PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MIRANDA
NIM: 1052019072

Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2024 M / 1445 H

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirrahim

Alhamdulillah penulis panjatkan puji beserta syukur atas kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunianya-lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkai salam penulis sampaikan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang dengan risalahnya telah membawa penulis berada dalam keadaan seperti ini. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis menghadapi berbagai kesulitan dan kendala mulai dari awal proses perencanaan hingga penyelesaiannya, hal ini disebabkan karena pengalaman penulis yang masih terbatas. Tetapi berkat Allah SWT yang maha kuasa serta keyakinan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *"Pengembangan Media E-Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak"*.

Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di IAIN Langsa.
2. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Dr. Amiruddin, S.Pd. I, MA serta karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI) yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Meutia Rahmah, MA sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan dukungan berupa motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Yustizar, M.Pd.I sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan banyak dukungan berupa motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Nonarita, S.Ag selaku Kepala sekolah dan seluruh siswa kelas 3 MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak Kota Langsa yang telah bekerjasama dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Tisara A.B yang sangat penulis cintai, memberikan dukungan mental kasih sayang serta telah mendidik dan membesarkan penulis dengan baik, terima kasih atas doanya yang tidak ada henti-hentinya mendoakan penulis.
8. Abang Faisal Amri dan Zulfikar, yang telah melindungi dan membiayai penulis sampai saat ini. Kakak Salamiah dan Mardiah dan Keluarga lainnya yang selalu mendoakan, memotivasi, dan memberi dukungan untuk keberhasilan dalam menuntut ilmu.
9. Kepada diri penulis sendiri Miranda, terimakasih karena selalu berhasil menyemangati dan menghibur diri serta tidak pernah menyerah sehingga terus memperbaiki diri dan menjadi intan yang sekarang. Terimakasih karena telah bertahan, tidak mudah putus asa, tidak berharap pada orang lain dan selalu percaya bahwa Allah SWT lah satu-satunya tempat bersandar.
10. Keluarga besar SD IT Luqmanul Hakim, yang sudah seperti rumah kedua bagi penulis, serta teman-teman PGMI unit 3 angkatan 2019 dan semua teman lainnya yang selalu memberi semangat serta dukungan tanpa henti-henti.
11. Dan terima kasih semua pihak yang mendoakan dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi pendukung bagi Mahasiswa dalam mencari sumber referensi dalam perkuliahan. Tak lupa pula masukan yang membangun dari para pembaca sekalian guna perbaikan dimasa mendatang.

Langsa, 10 September 2024

Penulis,

Miranda

NIM. 1052019072

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Definisi Istilah 8

BAB II LANDASAN TEORI **10**
A. Pengembangan Pembelajaran 10
B. Media Pembelajaran Berbasis Komik 11
C. Komik 17
D. Akidah Akhlak 25
E. Penelitian yang Relevan 29

BAB III METODE PENELITIAN **31**
A. Rancangan Penelitian 31
B. Langkah-Langkah penelitian 34
C. Teknik Pengumpulan Data 39
D. Instrumen Penelitian 40
E. Teknik Analisis Data 42
F. Analisis Data Penilaian dan Tanggapan Siswa terhadap Komik 43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45
A. Hasil Penelitian 45
B. Hasil Penbelitian dan Pengembangan 53
BAB V PENUTUP 56
A. Kesimpulan 56
B. Saran 56
DAFTAR PUSTAKA 58
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman kriteria skor yang digunakan pengembangan dalam memberikan penilaian pada komik 42
Tabel 3.2 Tabel Skala Kelayakan..... 43
Tabel 3.3 Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban 43
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media 49
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi..... 50
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa 51
Tabel 4.4 Rekapitulasi Respon Siswa 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Penggunaan *Research and Development Methode*.....33
Gambar 4.1 Komik.....48

ABSTRAK

Nama: Miranda, Tempat/Tanggal Lahir: Bayeun, 19 Agustus 2000, NIM: 1052019072, Judul Skripsi: "**Pengembangan Media E-Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak."**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pegembangan media e-komik untuk meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak. Untuk mengetahui hasil belajar aqidah akhlak dengan menggunakan media media e-komik. Penelitian ini termasuk bagian dari metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan metode *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh *Borg and Gall.* Adapun subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi 1 orang dosen, ahli media 1 orang dosen dan siswa kelas III-B yang berjumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, lembar penilaian dan dokumentasi. Teknis analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang di dapat dari lembar komentar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah ahklak yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli media yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 66,66 % masuk dalam kriteria layak. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran akidah akhlak materi hormat dan patuh kepada guru berdasarkan hasil dari ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 73,33 % yang di kategorikan layak untuk digunakan. Hasil belajar siswa pada pelajaran aqidah akhlak pada materi hormat dan patuh kepada guru dengan menggunakan media e-komik sudah berhasil dengan nilai rata-rata 87,77 (baik). Berdasarkan hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik pada materi hormat dan patuh kepada guru diperoleh nilai rata-rata 77,22 % dengan kategori layak.

Kata Kunci: *Media E-Komik, Meningkatkan Hasil Belajar*

Langsa, 17 Februari 2024 M
07 Sya'ban 1445 H

Diketahui/disetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Meutia Rahmah, MA	**Yustizar, M.Pd.I**
NIDN. 2029058401	**NIDN. 2004047701**

Dewan Penguji:

Ketua,	Sekretaris,
Meutia Rahmah, MA	**Yustizar, M.Pd.I**
NIDN. 2029058401	**NIDN. 2004047701**

Penguji I	Penguji II
Dr.Zainal Abidin, MA	**Junaidi, M.Pd.I**
NIDN. 2003067503	**NIDN. 2001108303**

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

Dr. Amiruddin, S.Pd.I., MA
NIP. 19750909 200801 1 013

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara, sebagaimana yang dinyatkan dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nasional (pasal 1 UU RI No. 20 th. 2003). Sementara itu menurut Poerwadar minta yang di kutip oleh buku yang saya baca bahwa pendidikan dari segi bahasa, pendidikan dapat diartikan perbuatan (hal, cara dan sebagainya) mendidik dan berarti pula pengetahuan tentang mendidik, atau pemeliharaan (latihan-latihan dan sebagainya) badan, batin dan sebagainya.[1] Akidah akhlak adalah suatu etika atau tata krama dari sebuah perilaku manusia atau seseorang yang notabennya sudah terbentuk sejak seseorang tersebut di lahirkan, namun akhlak juga bisa di bentuk sejak dini guna menjadikan seseorang bisa memiliki atau mebentuk akhlak yang baik, dan juga bisa membiasakan akhlak-akhlak baik menjadi bagian di dalam setiap aktivitas nya sehari-hari.

Nilai-nilai luhur agama islam yang diajarkan kepada peserta didik bukan untuk dihafal menjadi ilmu pengetahuan atau kognitif, tapi adalah untuk di hayati

[1] Zaim Elmubarok, *Membumikan Pendidikan Nilai*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hal. 1-2

(afektif) dan di amalkan (psikomotor) dalam kehidupan sehari-hari. Islam adalah agama yang menuntut kepada pemeluknya untuk mengerjakan hingga menjadi umat yang memiliki amal saleh.Islam mengakui bahwa manusia adalah makhluk dualisme ynag menyatu di dalam dirinya unsur jasmani dan rohani yang harus dijaga perkembangan nya secara seimbang. Amal saleh merupakan aplikasi dari penghayatan terhadap nilai-nilai luhur agama.

Secara pedagogis agama islam yang dipelajari itu dituntut diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari itu kepada semua guru agama, harus dapat memberi motivasi agar semua ajaran islam itu di amalkan dalam kehidupan pribadi peserta didik, agar nilai-nilai luhur agama ini tampak dalam perilaku mereka. Nabi Muhammad telah mempraktekkan metode latihan dan pembiasaan dengan mengerjakan semua yang di ajarkan Nabi dengan mengatakan *sallu kama raitummi usali* (hadis riwayat Bukhari). Cara atau metode pendidikan yang dilakukan Nabi ini ditegaskan nya pula dalam hadis yang artinya sebagai berikut: “sesungguhnya aku berbuat demikian itu agar kalian mengikutiku guru agama mengenai metode mengajar dan mengerjakan yang dipelajari itu.”

Seorang pendidik perlu memiliki salah satu kompetensi dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru dengan penggunaan media pada saat pembelajaran. Agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan oleh seorang guru. Kompetensi menggunakan media pembelajaran idealnya telah dikuasai guru

secara baik, namun pada kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melakukan peroses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Dampak dari pembelajaan konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kualitas program pendidikan di pengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas peserta didik, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelola dan sebagainya.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa peroses pembelajaran merupakan proses komunikasi.Kata media berasal dari bahasa latin 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.[2]

Dua unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Metode mengajar yang tepat dapat memudahkan pemahaman setiap siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda dan metode yang bervariasi dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar sehingga materi lebih mudah dipahami. Sedangkan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan interaksi memungkinkan pembelajaran mandiri. Metode mengajar

[2] Daryanto, *Media Pembelajaran*cetakan ke-2*,* (Yogyakarta: Gava Media, 2020). hal. 4.

dan media pembelajaran saling melengkapi, metode yang tepat akan menentukan media apa yang paling efektif digunakan. Sebaliknya, pemilihan media yang tepat akan mendukung keberhasilan suatu metode.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim* mengungkapkan sebagai berikut, Maksudnya: *media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka....membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.*

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 akidah akhlak yang di sajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk membacanya.

Dengan gambar yang menarik dan sederhana ditambah dengan kata-kata yang sering di jumpai di dalam bahasa keseharian kita membuat komik dapat di nikmati oleh berbagai usia dan semu orang, melalui komik juga seorang guru/pendidik dapat menjelaskan tidak hanya dengan sekedar menggunakan metode ceramah saja namun juga dapat secara visual karena komik dapat berpotensi sebagai sarana yang lebih inovatif, jadi dapat di katakan komik merupakan suatu media alternatif yang tepat untuk membantu proses pembelajaran, mengapa bisa dikatakan seperti itu karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang di dapat secara lebih mudah dan menarik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran aqidah akhlak yang dilakukan oleh

guru masih cenderung monoton atau kurang fariatif dari segi strategi maupun media, dalam pembelajaran yag dilakukan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, dimana para peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan materi dari guru, akibatnya peserta didik pun menjadi pasif.[3]

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa buku teks dimana peserta didik cenderung malas untuk membaca buku yang sangat padat akan materi belum lagi sekarang di kurikulum 2013 ini materi pelajaran di campur jadi satu di dalam buku dengan menggunakan pertema yang di sebut dengan buku tematik, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan tampilan buku teks yang masih monoton. Belum lagi dengan keterbatasan alokasi waktu yang menghambat beberapa materi untuk bisa di sampaikan dengan maksimal, sarana dan prasarana disekolah seperti proyektor tidak memadai di ruang kelas, didalam pembelajaran ketika peserta didik diminta untuk menyimak buku pelajaran, yang terjadi banyak peserta didik yang kurang menyimak buku pelajaran, ini terlihat dari reaksi tidak meresponnya peserta didik ketika diminta untuk menjawab pertanyaan oleh guru, meskipun ada beberapa peserta didik yang merespon namun tidak setengah dari jumlah peserta didik yang ada didalam kelas.[4]

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media E-Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak".**

[3] Fitriani, Observasi, Guru MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.
[4] Hasil wawancara dengan Ibu Mariani di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat didefinisikan permasalahan yang di teliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru,
2. Peserta didik cenderung cepat bosan dengan hanya membaca buku modul yang begitu-begitu saja,
3. Banyaknya materi dan terbatas oleh alokasi waktu pembelajaran di sekolah, banyak sarana dan pra-sarana yang tidak di gunakan oleh guru secara maksimal,
4. Belum dikembangkan nya buku pelajaran dengan media berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan media komik pada mata pelajaran akidah akhlak pada materi hormat dan patuh kepada guru kelas III di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pegembangan media e-komik untuk meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak?
2. Bagaimana hasil belajar aqidah akhlak dengan menggunakan media media e-komik.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pegembangan media e-komik untuk meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak.
2. Untuk mengetahui hasil belajar aqidah akhlak dengan menggunakan media media e-komik.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi penulis : menambah keterampilan dalam mengembangkan media ajar yang layak dan menarik peserta didik serta dapat menerapkan pembelajaran menggunakakn metode R&D (*Research And Development*) dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik : dapat menarik minat baca dan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi guru: sebagai alternatif dalam memiih media yang tepat untuk lebih inovatif, kreatif, efektif dan efisien sehingga dapat membuat pembelajaran akidah akhlak menjadi menyenangkan.
4. Bagi sekolah : dapat memberikan masukan dalam pengembangan sumber belajar sebagai perbaikan pembelajaranakidah akhlak di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran maka beberapa istilah yang terdapat pada judul perlu dijelaskan, adapun istilah yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Media E-Komik

Media e-komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan e-comic.[5]

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ditujukan untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan.[6]

[5] Bayu Kurniawan, Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Materi Pelajaran Fiqh Kelas VIII, *Jurnal* Edudeena, Vol. 1, No. 1, 2017, hal. 3.

[6] Kusnandar, Penilaian Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor dalam pembelajaran, *Jurnal* Pengembangan pembelajaran. Vol. 1, No. 2, 2017, hal. 23.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan komik dengan materi akhlak terpuji sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak yang di uraikan berdasarkan langkah *Borg and Gall*. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Menurut observasi yang dilaksanakan di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak pada 11 Desember 2023 masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan oleh guru masih cenderung monoton atau kurang fariatif dari segi strategi maupun media, dalam pembelajaran yang dilakukan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, dimana para siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan materi dari guru, akibatnya siswa pun menjadi pasif dan merasa bosan sehingga siswa menjadi malas dalam belajar. Siswa menganggap pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak membosankan dan kurang menarik.

Hasil wawancara dengan guru yang dilaksanakan di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa buku teks dimana siswa cenderung malas untuk membaca buku yang sangat padat akan materi belum lagi sekarang di K-13 ini materi pelajaran terpisah dan tekhusus pada masing-masing buku pelajaran, sehingga membuat siswa kurang

antusias dengan tampilan buku teks yang masih monoton. Belum lagi dengan keterbatasan alokasi waktu yang menghambat beberapa materi untuk bisa di sampaikan dengan maksimal, sarana dan prasarana disekolah seperti proyektor tidak memadai di ruang kelas, didalam pembelajaran ketika siswa diminta untuk menyimak buku pelajaran, yang terjadi banyak siswa yang kurang menyimak buku pelajaran, ini terlihat dari reaksi tidak meresponnya siswa ketika diminta untuk menjawab pertanyaan oleh guru, meskipun ada beberapa siswa yang merespon namun tidak setengah dari jumlah siswa yang ada didalam kelas. Agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang dapat digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi siswa.

Melihat popularitas komik yang disukai oleh kalangan apapun dari anak-anak hingga dewasa, maka komik memiliki potensi untuk di kembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain itu, media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi menjadi menarik, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan minat membaca, maupun menyajikan materi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi dengan media komik dalam pembelajaran dan dapat memberikan suasana baru di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa dan mempermudah belajar siswa. Apabila siswa tertarik dalam mempelajari materi lewat media yang dikembangkan, maka siswa akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.

2. Desain Produk dan Produksi Pengembangan

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan ditampilkan dalam komik. Peneliti membuat dan mengisi Komik ini dibuat secara digital menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan adalah laptop, sedangkan untuk perangkat lunak yang digunakan yaitu bernama Canva dan Freepik.

Tahap pembuatan komik dimulai dengan membuat konsep berupa penggambaran sketsa yang disusun per-panel serta mengatur tata letak balon kata. Setelah sketsa selesai, sketsa dirapihkan dan dilanjutkan dengan menambahkan teks dan background. Proses pembuatan sketsa dan backgroun dilakukan menggunakan web Freepik.com yang ringan dan terbilang mudah untuk digunakan karena fitur-fiturnya yang sederhana, sedangkan untuk pemberian teks dilakukan melalui aplikasi Canva.

Media ini didesain sebagai suatu media pembelajaran dalam bentuk visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lagi dalam penggunaan nya. Media komik ini dapat dibaca dimanapun dan kapanpun siswa ingin membacanya, termasuk di gunakan untuk belajar sendiri oleh siswa di luar kelas, rumah contohnya, halaman sekolah misalnya. Berikut adalah contoh gambar komik, melalui beberapa tahap di antaranya proses pembuatan naskah cerita dan mengatur frame, proses sebelum di beri teks, sampai proses yang telah di beri teks dan warna.

Gambar 4.1 Komik

Sebelum Validasi







Sesudah Validasi







3. Data Validasi Ahli

Setelah produk telah berhasil dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media pembelajaran dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 2 macam, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. lembar validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan penilaian praktisi pendidikan.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta lembar angket penilaian yang diisi oleh para dosen ahli media. Penilaian ahli media meliputi kondisi fisik, kualitas bahan, *emoticon impact,* desain sampul, isi cerita, dan kualitas teknis yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media pada tanggal 28 November 2023 di kampus IAIN Langsa.

Hasil validasi dan penlaian ahli media dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	∑X Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Desain Ilustrasi	19	30	63,33 %	Cukup Layak
Tipografi	13	20	65,00 %	Layak
Layout	8	10	80,00 %	Layak
Jumlah Total			40	
Skor Maksimal			60	
Presentase			66,66 %	
Kriteria			Layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media diperoleh pada aspek Desain Ilustrasi memperoleh jumlah 19 dengan skor maksimal 30 serta persentase 63,33 %, aspek Tipografi memperoleh jumlah 13 dengan skor maksimal 20 serta persentase 65,00 %, aspek Layout memperoleh jumlah 8 dengan skor maksimal 10 serta persentase 80.00 %. berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 66,66 % dengan kategori layak dari jumlah 40. Dengan skor maksimal 60 data itu diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang digunakan layak diuji cobakan dilapangan.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi kurikulum, isis, penyajian, dan keterlaksanaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi pada tanggal 20 November 2023 di kampus IAIN Langsa. Hasil penilaian dan validasi ahli materi dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	∑X Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Kesesuaian materi	24	35	68,57 %	Layak
Keakuratan materi	7	10	70,00 %	Layak
Kemutahiran materi	6	10	60,00 %	Cukup layak
Kualitas materi	12	15	80,00 %	Layak
Sistem evaluasi	17	20	85,00 %	Sangat layak
Jumlah Total			66	
Skor Maksimal			90	
Presentase			73,33 %	
Kriteria			Layak	

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi di peroleh data dan nilai pada aspek kesesuaian materi memperoleh jumlah 24 dengan skor maksimal 35 serta persentase 68,57 %, aspek keakuratan materi memperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 10 serta persentase 70,00 % , aspek kemutahiran materi memperoleh jumlah 6 dengan skor maksimal 10 serta persentase 60,00 %, dan aspek kualitas materi memperoleh jumlah 12 dengan skor maksimal 15 serta persentase 80,00 %. Berdasarkan persentase penilian di peroleh rata-rata skor 73,33 %, dengan kategori layak dari jumlah 66, dengan skor maksimal 90. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan.

3) Hasil Belajar aqidah akhlak menggunakan media e-komik

Adapun hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak pada materi hormat dan patuh kepada guru dengan menggunakan media e-komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai
1	AN	80
2	AQ	80
3	ADC	90
4	AZ	100
5	AB	90
6	BU	100
7	CT	80
8	CVN	90
9	CKW	90
10	FA	100
11	HZ	100
12	HM	80
13	JH	90
14	NA	90
15	NAA	70

16	RU	80
17	ZAP	70
18	ZH	100
Jumlah		**1580**
Rata-rata		**87,77**

Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil belajar siswa pada pelajaran aqidah akhlak pada materi hormat dan patuh kepada guru dengan menggunakan media e-komik sudah berhasil dengan nilai rata-rata 87,77 (baik). Dengan demikian media e-komik sudah layak digunakan.

4. Hasil Respon Siswa

Tabel 4.4 Rekapitulasi Respon Siswa

No.	Siswa	Pernyataan														Jumlah Skor	skor maksimal	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
1	AN	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	42	70	60,00	**Cukup Layak**
2	AQ	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	52	70	74,29	**Layak**
3	ADC	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55	70	78,57	**Layak**
4	AZ	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	3	4	54	70	77,14	**Layak**
5	AB	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	57	70	81,43	**Sangat Layak**
6	BU	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	5	3	4	5	56	70	80,00	**Layak**
7	CT	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	42	70	60,00	**Cukup Layak**
8	CFN	4	3	5	4	5	4	4	5	2	3	5	3	4	4	55	70	78,57	**Layak**
9	CKW	4	4	4	3	5	4	4	3	2	4	5	3	4	5	54	70	77,14	**Layak**
10	FA	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	57	70	81,43	**Sangat Layak**
11	HZ	3	4	4	3	4	4	4	5	5	3	4	3	3	4	53	70	75,71	**Layak**
12	HM	4	4	5	3	5	4	4	4	5	4	5	3	4	2	56	70	80,00	**Layak**
13	JN	4	3	4	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	58	70	82,86	**Sangat Layak**
14	NA	3	4	4	4	5	4	4	4	5	3	5	3	3	4	55	70	78,57	**Layak**
15	NAA	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	58	70	82,86	**Sangat Layak**
16	RU	4	4	4	2	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	55	70	78,57	**Layak**
17	ZAP	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	56	70	80,00	**Layak**
18	ZH	3	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	58	70	82,86	**Sangat Layak**
	Total																	1390	**Layak**
	Rata-rata																	77,22	

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik pada materi hormat dan patuh kepada guru diperoleh nilai rata-rata 77,22 % dengan kategori layak. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak kelas III-B sangat tertarik dengan dikembangkan media pembelajaran e-komik.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari uji coba media komik dilapangan tidak adanya hambatan dalam uji coba produk terhadap 2 ahli media, materi, dan siswa karena sudah memenuhi kriteria sangat layak maka dapat dikatakan tidak adanya revisi produk dan dikatakan sudah layak diuji cobakan dilapangan.

B. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran akidah akhlak berbasis komik pada materi hormat dan patuh kepada guru dan tercela telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melalui study pendahuluan, desain produk dan prodeksi pengembangan, uji validasi dan uji lapangan. Penyusunan komik ini dilakukan dengan menentukan alur dan menulis naskah, dengan pembuatan gambar menggunakan pen tablet. Tujuan yang ingin di capai oleh peneliti dalam pengembangan media komik ini adalah mengahsilkan media komik yang layak untuk pembelajaran, materi yang akan dikembangkan dalam produk tersebut mengacu pada kurikulum 13.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa dialog cerita tentang hormat dan patuh kepada guru yang diambil dari bahan ajar siswa (buku paket) yang ada disekolah kemudian dirangkum kedalam sebuah produk media

komik. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi berbentuk dialog cerita tentang hormat dan patuh kepada guru, sehingga lebih konkrit dan menarik bagi siswa, komik disusun dalam ilustrasi gambar-gambar kartun dengan dilengkapi warna yang menarik, teks narasi dan juga dialog. Media pembelajara berbasis komik yang dikembangkan oleh penulis diharpkan dapat membantu serta mempermudah siswa meningkatkan motivasi dan membantu belajar siswa dalam memahami materi hormat dan patuh kepada guru.

1. Evaluasi Penilaian Ahli Media

Evaluasi dalam penilaian media pada media pembalajaran berbasis komik dilakukan dua dosen dari IAIN Langsa. Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media diperoleh pada aspek Desain Ilustrasi memperoleh jumlah 19 dengan skor maksimal 30 serta persentase 60,00 %, aspek Tipografi memperoleh jumlah 13 dengan skor maksimal 20 serta persentase 65,00 %, aspek Layout memperoleh jumlah 8 dengan skor maksimal 10 serta persentase 80.00 %. berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 66,66 % dengan kategori layak dari jumlah 40. Dengan skor maksimal 60 data itu diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang digunakan layak diuji cobakan dilapangan.

2. Evaluasi Penilaian Ahli Materi

Evaluasi dalam penilaian materi pada media pembalajaran berbasis komik dilakukan dua dosen dari IAIN Langsa. Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi di peroleh data dan nilai pada aspek kesesuaian materi memperoleh jumlah 24 dengan skor maksimal 35 serta persentase 68,57 %, aspek keakuratan materi memperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 10 serta persentase 70 % , aspek

kemutahiran materi memperoleh jumlah 6 dengan skor maksimal 10 serta persentase 60 %, dan aspek kualitas materi memperoleh jumlah 12 dengan skor maksimal 15 serta persentase 80 %. Berdasarkan persentase penilian di peroleh rata-rata skor 73,33 %, dengan kategori layak dari jumlah 66, dengan skor maksimal 90. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan. hasil belajar siswa pada pelajaran aqidah akhlak pada materi hormat dan patuh kepada guru dengan menggunakan media e-komik sudah berhasil dengan nilai rata-rata 87,77 (baik).

3. Respon Siswa

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik pada materi hormat dan patuh kepada guru diperoleh nilai rata-rata 77,22 % dengan kategori layak. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak kelas III-B sangat tertarik dengan dikembangkan media pembelajaran e-komik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah ahklak yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli media yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 66,66 % masuk dalam kriteria layak. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran akidah akhlak materi hormat dan patuh kepada guru berdasarkan hasil dari ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 73,33 % yang di kategorikan layak untuk digunakan.
2. Hasil belajar siswa pada pelajaran aqidah akhlak pada materi hormat dan patuh kepada guru dengan menggunakan media e-komik sudah berhasil dengan nilai rata-rata 87,77 (baik). Berdasarkan hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik pada materi hormat dan patuh kepada guru diperoleh nilai rata-rata 77,22 % dengan kategori layak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan sara antara lain:

1. Saran Bagi Guru
   a. Diharapkan agar media pembelajaran berbasis komik ini dapat digunakan sebagai contoh salah satu variasi dalam proses pembelajaran.

b. Diharapkan dapat menginovasi dalam pembelajaran, salah satunya denggan menyusun sendiri dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Saran Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis komik ternyata sangat disukai oleh siswa, dengan materi pelajaran yang dibentuk menjadi alur cerita membuat materi mudah diingat. Diantara banyaknya media pembelajaran yang sangat beragam, ternyata media komik pun bisa digunakan dalam proses pembeajaran. Selain penggunaanya yang mudah, siswa lebih tertarik dan senang belajar dengan media berbasis komik dalam pembelajaran.