PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI PERUMNAS LANGSA

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

JUNITA FEBRIAN SIPAHUTAR

NIM: 1052021055

Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

2024

PENGESAHAN PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI PERUM NAS LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

Rabu, **05 Februari 2025 M**
06 Syaban 1446 H

Dewan Penguji :

Ketua,

Chery julida Panjaitan,M.Pd
NIP. 19830724201503200

Sekretaris,

Syamsiah Z, M.Pd.I
NIP. 198404242019032011

Anggota,

Dr. Yeni Suzana, M.Pd
NIP. 19680121 199003 2 001

Anggota,

Dr. YUSAINI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19720810 200504 1 002

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 197509092008011013

05 Februari 2025 M

Rabu, 06 Syaban 1446 H

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Chery julida Panjaitan, M.Pd	**Syamsiah Z, M.Pd.I**
NIP. 19830724201503200	NIP. 198404242019032011

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,	Sekretaris,
Chery julida Panjaitan,M.Pd	**Syamsiah Z, M.Pd.I**
NIP. 19830724201503200	NIP. 198404242019032011
Anggota,	Anggota,
Dr. Yeni Suzana, M.Pd	**Dr. YUSAINI, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19680121 199003 2 001	NIP. 19720810 200504 1 002

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amiruddin, MA

NIP. 197509092008011013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Junita Febrian Sipahutar
Nim	: 1052021055
Fakultas / Program Studi	: FTIK / Pendidikan Guru MadrasahIbtidaiyah (PGMI) Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran komik menggunakan aplikasi CANVA pada pembelajaran PAI Di SD Prumnas Langsa"** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapatdibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karyaorang lain atau dibuatkan oleh orang lain, makasaya bersedia menerima segala sanksi yangdiberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 8 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Junita Febrian Sipahutar

MOTTO

١٨٦ –وَإِذَا سَأَلَكَ عِبَادِي عَنِّي فَإِنِّي قَرِيبٌ أُجِيبُ دَعْوَةَ لا الدَّاعِ إِذَا دَعَانِ فَلْيَسْتَجِيبُوا لِي وَلْيُؤْمِنُوا بِي لَعَلَّهُمْ يَرْشُدُوْنَ

"Dan apabila hamba-hambaku bertanya kepadamu (Muhammad) tentang Aku, maka (jawablah), sesungguhnya Aku adalah dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila ia memohon kepadaku, maka hendaklah mereka itu memenuhi (segala perintah-Ku) dan hendaklah mereka beriman kepada-Ku, agar mereka selalu berada dalam kebenaran." (Al-Baqarah: 186)

الْمَرْءُ مَعَ مَنْ أَحَبَّ وَأَنْتَ مَعَ مَنْ أَحْبَبْتَ

"Seseorang akan bersama dengan orang yang ia cintai. Dan engkau akan bersama orang yang engkau cintai.” (HR. Tirmidzi)

Sejauh apapun seorang hamba berlari, jika hamba datang mengetuk pintuNYA untuk kembali, Sang “kekasih” suka cita membuka pintu untuk mencintai

-Junita Febrian Sipahutar-

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, segala puji dan syukur senantiasa penulis haturkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya ilmiah yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri Perumnas kota Langsa“. Shalawat dan salam penulis haturkan semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Sholallohu’alaihi wasallam. sebagai pembawa rahmat bagi semua alam. Penulisan skripsi ini bertujuan sebagai satu syarat untuk meraih sarjana program S1 (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Institut Agama Islam Negeri Langsa, dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan. Namun berkah dari Allah SWT. Serta usaha-usaha penulis, dalam penyelesaian skripsi ini banyak halangan dan rintangan yang penulis hadapi. Tetapi berkat kerja keras, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga semuanya masih bisa di atasi. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Amiruddin Yahya Azzawiy, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan telah memberikan kesempatan untuk menggali ilmu di FTIK
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu suheilayanti M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi , arahan, motivasi, bimbingan. Mudah-mudahan hal tersebut menjadi amal jariyah, dan memberi manfaat khususnya bidang Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

4. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. dan Ibu Syamsiah Z, M.Pd. selaku pembimbing penulis yang telah sabar, serta meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi saya dalam penyelesaian skripsi ini. Nasihat, oreksi dan masukan sangat berarti bagi penyelesaian karya ini. Semoga segala kebaikan Ibu mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.
5. Bapak/ibu Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan pengetahuan bagi penulis.
6. Kepala Sekolah, para guru, dan siswa Sekolah Dasar Negeri Perumnas Kota Langsa yang telah memberikan izin serta menerima penulis dalam melakukan penelitian selama penelitian dilakukan.
7. Guru PAI SD Negeri Perumnas Kota Langsa, Ibu Aini Yati, S. Pd yang dengan sabar mendampingi penulis selama pelaksanaan penelitian, memberikan informasi yang dibutuhkan dan membantu mengoordinasikan kegiatan dengan siswa kelas v
8. Bapak Muhammad Iqbal, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah banyak memeberikan kontribusi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi sampai sekarang ini
9. Kepada semua saudara saya, Kak putri, Hafsah, Thomas, Ali, Anggi, Gilang tersayang dan ter The Best yaitu nenek jaiba Harahap tersayang, Oppung kamarruddin Rambe yang selalu memberikan Support, kasih sayangnya, motivasi, perhatian dan doa-doa untuk cucunya.
10. Kepada Rani, Rina dan Farah teman saya yang selalu setia bersama saya dari awal pembuatan skripsi hingga terselesaikan skripsi ini. Dan teman jauh saya Darmiah siregar support syistem yang selalu berusaha membuat saya untuk terus tersenyum, menemani suka duka dalam hal apapun dan teman-teman seperjuangan program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang mau berbagi ilmu dan motivasinya. Semoga dipermudahkan kita untuk menggapai impian, aamiin
11. Dan yang terakhir untuk orang yang paling ter-istimewa, tercinta, berarti, didalam hidup saya kedua orang tua saya yaitu ayahanda Drs. Junif Arianto Sipahutar dan ibunda Junaida Rambe yang selalu memenuhi

kebutuhan apapun itu, memberikan fasilitas, dukungan, nasehat, dorongan, motivasi yang tiada henti, serta doa-doa disetiap langkah kaki ini, tanpa mereka tidak bisa sampai ditahap ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, karena itu penulis sangat mengaharapkan masukan dan konstibusi yang konstruktif demi kesempurnaan.

Langsa, 1 Oktober 2024
Penulis

Junita Febrian Sipahutar

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **iv**
MOTO ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
ABSTRAK ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 6
G. Manfaat Penelitian 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
A. Konsep pengembangan model 8
B. Kajian teoritik 9
C. Kerangka teoritis 30
D. Paradigma penelitian 32
E. Penelitian Relevan 32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Tempat dan Waktu 36
B. Subjek Penelitian 36
C. Jenis Penelitian 36
D. Prosedur penelitian dan pengembangan 37

E. Validasi dan uji coba produk 39
F. Tehnik dan instrumen 41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil pembahasan 48
B. pembahasan..... 62
C. kajian media akhir..... 67
D. keterbatasan pengembangan 68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 69
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 71
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Langkah-Langkah Penelitian R&D Dengan Pendekatan ADDIE 8
Gambar 2.2: Kerucut Pengalaman Edgar 10
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik . 31
Gambar 2.3 Paradigma Penelitian Dengan Model ADDIE..... 32
Gambar 4.1 hasil Penelitian Ahli 53
Gambar 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi 55
Gambar 4.3 Hasil Penilaian Ahli Bhasa 56
Gambar 4.4 Hasil Penilaian Praktis Pembelajaran Agama Islam 57
Gambar 4.5 Hasil Penilaian Praktis Pembelajaran Agama Islam 58
Gambar 4.6 Sampulan Media Komik Sebelum Direvisi 59
Gambar 4.7 Sampulan Media Komik Setelah Direvisi 60
Gambar 4.8 Media Komik Sebelum Direvisi 60
Gambar 4.9 Penambahan Tulisan Arab Pada Komik Sesudah Direvisi..... 61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan 36
Tabel 3.2 : Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Oleh Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran 42
Tabel 3.3 : 3 Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi, Ahli bahasa dan Media Pembelajaran 43
Tabel 3.4 “Kisi-kisi Angket Respon Siswa 45

Tabel 4.1 Penilaian Oleh Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik Foto 53

Tabel 4.2 : Penilaian Oleh Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik 54

Tabel 4.3 : Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik 55

Tabel 4.4 Penilaian Media Oleh Guru Agama Islam Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik 57

Tabel 4.5 Penilaian Media Oleh Siswa Kelas V Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Terhadap Media Komik 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Materi Hadis-hadis Pilihan 76
LAMPIRAN 2 PRODUK AKHIR..... 77
Lampiran 3 LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI 103
Lampiran 4
Dokumentasi 64
Riwayat Hidup 66

ABSTRAK

Nama : Junita Febrian Sipahutar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran PAI di SD Negeri Perumnas Langsa

Pembelajaran Agama yang tertinggal sering kali disebabkan oleh media yang kurang mendukung karakter siswa, media pembelajaran agama umumnya masih berupa teks atau gambar yang kurang menarik. Media komik dapat menjadi salah satu inovasi meningkatkan motivasi belajar agama islam dan mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi aktif kepada siswa. Penelitian pengembangan ini bertujan untuk mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa dan mengetahui kelayakan media pembelajaran media komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE (1) *Analysis,* berdasarkan *analisis* produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran adalah media pembelajaran komik. 2) *Design,* pada tahap ini peneliti mengumpulkan data, membuat ringkasan cerita, pembuatan *storyline,* dan aplikasi *canva* dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran komik hadis- hadis pilihan 3) *Development,* pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran komik Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Komik berdasarkan hasil penilaian: a) Ahli Materi b) Ahli Media c) Ahli Bahasa d) Praktisi pembelajaran Agama Islam (guru). 4*) Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat sangat *antusias,* tidak ada yang mengobrol dalam pembelajaran menggunakan Media Komik. 5) *Evaluate,* pada tahap pembelajaran ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Komik sudah layak digunakan. Instrumen yang digunakan berupa angket lembar penilaian Media Komik untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pembelajaran Agama Islam (guru dan siswa). *Analisis* data kualitatif berupa kritk dan saran dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dari praktisi pembelajara Agama Islam (guru dan siswa). Hasil penelitian menunjukkan: pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa dan kelayakan media pembelajaran media komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Hadis-hadis pilihan sudah layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dikelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa.

Kata Kunci: Canva, Komik, Pembelajaran PAI

ABSTRACT

Name : Junita Febrian Sipahutar
Study Program: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Development of Comic Learning Media using the Canva application for PAI learning at Perumnas Langsa State Elementary School

Religious learning that lags behind is often caused by media that does not support students' character, religious learning media generally still takes the form of text or images that are less attractive. Comic media can be an innovation that increases motivation to learn about Islam and has the power to convey active information to students. This development research aims to develop comic learning media using the Canva application on selected Hadith material in class V of Perumnas State Elementary School, Langsa City and to determine the feasibility of comic learning media using the Canva application on selected Hadith material in class V of Perumnas State Elementary School, Langsa City. This development research uses the Research and Development (R&D) stage which adapts the ADDIE (1) Analysis model, based on product analysis that is suitable for development as learning media in learning, namely comic learning media. 2) Design, at this stage the researcher collects data, makes a story summary, creates a storyline, and the Canva application continues at the development stage of selected hadith-hadith comic learning media. 3) Development, at this stage an assessment and evaluation of the comic learning media is carried out. Level of appropriateness of the media Comic learning based on assessment results: a) Material Expert b) Media Expert c) Language Expert d) Islamic Religious Learning Practitioner (teacher). 4) Implementation, at this stage students look very enthusiastic, there is nothing comprehensive in learning using Comic Media. 5) Evaluation shows that at this learning stage, Comic Learning Media is suitable for use. The instrument used is a questionnaire on Comic Media assessment sheets for material experts, media experts, linguists, practitioners of Islamic learning (teachers and students). Analysis of qualitative data in the form of criticism and suggestions from media experts, language experts and material experts, for quantitative data in the form of media assessment data from practitioners of Islamic learning (teachers and students). The results of the research show: the development of comic learning media using the Canva application on selected Hadith material in class V at SD Negeri Perumnas Langsa City and the feasibility of comic learning media using the Canva application on selected Hadith material is suitable for use as a learning media in class V Public Elementary School Perumnas Langsa City.

Keywords: Canva, Comics, PAI Learning

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara nasional merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan potensi peserta didik secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, sistem pendidikan nasional harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar dan mengajar kita perlu menggunakan media pembelajaan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, "media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran." media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Alat peraga pengajaran, *teaching aids*, atau *audiovisual aids* (AVA) adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.[1]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan

[1] Nfn Syafri, Edi; Endrizal, "*Media Pembelajaran*," Journal of Chemical Information and Modeling 53, no. 9 (2021): 1689–99.

terkendali.[2] Dari Al-Qur‘an Surat Al-Maidah ayat 27 dapat dipahami betapa pentinganya belajar dari sebuah pengalaman yang terdahulu yang di ambil dari kisah Habil dan Qabil Melalui kisah tersebut seseorang akan mendapatkan sebuah pengalaman, pengetahuan dan akan ditinggikan derajatnya melalui dengan sebuah ilmu. Hal ini terkandung di dalam Al-Qur‘an Surat Al-Maidah ayat 27 dan di dalam rangkuman

Tafsir Jalalain Surat Al-Maidah: 27:

وَٱتۡلُ عَلَيۡهِمۡ نَبَأَ ٱبۡنَيۡ ءَادَمَ بِٱلۡحَقِّ إِذۡ قَرَّبَا قُرۡبَانٗا فَتُقُبِّلَ مِنۡ أَحَدِهِمَا وَلَمۡ يُتَقَبَّلۡ مِنَ ٱلۡأٓخَرِ قَالَ لَأَقۡتُلَنَّكَۖ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ ٱللَّهُ مِنَ ٱلۡمُتَّقِينَ٢٧

Artinya: “*Dan ceritakanlah (Muhammad) yang sebenarnya kepada mereka tentang kisah kedua putra Adam, ketika keduanya mempersembahkan kurban, maka (kurban) salah seorang dari mereka berdua (Habil) diterima dan dari yang lain (Qabil) tidak diterima. Dia (Qabil) berkata, “Sungguh, aku pasti membunuhmu!” Dia (Habil) berkata, “Sesungguhnya Allah hanya menerima (amal) dari orang yang bertakwa”(Qur’an 5:27)*

Mereka yang dimaksud di awal ayat ini adalah kaum Nabi Muhammad SAW. Sedangkan 2 anak Nabi Adam AS yang dimaksud disini adalah Qabil dan Habil. Sejarah mencatat bahwa Nabi Adam AS yang hidup hingga seribu tahun memiliki 40 anak. Dalam Tafsir Jalalain dijelaskan bahwa kurban yang diberikan oleh Habil berupa domba, sedangkan Qabil mengkurban hasil tanamnya. Dijelaskan juga bahwa tanda diterimanya kurban dari Habil adalah dengan turunnya api dari langit yang melahap kurbannya (domba). Qabil yang tidak diterima kurbannya menjadi murka dan memendam kedengkian pada Habil serta menunggu keberangkatan Haji Nabi Adam AS untuk membunuh Habil (Ka’bah pertama kali dibangun pada masa Nabi Adam). Saat Qabil bertanya kepada Habil “kenapa kurbanmu diterima sedangkan kurban saya tidak?”. Habil kemudian menjawab bahwa “Allah SWT hanya menerima (amal) dari orang yang bertakwa”.

Dari Al-Qur‘an Surat Al-Maidah ayat 27: dan di dalam rangkuman Tafsir Jalalain Surat Al-Maidah: 27: dapat dipahami betapa pentingnya sebuah pengalaman di dalam kehidupan seseorang. Melalui pengalaman tersebut seseorang akan mendapatkan

[2] Teni Nurrita, *“Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa”* 03 (2022): 171–87.

pengetahuan dan akan ditinggikan derajatnya dan dengan ilmu sebuah pengalaman seseorang dapat meningkatkan kehidupannya. Dari kisah Habil dan Qabil bisa diambil sebagai contoh ataupun media dalam kehidupan sehari hari karena dari kisah tersebut Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. (Qabil) berkata, "Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat saudaraku?" Maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal (QS Al-Ma'idah [5]: 30-31). Dan dari kisah tersebutlah di jadikan burung sebagai contoh atau pun media dalam kehidupan sehari hari.

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran berlangsung karena dapat lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Isran Rasyid K dan Rohani menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk penyampaian materi data diseragamkan, proses pembelajaran berjalan lebih menarik dan efisien serta atraktif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi.[3] Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, di antaranya adalah media visual, media audio, media audio-visual, dan media cetak.

Media pembelajaran komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.[4]

Berdasarkan temuan observasi lapangan dan wawancara dengan ibu Aini Yati, S.Pd.I sebagai guru mata Pelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar Perumnas kota

---

[3] Fibria Anggraini Puji Lestari, *"Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa"* 1, no. 1 (2020): 534–40.

[4] Helmi Fauzi Siregar, *"Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,"* Jurnal Teknologi Informasi 2, no. 2615–2738 (2021): 113.

Langsa. Pendidik masih kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga metode pengembangan dalam pembelajaran media tersebut yang membuat siswa merasa bosan dan jarang memperhatikan penjelasan yang di sampaikan oleh guru di depan kelas. Pendidik hanya mengandalkan buku teks sebagai pegangan dalam mengajar, ditambah lagi tampilan buku teks agama islam yang digunakan bersifat monoton yang berisi tulisan yang membosankan, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk membacanya.

Umumnya peserta didik lebih suka membaca komik karena komik mampu mengemas konsep maupun persamaan tampilan secara visual melalui tokoh, dialog, dan alur cerita yang membuat peserta didik tertarik, merasa senang, dan timbul kemauan untuk belajar dari 32 siswa dalam satu kelas temuan observasi peneliti 5 (lima) siswa fokus dalam metode ceramah dan 27 siswa lagi asik bermain sendiri sehingga pembelajaran berlangsung kurang efektif dan aktif serta pembelajaran agama islam menjadi kurang diminati.

Hasil wawancara di atas, menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Hal ini diperburuk oleh kurangnya pengetahuan guru, terutama yang berusia lanjut, dalam memanfaatkan teknologi modern sebagai media pembelajaran. Penerapan pembelajaran komik, mengharapkan guru mampu menggunakan dan mengembangkan media. Pembelajaraan komik mendukung penyampaian materi tentang agama islam, media komik yang digunakan harus dapat menjawab kesulitan siswa dalam mengerti dan memahami agama islam, mengerti keunikan tentang apa itu agama, memahami perbedaan agama, dan menunjukkan sikap saling menghormati serta kesulitan guru dalam memberikan keseluruhan materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media keagamaan adalah dengan mengembangkan media

Berdasarkan masalah di atas penulis menganggap perlu dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **‘’Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran PAI Di SD Negeri Perumnas Langsa”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran
2. Minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan peserta didik bosan dan kurang tertarik dalam belajar.
3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi PAI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi pada masalah yaitu:

1. Pada mata pelajaran PAI Materi hadis-hadis pilihan
2. Kepada kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa
3. Pengembangan media pembelajaran komik dirancang menggunakan aplikasi *Canva.*

D. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran media komik menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini diantarnya yaitu:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V

SD Negeri Perumnas Kota Langsa.

2. Mengetahui kelayakan penggunaan media komik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V SD Negeri Perumnas Kota Langsa.

F. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media komik sesuai dengan mata pelajaran Agama islam yang diajarkan di kelas V yaitu pada materi hadis.
2. Media komik berisi tema cerita yang mudah dipahami.
3. Media komik disajikan dalam bentuk buku memuat animasi foto-foto yang menarik dan mendukung dalam memahami materi.
4. Media komik mampu menarik siswa berimajinasi sesuai alur cerita yang ada didalam komik.
5. Media komik dapat digunakan untuk Pembelajaran Agama Islam di dalamkelas maupun di luar kelas untuk Kelas V Sekolah Dasar Perumnas

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan media komik menggunakan aplikasi *Canva* ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan menambah kreatifitas peneliti ataupun pembaca.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pendidik, sebagai salah satu gagasan atau ide untuk melakukan inovasi dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi siswa, dengan adanya komik ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah di mengerti.

c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat

dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dan adanya komik ini dapat memberikan masukan agar menggunakan bahan ajar dalam merangsang minat baca siswa di sekolah agar lebih antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan mutu sekolah, guru, dan siswa.

d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta menjadi sumber informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi lainnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB IV

HASIL PENELIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Hadis-hadis pilihan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Perumnas Kota Langsa. Hasil pengembangan produk dari setiap tahap adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik dengan Aplikasi *Canva*

a. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pengambilan data pendahuluan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Perumnas Kota Langsa berupa wawancara dengan guru mata pelajaran agama islam dan diperoleh beberapa informasi. Informasi tersebut yaitu mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan guru antara lain buku paket dan *power point*. Proses pembelajaran tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa yang menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti dapat melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah hasil dari tahap analisis:

b. Analisis Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis berdasarkan pembelajaran yang berlaku di Sekolah Dasar Negeri Perumnas Kota Langsa yaitu pembelajaran yang maksimal. Isi materi dalam media pembelajaran media komik ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pelajaran sehingga mudah dalam memahami konsep.

c. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas V di SD Perumnas kota Langsa. Dengan jumlah siswa yang hadir 32 orang. Saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tiduran, mengobrol, dan tidak memiliki inisiatif untuk mengerjakan soal latihan. Guru yang mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang tersedia secara optimal. Pembelajaran hanya terpaku pada buku paket, padahal 80% dari siswa memiliki buku paket. Peran guru dalam pembelajaran masih dominan.

Motivasi belajar sangat dibutuhkan siswa dalam belajar. Salah satu yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari. Media komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena menarik untuk dibaca.

Pengembangan media Komik diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa Sekoah Dasar Negeri Perumnas Kota Langsa yaitu dengan tersedianya media pembelajaran agama islam yang menarik, kreatif, dan inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi hadis.

Hasil rangkuman analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran agama Islam yang akan dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan media pembelajaran komik foto ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran agama Islam. Dengan demikian adanya media pembelajaran komik ini siswa dapat memahami konsep-konsep belajar hadis dengan lebih mudah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu menyusun materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran media komik. Materi yang dikembangkan tentang hadis-hadis pilihan tetap dalam kegiatan sehari-hari agar siswa mudah memahaminya . Materi tersebut untuk kelas V Sekolah Dasar Perumnas Kota Langsa yang disampaikan pada semester genap. Setelah dilakukan penyusunan materi tersebut tujuan pembelajaran materi dirancangkan ke dalam penyusunan media.

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep media komik. Dalam menyusun konsep media komik ini terdapat beberapa tahap, yaitu:

a. Pembuatan ringkasan cerita

Ringkasan cerita merupakan gagasan/ide cerita awal dan berguna untuk pembuatan naskah cerita dalam bentuk teks (*story line*). Ringkasan cerita berisi materi hadis-hadis pilihan tetap dan alur cerita dibuat menarik.

b.* Pembuatan *story line

Cerita dalam bentuk teks (*story line*) merupakan pengembangan dari ringkasan cerita. *Story line* ini berguna untuk panduan akting. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memuat materi dan sisi *entertaint* yang memberikan media belajar baru bagi siswa. Materi yang sudah dipilih digabungkan sehingga menjadi cerita yang menarik. Tokoh animasi dalam cerita ini di ambil dari internet yang di gabungkan menjadi sebuah cerita yang menarik sesuai dengan karakter ceritanya.

c.* Aplikasi *canva

Aplikasi *canva* merupakan proses pengeditan animasi gambar atau *background* dalam cerita komik yang disesuaikan dengan naskah cerita dalam bentuk teks (*storyline)*. Tahap ini di lengkap dengan bantuan *google*, sudut pengambilan gambar animasi, dan *background*, bersumber dari *google* dan aplikasi *canva* sehingga mempermudah pelaksanaan dalam proses penyusunan atau produksi. Hasil dari penulisan aplikasi *canva* digunakan sebagai alat

dalam penyususun dalam proses pembuatan media komik agar hasilnya lebih menarik danmudah.

3. Tahap Pengembangan (*Development)*

Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan penilaian media pembelajaran komik foto kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tujuan dari penilaian media ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan pada siswa. Penilaian yang dilakukan oleh ahli menggunakan instrumen berupa angket.

Komentar dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah komentar hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pembelajaran agama islam (guru dan siswa).

a. Kelayakan Media Pembelajaran

1. Penilaian Produk

a) Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Dr. Mahyiddin, S.Ag. Ma. selaku dosen yang berkompeten sesuai materi yang disajikan. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran agama islam berbasis media komik oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Penilaian Oleh Ahli Materi Terhadap Media PembelajaranAgama Islam Media Komik Foto

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1	Kelayakan isi	6	23	3,8	Sangat layak
2	Kebahasan	2	8	4	Sangat layak
3	Penyajian	6	23	3,8	Sangat layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran media komik adalah "A" dengan kategori "Sangat Layak" sesuai dengan tabel 4.1. yaitu rata-rata skor (X) 3,8 > 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik layak untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3 Rekapitulasi hasil penilaian ahli materi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

b). Penilaian Ahli Media

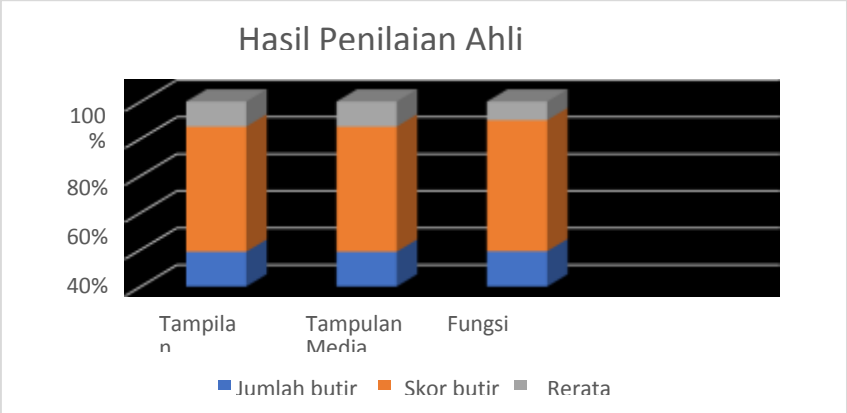
Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu N i n a R a h a y u M , P d . selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Langsa, yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran media komik. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan tulisan, aspek tampilan gambar dan aspek fungsi media komik. Hasil penilaian media komik dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Penilaian Oleh Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan tulisan	5	18	3,8	Sangat Baik
2	Tampilan gambar	5	18	3,8	Sangat Baik
3	Fungsi media komik	7	26	3,8	Sangat Baik

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran media komik adalah "A" dengan kategori "Sangat Baik" sesuai dengan tabel 3.8 yaitu rata-rata skor (X) 3,8 > 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik baik untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 4 Rekapitulasi



Gambar 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi

c). Penialian Ahli Bahasa

Penilaian Bahasa dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Ibu Prima nucifera S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Pendidikan bahasa indonesia di Universitas Samudra Langsa, yang berkompeten dalam bidang bahasa untuk media komik. Penilaian oleh ahli bahasa ditinjau dari aspek tampilan tulisan, dan aspek tampilan bahasa. Hasil penilaian media komik dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1	penulisan	6	23	3,8	Sangat layak
2	Kebahasan	9	36	4	Sangat layak
3	Penyajian	6	23	3,8	Sangat layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran media komik adalah

"A" dengan kategori "Sangat Layak" sesuai dengan tabel 4.3. yaitu rata-rata skor (X) 3,8 > 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik layak untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3 Rekapitulasi hasil penilaian ahli materi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

d). Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru dan Siswa) SD Perumnas Kota Langsa

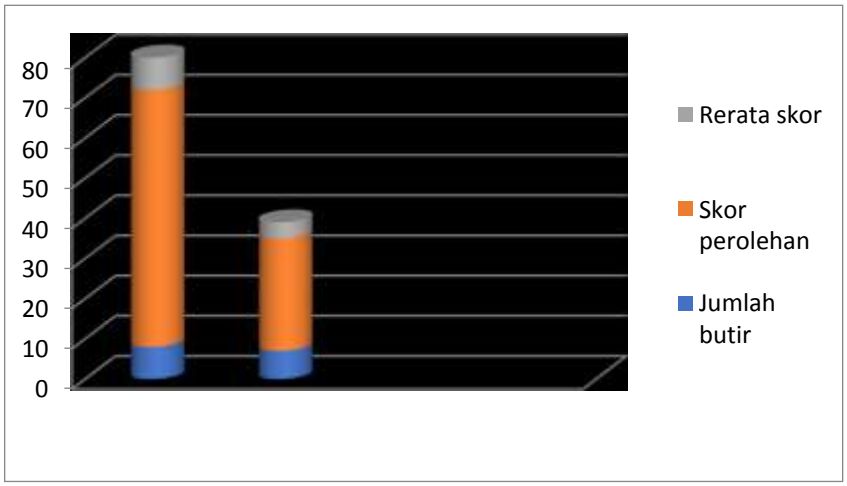
Penilaian dalam media pembelajaran komik ini dilakukan oleh ibu Aini Yati S.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar Perumnas Kota Langsa. Penilaian media pembelajaran oleh guru mata pelajaran Agama islam ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran agama islam pada media Komik oleh praktisi pembelajaran (guru dan siswa) dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5.

Tabel 4. 3 Penilaian Media Oleh Guru Agama Islam Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Media Komik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1	Aspek pembelajaran	8	64	8	Sangat layak
2	Aspek materi	7	28	4	Sangat layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah Penilaian guru sebagai praktisi pembelajaran agama islam terhadap media pembelajaran media komik adalah "A" dengan kategori "Sangat Layak" sesuai dengan tabel 3.3 yaitu rata-rata skor (X) 4 > 3. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 5 Rekapitulasi hasil penilaian media oleh guru mata pelajaran agama islam jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihatpada gambar 4.5.

Gambar 4. 4. Hasil Penilaian Praktis Pembelajaran Agama Islam

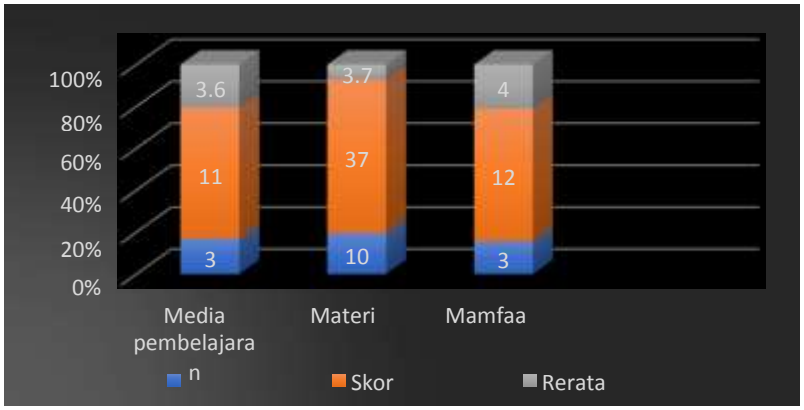


Tabel 4. 5 Penilaian Media Oleh Siswa Kelas V Terhadap Media Pembelajaran Agama Islam Terhadap Media Komik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1	Media pembelajaran	3	11	3,6	Sangat layak
2	Materi	10	37	3,7	Sangat layak
3	Mamfaat	3	12	4	Sangat layak

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Penilaian siswa sebagai praktisi pembelajaran agama islam terhadap media pembelajaran media komik adalah "A" dengan kategori "Sangat Layak" sesuai dengan tabel 4.5 yaitu rata-rata skor (X) 3,6 > 3. Hal ini menunjukkan bahwa mediabaik untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 6 Rekapitulasi hasil penilaian media oleh siswa mata pelajaran akuntansi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar4.4



Gambar 4. 5 Hasil Penilaian Praktis Pembelajaran Agama Islam

2. Revisi produk

a. Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi dalam lembar angket disampaikan bahwa media pembelajaran agama islam media komik ini secara keseluruhan sudah baik dan layak untuk di uji cobakan. Namun sebelum digunakan ahli materi memberikansaran, sebagai berikut :

1) Penulisan pada judul di perbaiki lagi sesui dengan saran.

2) Materi dalam media komik ini harus di tambahkan hadis-hadisnya jangan sekedar terjemahannya saja dan penulisan dalam balon bacanya harus lebih teliti lagi.

b. Hasil Revisi dari Ahli Materi dan media

1) Koreksi dari judul pada komik.

Sebelum direvisi ahli materi dan menyarankan agar penulisannya dikoreksi kembali, sehingga tidak menyebabkan siswa kebingungan dalam memahami mediakomik. Penulisan pada judul terlalu kecil, harus di tebalkan dan awalan hurufnya harus huruf besar sehingga tidak sulit di baca. sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar 4.6 dan 4.7 di bawah ini

Gambar 4. 6 Sampulan Media Komik Sebelum Direvisi



Gambar 4. 7 Sampulan Media Komik Setelah Direvisi



2) Penambahan hadis pada media komik

Awalnya sekmen penyajian pada media komik sekedar menampilkan cerita makna dan gambar. sehingga kurang efektif. Ahli materi menyarankan agar media komik di tambahkan tulisan arab pada media, sehingga pembaca lebih menantang dalam membaca komik tersebut. Media komik sebelum dan sesudan direvisi dapat dilihat pada gambar 4.8 dan 4.9



Gambar 4. 8 Media Komik Sebelum Direvisi

Gambar 4. 9 Penambahan Tulisan Arab Pada Komik Sesudah Direvisi



c. Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Media

Secara keseluruhan media sudah dinyatakan layak namun sebelum digunakan perlu ada beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

a. Desain sampul dirubah agar lebih menarik

b. Penulisan dibuat lebih rapi

c. Perbaiki kosa kata

d. Hasil dari Revisi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Disampul buku di tamhabakan kelasnya dan penulisan pada sampul jadikan satu warna. Menurut ahli media desain sampul sebelum direvisi masih terlihat seperti lembaran yang di tempelkan buku pada umumnya dan belum menampakkan sisi hiburan, sehingga kurang menarik untuk dilihat pembaca atau dalam hal ini adalah siswa. Desain sampul sebelum direvisi dapat dilihat pada

gambar 4.6 berikut ini. Saran dari ahli media tentang desain sampul agar dibuat lebih menarik dapat terpenuhi dengan penggantian warna pada background sampul, penambahan judul, dan penggantian gambar pada sampul. Desain sampul setelah revisi dapat dilihat pada gambar 4.7.

b) Ahli media menyarankan agar penulisan teks dalam balon baca dalam media pembelajaran komik foto dibuat lebih rapi.

e. Hasil Penilaian dari Praktisi Pembelajaran Agama islam

Secara keseluruhan penilaian media pembelajaran agama islam media komikdari praktisi pembelajaran agama islam yang dalam hal ini adalah guru mata pelajaran agama islam sudah bagus, materi yang disajikan sudah lengkap dan menarik untuk dibaca sebagai media pembelajaran, sedangkan penilaian media pembelajaran agama islam media komik menurut siswa kelas V SD Negeri Perumnas kota Langsa sudah baik dan menarik. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh guru mata pelajaran agama islam dan siswa yaitu dalam penulisan, karena masih ada beberapa kesalahan penulisan kata. Saran tersebut belum dapat terpenuhi karena produk komik foto sudah tercetak semua.

4. Tahap Implementasi (*Implementation)*

Media Pembelajaran Komik yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa diimplementasikan pada tanggal 4 Desember 2024 di kelas V SD Negeri Perumnas kota Langsa. Pada saat implementasi berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dengan media pembelajaran komik. Siswa membaca media komik dengan seksama dan apabila ada materi yang belum jelas siswa berani untuk bertanya hingga paham dengan materi tersebut. Selain itu, selama pembelajaran dengan media komik berlangsung kondisi kelas lebih kondusif, karena tidak ada siswa yang mengobrol di luar materi pelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melihat kelayakan media pembelajaran komik. Komik sudah layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PAI di SD Negeri Perumnas Kota Langsa.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik.

Prosedur pengembangan media pembelajaran agama islam media komik menggunakan model pengembangan ADDIE Dick and Carrey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu :

a. Analysis

Produk yang sesuai dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi hadis-hadis pilihan adalah media komik . Media Komik merupakan susunan beberapa hadis-hadis pilihan yang memerankan suatu cerita dan memberikan hiburan kepada pembaca. Isi dari media komik itu sendiri disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran komik dapat menjadi media pembelajaran yang tepat pada materi agama islam karena media komik ini menyajikan materi hadis-hadis pilihan dengan lebih menarik. dengan demikian siswa akan lebih mudah untuk memahami materi hadis dan siswa merasa lebih senangdalam belajar, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat.

b. Design

Peneliti merancang konsep yang akan dimuat dalam komik, kemudian mengumpulkan materi yang berkaitan dengan hadis-hadis pilihan yang sesuai dengan mata pelajaran dan kemudian disusun. Membuat ringkasan cerita atau prolog untuk menentukan jumlah tokoh serta karakternya. Ringkasan cerita tersebut kemudian digunakan untuk menyusun alur ceritaatau *storyline* dan pengambilan animasi foto

bersumber daru *google.* Isi *storyline* disesuaikan dengan materi hadis-hadis pilihan tetap yang telah disusun.

Media Komik itu sendiri memuat sampul komik, karakter tokoh dalam komik, prolog, ringkasan materi, isi komik dan profil penyusun komik. Komik terdiri dari 21 halaman, disetiap halaman terdapat materi pelajaran salah satu hadis-hadis pilihan yang disajikan oleh beberapa animasi tokoh. Setiap tokoh berperan sesuai dengan karakter yang telah ditentukan. Konsep yang telah dirancang secara matang, kemudian disusun untuk dijadikan produk komik yang berbentuk buku.

Media Komik ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah media komik merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam belajar dan materi yang disajikan hanya sebatas materi hadis-hadis pilihan. Komik tetap dikembangkan sebagai media pembelajaran, karena komik bisa dijadikan alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton serta diharapkan akan ada pengembangan media pembelajaran komik yang selanjutnya.

c. Development

Media pembelajaran komik yang telah dicetak kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa . Ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiah Institut Agama Islam Negeri dan dosen dari Universitas Samudra Langsa yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran media komik memperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 yang termasuk dalam kategori bagus. Ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dan ahli bahasa memperoleh rata rata skor 3,3 yang termasuk kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran agama islam (guru) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan praktisi pembelajaran (siswa) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,15

yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran komik layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan layak karena semua aspek penilaian sudah dapat terpenuhi.

d. Implementation

Uji lapangan dilakukan oleh praktisi pembelajaran agama islam yaitu guru dan siswa karena peneliti ingin mengetahui penilaian dari guru sebagai pengajar siswa sehari-hari di sekolah dan penilaian dari siswa sebagai pengguna media komik. Uji lapangan melibatkan 1 guru agama islam dan 32 siswa kelas V Sekolah Dasar Perumnas kota Langsa. Selain itu, guru tersebut dapat membantu peneliti untuk mengawasi dan mengarahkan jalannya pembelajaran, sehingga implementasi media pembelajaran komik dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Komik. Selama pembelajaran siswa tidak ada yang mengobrol, mereka memahami materi yang tersaji dalam komik dengan seksama. Siswa kelas V sudah mendapatkan materi hadis sebelumnya. Pembelajaran menggunakan media Komik ini membawa suasana baru dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembalajaran, dengan demikian siswa tertarik untuk membaca materi yang disajikan dalam media pembelajaran media komik. Pada materi hadis ini yang telah siswa dapatkan, siswa hanya belajar menggunakan buku paket saja. Media pembelajaran komik membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bukan sebagai beban.

Ada beberapa kendala dalam implementasi media Komik diantaranya adalah pengkondisian kelas sebelum implementasi dan jumlah komik yang terbatas. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti meminta guru mata pelajaran agama islam untuk ikut membantu pengkondisian kelas serta membagi komik satu meja satu (satu komik untuk dua orang).

e. Evaluate

Tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran media komik dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran komik ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Media Komik menggunakan Aplikasi *Canva*

Media pembelajaran komik belum dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila belum dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa danpraktisi pembelajaran agama islam. Hal ini sejalan dengan penjelasan Azhar (Arsyad, 2015) bahwa perlu adanya penilaian sebelum media komik digunakan dengan kriteria penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pembelajaran agama. Ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pembelajaran agama islam (guru dan siswa) masing-masing menilai tiap aspek pada angket penilaian media dengan kategori minimal layak. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran komik oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1, penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2 penilaian oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.3 dan praktisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.4 untuk guru dan tabel 4.5 untuk siswa. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran komik memperoleh rata-rata skor 3,3 dan mendapatkan nilai “A”. berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik “sangat layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi dan kemanfaatan.

Kelayakan isi ditinjau dari 6 butir pernyataan yang terdiri dari 2 butir pernyataan aspek kebahasaan dan 6 butir pernyataan aspek penyajian. Hasilpenilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek materi dan aspek kemanfaatan sangat layak. Aspek materi memperoleh

rata-rata 3,3 dan aspek kemanfaatan memperoleh rata-rata 3

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran komik memperoleh rata-rata skor 3,3 dan mendapatkan nilai "A". berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik "Sangat Layak"karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi tampilan tulisan, tata tampilan gambaran fungsi media.

Kelayakan tampilan tulisan ditinjau dari 5 butir pernyataan yang terdiri dari 5 butir pernyataan aspek Tampilan Gambar, 7 butir pernyataan Fungsi Media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa Aspek tampilan gambar memperoleh rata-rata 3,3, aspek tampilan tulisan memperoleh rata-rata 3,3, aspek tampilan gambar memperoleh rata-rata 3,5 dan memperoleh rata-rata 3,4.

c. Praktisi Pembelajaran Agama islam (Guru dan Siswa)

1) Guru

Berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran media komik memperoleh rata-rata skor 3,33 dan mendapatkan nilai "A". berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran komik "Sangat Layak" karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, kemanfaatan, peyajian dan bahasa.

Kelayakan materi ditinjau dari 15 butir pernyataan yang terdiri dari 8 butir pernyataan aspek pembelajaran, 7 butir pernyataan dari aspek materi. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek pembelajaran dan aspek materi sangat layak. Aspek materi memperoleh rata-rata 3,2.

2) Siswa

Berdasarkan penilaian siswa, media pembelajaran media komik memperoleh rata-rata skor 3,15 dan mendapatkan nilai "A".

berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa media pembelajaran media komik "Sangat Layak" karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi media pembelajaran, materi dan mafaat.

Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari 3 butir pernyataan, 10 butir pernyataan dari aspek materi dan 3 butir pernyataan dari aspek kemanfaatan. Hasil penilaian media dari siswa menunjukkan bahwa aspek media memperoleh rata-rata 3,2 **(Sangat Layak**)

C. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa Komik dengan materi hadis. Media Komik disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Komik ini memiliki kelebihan dan kekurangan.

1. **Kelebihan media Komik**

   a. Media Komik merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku dengan pemakaian yang mudah dan tampilan yang menarik, sehingga menambah gairah siswa dalam mempelajari Agama islam khususnya materi hadis.

   b. Komik merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.

   c. Media Komik merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. **Kekurangan Komik**

   a. Media Komik merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam belajar.
   b. Materi yang disajikan dalam Komik terbatas pada materi hadis-hadis pilihan.

D. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan Media Pembelajaran Komik berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan masih sederhana, terutama dalampengembangan ide cerita, pengambilan gambar, dan interaktifitas.
2. Media pembelajaran komik ini masih bersifat semu interaktif artinya mediapembelajaran komik ini belum sepenuhnya menjadi sumber acuan siswa dalam berinteraksi, karena siswa masih memerlukan bantuan guru dalam proses pembelajaran.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran media komik melalui lima tahap yaitu:

   a. *Analysis.* Berdasarkan *analisis*, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi hadis adalah media pembelajaran media komik.
   b. *Design,* pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi.
   c. *Development.* Pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran media komik.
   d. *Implementation.* Pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Komik.
   e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Media Komik yaitu media komik layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di SD Negeri Perumnas Kota Langsa.

2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran komik dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek tampilan tulisan memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tampilan gambar memperoleh skor sebesar 3,2 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek Fungsi media memperoleh skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli bahasa, penilaian media pembelajaran komik dari aspek Bahasa memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran agama islam (guru dan siswa) menilai

media dari aspek materi memperoleh skor sebesar (guru dan siswa) 3,2 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,2 termasuk dalam kategori sangat layak termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran komik layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu,beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran komik sehingga dapat menghasilkan media dengan materi yang lebih mendalam mencakup semua kompetensi dasar dan desain komik dibuat lebih inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa.
2. Penerapan Media Pembelajaran Media Komik sebaiknya dilakukan dibeberapa kelas sehingga dapat diketahui perbedaan tingkat Motivasi Belajar siswa di masing-masing kelas.