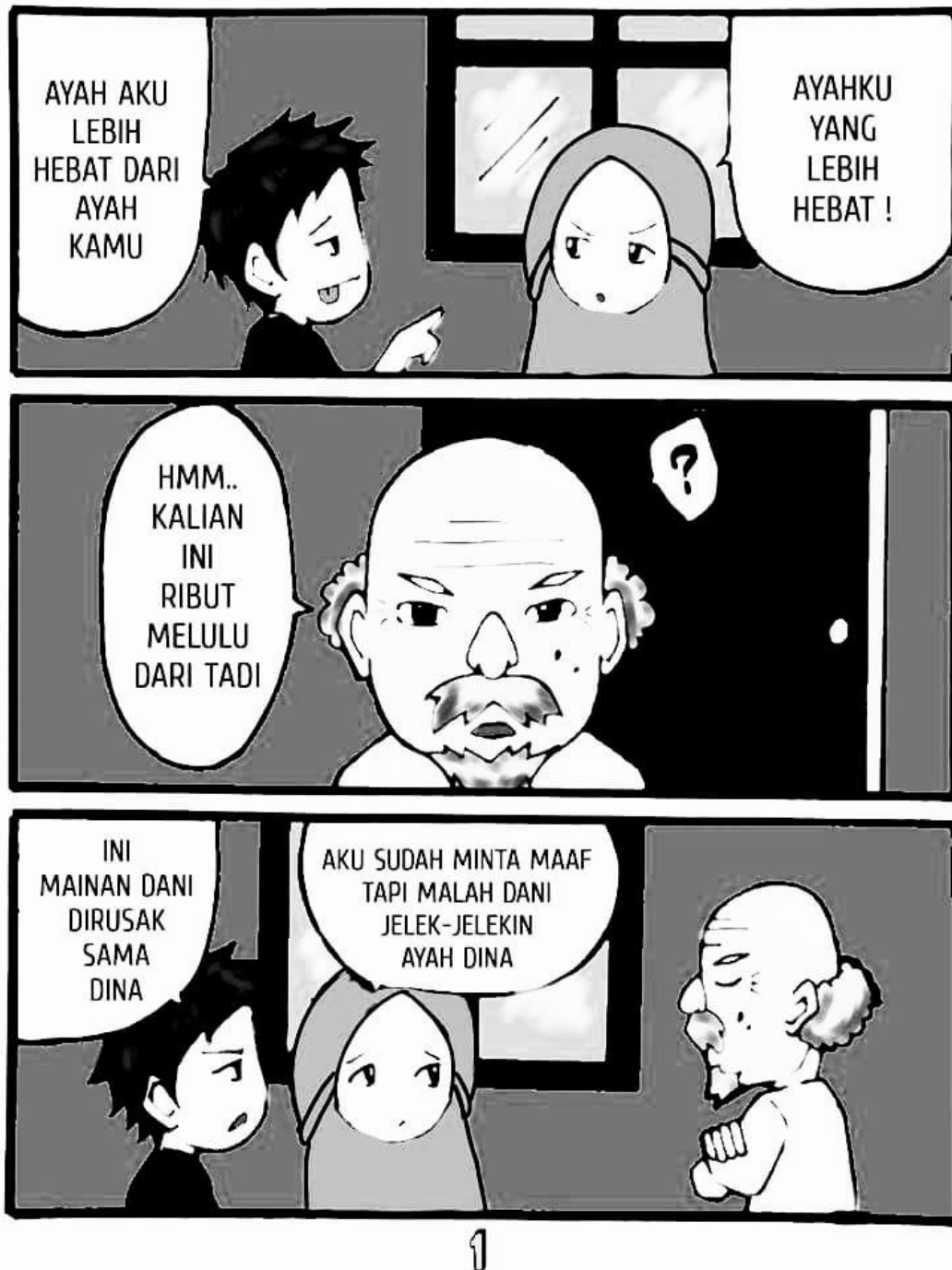
berdasarkan dari study pustaka di atas terdapat perbedaan antara penelitian relevan yang pernah di lakukan sebelumnya dengan variable penelitian penulis. Perbedaan tersebut adalah terdapat di mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII dengan sub materi dendam dan munafik di SMP N 3 Jatiagung lampung selatan . Sehingga kegiatan penelitian diharapkan dapat memberikan konstribusi baru pada dunia pendidikan terutama di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

³⁹ Anjar Putro Utomo,dkk, “Android-Based Comic Of Biotechnology For Senior High School Students” international journal of scientific & technology research volume 9, issue 03, march 2020

D Desain Model

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan di tampilkan dalam komik. Peneliti membuat dan mengisi panel-panel komik dengan gambar-gambar beserta balon dialog sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar dilakukan dalam buku sketsa (sketch Book) berukuran kertas letter, satu halaman komik di bagi menjadi dua. Komik dicetak menggunakan ukuran letter. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan pensil pada media kertas kemudian di warnai dengan menggunakan spidol. Setelah itu Scanning gambar manual yaitu hasil di foto menggunakan handphone dan di olah dengan aplikasi Pixlr, dalam proses pengolahan dengan aplikasi Pixlr terdapat beberapa tahap, yakni perhalus gambar, pemberian balon dialog, dan pemberian teks. Media ini di desain sebagai media visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya. Media dapat dibaca kapan pun dan dimana pun peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik di luar kelas.

Berikut adalah contoh gambar komik, melalui beberapa tahap di antaranya proses pembuatan cerita dan sketsa, proses sebelum di beri teks dan sesudah di beri teks.



Proses Sebelum di Beri Teks



1

gambar 2.9 Proses Sesudah di Beri Teks

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, A., dan G. Airlanda. “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik” *Pendidikan Surya Edukasi*. Vol. 3 No. 1 (2017).
- Azizul, Azizul et al. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak”. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 11 No. 2 (2020). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- “Desain Didaktis Sifat-sifat Persegi Panjang Berbasis Model Pembelajaran SPADE untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7 No. 3 (2020).
- Faidah, Yuslima Nur, dan Siti Sulandjari. “Keefektifan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Motif Memilih Jajanan Sehat Siswa SDN Sumberagung 1 Plaosan Magetan”. *Jurnal Tata Boga*. Vol. 9 No. 1 (2020).
- Harjanti, Endah Titik. “Pengembangan Media Komik Materi Membaca Pemahaman Untuk Menentukan Gagasan Pokok”. *Joyful Learning Journal*. Vol. 9 No. 2 (2020). <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39944>.
- Irwandani, Irwandani, dan Siti Juariyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol. 5 No. 1 (2016). <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>.
- Junaidi, Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*. Vol. 3 No. 1 (2019). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kanti, Fitra Yurisma et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*. Vol. 12 No. 1 (2018). <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Lubis, Maulana Arafat. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan”. *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 25 No. 2 (2018). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>.

- Mujahadah, Ikhwatul et al. “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili*”. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. Vol. 3 No. 1 (2021). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.
- Nella, Septry Rachma, dan Ike Sylvia. “*Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*”. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 3 (2020).<https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>.
- Pandanwangi, Nadia Astri et al. “*Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 Sd*”. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 5 No. 2 (2019). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1354>.
- “*Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia*”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 13 No. 1 (2019).
- Rahadian, Septa, dan Hendri Setiawan. “*Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*”. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*. Vol. 11 No. 2 (2021). <https://doi.org/10.25273/Ajsp.V11i2.8832>.
- Sari, Yunita. “*Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa*”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2017. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2134>.
- Setiawan, Hasrian Rudi et al. “*Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie*”. *Jurnal Kumparan Fisika*. Vol. 4 No. 2 (2021). <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Sinaga, Sopian. “*Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Solusinya*”. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol. 2 No. 1 (2020). <https://doi.org/10.51590/waraqat.v2i1.51>.
- Syahwela, Mayu. “*Pengembangan Media Komik Matematika SMP*”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 4 No. 2 (2020).<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>.
- Wakhyudin, Husni, dan Raden Roro Novita Permatasari. “*Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran Ipa Kelas Iii Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya*”. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. Vol. 2 No. 2 (2017).<https://doi.org/10.24905/psej.v2i2.743>.

Wicaksana, I Putu Gde Caesar Renddy et al. “*Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia*”. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol. 7 No. 2 (2020). <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.

Wicaksono, Herman. “*Tujuan Tujuan Pendidikan Islam Berbasis Mabādi 'Khaira Ummah*”. *Edukasia Islamika*. 2020. <https://doi.org/10.28918/jei.v5i1.2426>.

