

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP MENGGUNAKAN  
APLIKASI *IBIS PAINT X* UNTUK PEMBELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK**

Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
Agama Islam (M.Pd.) pada Program Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

*Oleh:*

**MUH. DIHYAH**

**NIM: 18.0211.011**

**PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PAREPARE**

**TAHUN 2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Dihyah  
NIM : 18.0211.011  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Parepare, 31 Mei 2021

Mahasiswa,

  
Muh. Dihyah  
NIM: 18.0211.011

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Penguji penulisan Tesis saudara Muh.Dihyah, NIM: 18.0211.011, mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis IT, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Ketua : Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag.

Sekretaris : Dr. Muhammad Saleh, M.Ag.


Penguji I : Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag.

Penguji II : Dr. Buhaerah, M.Pd.

Parepare, 31 Mei 2021

Diketahui oleh:

Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Parepare

  
Dr. H. Mahsyar, M.Ag.

NIP: 19621231 199103 1 032

## KATA PENGANTAR



Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt., atas nikmat hidayah dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga Tesis ini dapat tersusun sebagaimana yang ada dihadapan pembaca. Salam dan salawat kepada Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut penulis sampaikan kepada Ibunda Nur Alam dan Ayahanda H. Syamsuddin S.Pd. yang telah melahirkan, membesarkan dan membimbing penulis serta dengan do'a yang begitu tulus, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si., selaku Rektor IAIN Parepare, yang telah bekerja keras dengan penuh tanggungjawab dalam mengembangkan IAIN Parepare menuju kearah yang lebih baik.
2. Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag., selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Parepare. yang telah memberikan kesempatan dengan segala fasilitas dan layanan akademik kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada program Pascasarjana IAIN Parepare.
3. Dr. Jamilah Amin, M.Ag. dan Dr. Muhammad. Saleh, M.Ag. sebagai pembimbing I dan II atas bimbingan, arahan, dan masukannya dalam penyelesaian tesis ini.

4. Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag. dan Dr. Buhaerah, M.Pd. sebagai penguji I dan II atas bimbingan, arahan, dan masukannya dalam penyelesaian tesis ini.
5. Bapak kepala Perpustakaan STAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan referensi kepada penulis selama menjalani proses pendidikan di Program Pascasarjana IAIN Parepare, terutama dalam penulisan tesis ini.
6. Segenap civitas akademika dilingkungan PPs IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
7. Bapak Tamuddin, S.Ag. sebagai Kepala MTs DDI Pekkabata yang telah menerima penulis dengan baik dalam rangka meneliti dan mencari pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.
8. Saudara-Saudariku tercinta serta sanad dan kerabat penulis yang tiada hentihentinya memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis sehingga tulisan tesis ini dapat terselesaikan.
9. Teman-teman mahasiswa Prodi PAI PPs IAIN Parepare atas motivasi dan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian tesis ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila dalam tulisan ini terdapat kekeliruan dan kesalahan serta ke-*khilafan* yang semua itu terjadi diluar dari kesengajaan penulis. Semoga Tesis ini bermanfaat bagi kita semua.

Parepare, 31 Mei 2021

Penulis



Muh. Dihyah  
NIM: 18.0211.011

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xi
ABSTRAK .....	xiii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian .....	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II     TINJAUAN TEORITIS</b>	
A. Penelitian yang Relevan .....	8
B. Deskripsi Teori .....	10
C. Kerangka Pikir Penelitian .....	47
D. Hipotesis .....	48
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
A. Prosedur Penelitian .....	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	54
C. Subjek Penelitian .....	54
D. Teknik Pengumpulan Data .....	54
E. Instrumen Penelitian .....	55
F. Teknik Analisis Data .....	59
<b>BAB IV    HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Pengembangan Media Komik Strip melalui Aplikasi <i>Ibis Paint</i> <i>X</i> untuk Pembelajaran Akidah Akhlak .....	62
B. Kelayakan Media Komik Strip untuk Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTs DDI Pekkabata .....	96

BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan .....	100
	B. Implikasi .....	101
	C. Rekomendasi .....	102
DAFTAR PUSTAKA .....		103
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
BIODATA PENULIS		



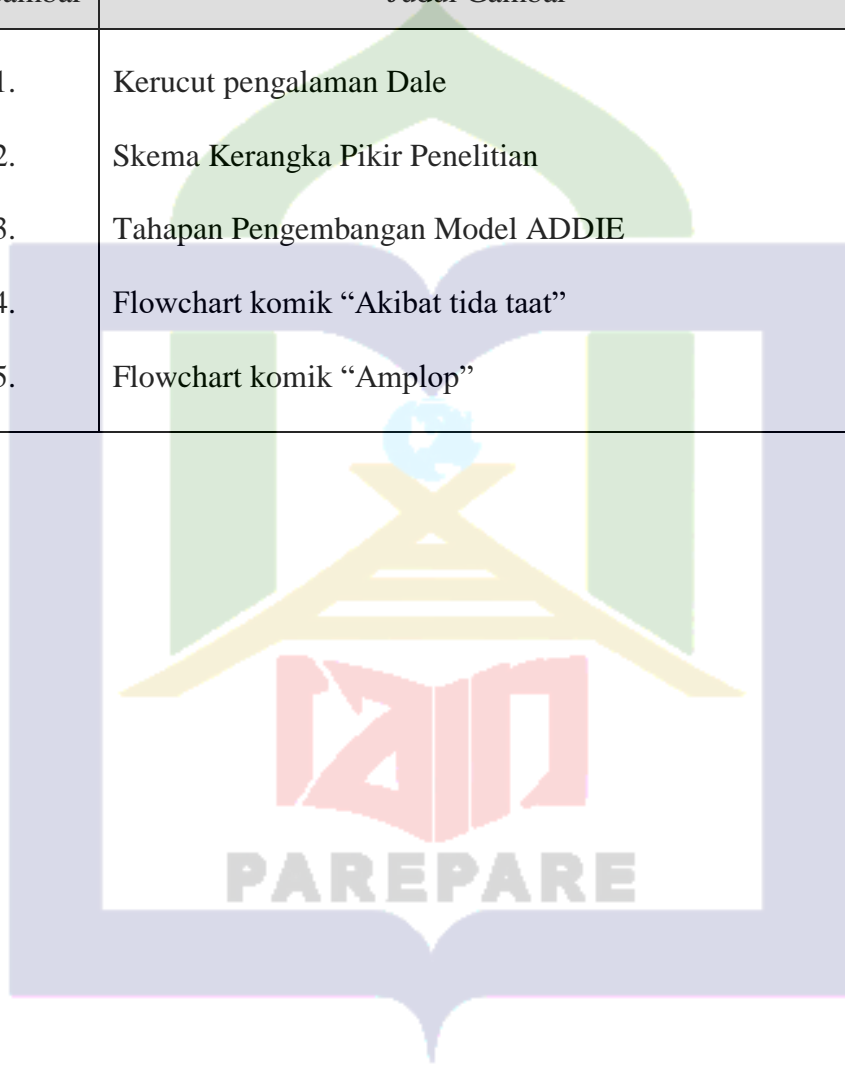
## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.	Indikator penilaian ahli media	56
2.	Indikator penilaian ahli materi	57
3.	Indikator angket respon peserta didik	58
4.	Kategori penilaian skala likert	59
5.	Kriteria kevalidan data angket ahli desain media dan materi	60
6.	Kategori penilaian skala guttman	60
7.	Kriteria penilaian data angket respon peserta didik	61
8.	Storyboard komik “Akibat tidak taat”	70
9.	Percakapan komik “Akibat tidak taat”	73
10.	Storyboard komik “Amplop”	76
11.	Percakapan komik “Amplop”	79
12.	Sinopsis komik strip	84
13.	Panel pertanyaan komik strip	85
14.	Validasi I ahli media	88
15.	Kriteria kevalidan data angket ahli media	89
16.	Validasi II ahli media	90
17.	Kriteria kevalidan data angket ahli media	91
18.	Validasi I ahli materi	92
19.	Kriteria kevalidan data angket ahli materi	93
20.	Validasi II ahli materi	94
21.	Kriteria kevalidan data angket ahli materi	95
22.	Data perolehan respon peserta didik terhadap media komik strip	98
23.	Kriteria penilaian respon peserta didik	99



## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
1.	Kerucut pengalaman Dale	12
2.	Skema Kerangka Pikir Penelitian	47
3.	Tahapan Pengembangan Model ADDIE	50
4.	Flowchart komik “Akibat tida taat”	68
5.	Flowchart komik “Amplop”	69



## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat izin penelitian dari pemerintah kabupaten Pinrang	106
2	Sketsa media komik strip	107
3	Prosedur <i>Editing</i> Media Komik Strip di Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	109
4	Media komik strip yang telah dikembangkan	112
5	Foto validasi dengan ahli media dan ahli materi	117
6	Angket hasil validasi I oleh ahli media	118
7	Angket hasil validasi II oleh ahli media	120
8	Angket hasil validasi I oleh ahli materi	122
9	Angket hasil validasi II oleh ahli materi	124
10	Angket hasil respon peserta didik	126
11	Dokumentasi Penelitian (ujicoba media) di dalam Kelas VII MTs DDI Pekkabata	130
12	Biodata Penulis	131

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

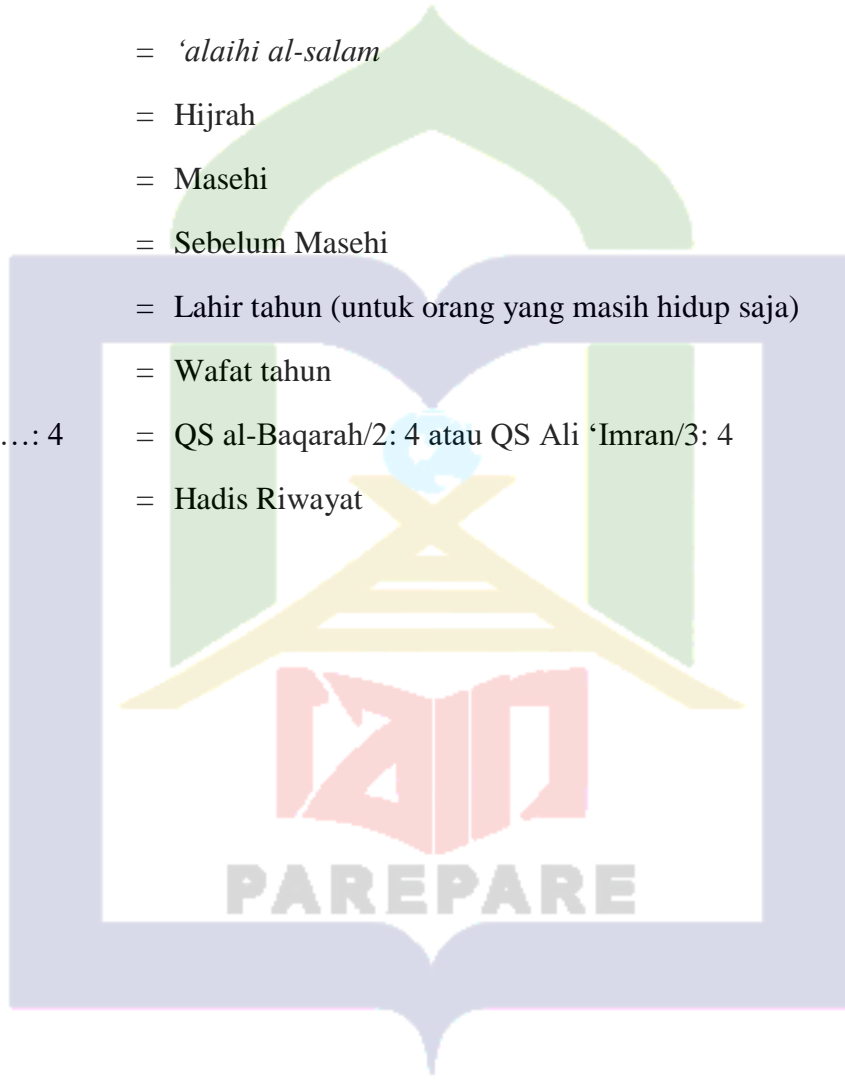
Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	tidak dilambangkan
ب	bā`	b	-
ت	tā`	t	-
ث	śā`	ś	s (dengan titik di atasnya)
ج	Jīm	j	-
ح	hā`	ḥ	(dengan titik di bawahnya)
خ	khā`	kh	-
د	Dal	d	-
ذ	Żal	ż	z (dengan titik di atasnya)
ر	rā`	r	-
ز	Zai	z	-
س	Sīn	s	-
ش	Syīn	sy	-
ص	Şād	ş	s (dengan titik di bawahnya)
ض	Dād	ḍ	d (dengan titik di bawahnya)
ط	ṭā`	ṭ	t (dengan titik di bawahnya)
ظ	zā`	ẓ	z (dengan titik di bawahnya)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	-
ف	fā`	f	-
ق	Qāf	q	-
ك	Kāf	k	-
ل	Lām	l	-
م	Mīm	m	-
ن	Nūn	n	-
و	Wāwu	w	-
ه	Hā`	h	-
ء	Hamzah	'	apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	yā`	y	-

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	=	<i>sallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-salam</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat



## ABSTRAK

Nama : MUH. DIHYAH

NIM : 18.0211.011

Judul : Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* untuk Pembelajaran Akidah Akhlak. (dibimbing oleh Sitti Jamilah Amin dan Muhammad Saleh).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak pada materi perilaku terpuji taat dan ikhlas di kelas VII MTs DDI Pekkabata. Media komik strip yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik.

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) meliputi: (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi (ujicoba), (5) tahap evaluasi. Media komik strip dikembangkan melalui aplikasi *Ibis Paint X* yang diunduh dari *Google play store*. Media yang telah dikembangkan dilakukan pengujian kelayakan oleh validator ahli media dan ahli materi, serta ujicoba kelayakan berdasarkan respon peserta didik kelas VII MTs DDI Pekkabata sebanyak 20 peserta didik.

Hasil penelitian ini berupa media komik strip materi perilaku terpuji taat dan ikhlas yang telah dikembangkan. Berdasarkan tahapan pengembangan media komik strip yang telah dilakukan, diperoleh hasil akhir penilaian kelayakan oleh validator ahli media yaitu 55 dari skor ideal 60 dengan persentase 91,6% (sangat layak), dan hasil akhir penilaian kelayakan oleh validator ahli materi yaitu 39 dari skor ideal 40 dengan persentase 97,5% (sangat layak). Pada tahap implementasi diperoleh rata-rata hasil penilaian berdasarkan respon peserta didik ujicoba yaitu 9,2 dari skor ideal 10 dengan persentase 92% (sangat positif). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media komik strip pembelajaran akidah akhlak materi perilaku terpuji taat dan ikhlas adalah media yang layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran akidah akhlak.

Kata kunci: *Media, komik strip, Ibis paint x, akidah akhlak.*

## ABSTRACT

Name : Muh. Dihyah  
NIM : 18.0211.011  
Title : Comic Strip Media Development through the Ibis Paint X Application for Learning Akidah Akhlak. (supervised by St. Jamilah Amin and Muhammad Saleh).

---

This research was conducted with the aim of developing comic strip media for learning akidah akhlak on the material of praiseworthy obedience and sincerity in class VII MTs DDI Pekkabata. The comic strip media developed can be used to support the learning process making it easier for educators to teach the subject in an interesting way.

This research was conducted through stages based on the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) including: (1) the analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, (4) the implementation stage (trials), (5) evaluation stage. The comic strip media was developed through the Ibis Paint X application which was downloaded from the Google play store. The media that has been developed is carried out feasibility testing by media expert validators and material experts, as well as feasibility testing based on the responses of 20 grade VII students of MTs DDI Pekkabata.

The results of this research are in the form of comic strip media, which has been developed with the material of commendable obedience and sincerity. Based on the development stages of the comic strip media that have been carried out, the final result of the feasibility assessment by the media expert validator is 55 from the ideal score of 60 with a percentage of 91.6% (very feasible), and the final result of the feasibility assessment by the material expert validator is 39 from the ideal score. 40 with a percentage of 97.5% (very feasible). At the implementation stage, the average result of the assessment was obtained based on the response of the trial students, namely 9.2 from the ideal score 10 with a percentage of 92% (very positive). Thus it can be said that the comic strip media for learning akidah morals, material for praiseworthy behavior is obedient and sincere is a medium that is feasible and practical to be used in learning akidah akhlak.

Keywords: comic strip media, Ibis paint x, akidah akhlak.

Has been legalized by  
The Head of Language Center



## تجريد البحث

الإسم : محمد دھية  
رقم التسجيل : ١٨٠٠٢١١.١١  
موضوع الرسالة : تطوير وسيلة فكاھي عبر الشريط تطبيق *Ibis Paint X* لتعلم عقيدة أخلاق. (يُشرفُ الدكتور ستي جميلة أمين، م.أ.غ و الدكتور محمد صالح)

هذا البحث في الإجراءاتها يهدف لتطوير وسيلة فكاھي *strip* لتعلم عقيدة أخلاق تشغيل مادة سلوك جدير بالثناء الانصياع و مخلص في الفصل سبعة مدرسة الثانوية در دعوة والارشاد فكتابة . وسيلة رسوم متحركة *strip* الذا لتطوير يستطيع تستخدم ليعل عملية التعلم حتى يختصر معلم يبلغ مادة تعلمية يجذب. هذا البحث جاز مرحلة نموذج متطور (تحليل، تصميم، تطور، إتمام، إختبار) يحيط : (١) مرحلة التحليل (٢) مرحلة تصميم (٣) مرحلة تطور (٤) مرحلة إتمام (٥) مرحلة إختبار. وسيلة فكاھي متطور بتطبيق *Ibis Paint X* بتحميل من *Google play store*. الوسيلة الذا يزداد مستطع إختبار إستحقاق المدقق خبير وسيلة وخبير المدة و تربية إستحقاق تقديرا إستجابة طالب الفصل سبعة مدرسة الثانوية در دعوة والارشاد فكتابة عشرون طالب.

نتائج هذ عن وسيلة فكاھي *strip* مادة سلوك جدير بالثناء الانصياع و مخلص الذا يزداد. تقدير المرحلة تظهير الوسيلة فكاھي *strip* في تادى تواجد نتائج الاخر تقدير إستحقاق المدقق خبير وسيلة ٥٥ من درجة معيارية ٦٠ بعرض %٩١,٦ (جدير جدا) والنتيجة النهائية لتقييم الجدوى من قبل مدقق المواد هي ٣٩ من الدرجة المثالية ٤٠ مع نسبة %٩٧,٥ (ممكن جدا). في مرحلة التنفيذ ، تم الحصول على

متوسط نتيجة التقييم بناءً على استجابة الطلاب التجريبيين ، وهي ٩٢ من موقع درجة مثال ١٠ بنسبة ٩٢ % (إيجابي جدًا). وبهذا يمكن القول أن المجالات الهزلية المصورة لتعلم أخلاق العقيدة ، مادة السلوك الجدير بالثناء مطيع وصادق وسيلة مجدية وعملية لاستخدامها في تعلم الأخلاق.

الكلمات الرئيسية: وسيلة فكا هي ، *Ibis Paint X* ، عقيدة أخلاق





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Layaknya sistem pengelolaan informasi, dalam proses pembelajaran terdapat informasi berupa bahan ajar atau materi ajar yang harus tersampaikan kepada pebelajar atau peserta didik, maka media pembelajaran merupakan perantara sampainya informasi belajar kepada peserta didik. Semakin praktis dan efisien suatu media maka kemudahan dalam transfer informasi akan semakin bermakna.

Media pembelajaran era globalisasi ini terus berkembang sebab kemudahan dalam pelaksanaannya menjadi tawaran utamanya. Jika awalnya pembelajaran dilakukan menggunakan media buku atau diktat tertulis dengan alat visual sederhana seperti poster atau gambar cetak, kini dengan integrasi teknologi terkini pendidik dapat menyajikan beragam pembelajaran yang interaktif hanya dengan menggunakan layar proyeksi berupa Proyektor yang terdiri dari tulisan, gambar, suara, dan video secara bersamaan. Proses pembelajaran akan lebih efisien dan mudah, disamping itu peserta didik juga dapat memahami dengan mudah materi pelajaran karena disajikan dengan media yang menarik.

Media pembelajaran yang efektif efisien dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik perlu dipertimbangkan oleh seorang pendidik yang profesional, penggunaan teknologi juga menjadi penunjang pengembangan media dengan fitur-fitur pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik, hal ini sering disebut pembelajaran yang interaktif. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Desma Yulia (Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Terhadap

Hasil Belajar Sejarah Siswa) menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa melalui media interaktif.<sup>1</sup>

Penelitian tersebut membuktikan bahwa Melalui media yang interaktif peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran, juga dapat memahami pelajaran dengan mudah. Namun, penggunaan media yang interaktif hari ini masih menjadi hal yang jarang diterapkan oleh sebagian pendidik, hal ini disebabkan oleh kemampuan pendidik menghadirkan media masih sangat kurang, selain itu walaupun pendidik berinisiatif menerapkan media yang interaktif, yang menjadi penghalangnya yaitu fasilitas untuk menghadirkan media tidak dimiliki pendidik maupun sekolah karena harganya yang mahal atau sulit dioperasikan. Oleh karena itu, sangat perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif sekaligus efisien dan mudah dihadirkan.

Salah satu media yang menjadi perhatian utama pada pengembangan ini ialah komik. Umumnya komik dikenal dengan cerita bergambar, atau dengan kata lain diartikan sebagai cerita yang didukung oleh serangkaian gambar atau lukisan yang berurutan. Sebagian orang lain berpendapat bahwa komik lebih tepat disebut gambar bercerita. Artinya meskipun tanpa narasi, komik bisa dinikmati pembacanya, sama seperti ketika menonton acara TV atau layar lebar yang penggambarannya tepat.<sup>2</sup>

Komik sangat digemari mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa sekalipun juga kerap membaca berbagai jenis komik tertentu, karena seseorang bisa menikmatinya tanpa harus mengerutkan dahi mencerna sederetan kalimat yang panjang. Pada abad sekarang ini dengan teknologi yang semakin canggih komik telah menjadi tren dan bahkan kebutuhan sehingga tak sedikit

---

<sup>1</sup> Desma Yulia, *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Sma Negeri I Gunung Talang*. (FKIP UNRIKA Batam

<sup>2</sup> Rully Gusdiansyah, 2013, *Teknik Cerdik Ngomik*, (jakarta: gramedia pustaka utama). h. Xi.

sarana dan prasarana pendidikan khusus hadir untuk membahas dunia komik atau animasi, pengaruh teknologi pula sehingga bentuk komik yang awalnya berupa buku komik, kini tersedia pula dalam bentuk elektronik, hingga komik berkembang dengan berbagai genre dan jenis komik tertentu.

Membawa komik kedalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik berimajinasi sekaligus memahami apa yang mereka lihat dan pelajari. Media-media interaktif seperti ini harusnya bisa menjadikan pelajaran akidah akhlak yang berorientasi pada penanaman karakter dan perilaku terpuji dapat dengan mudah di ajarkan kepada peserta didik.

Media komik juga dapat menjadi alternatif pemenuhan karakteristik belajar peserta didik Dengan memberikan contoh situasi yang realis melalui penggambaran karakter dan cerita dalam suatu komik maka peserta didik dapat menyerap makna dan pelajaran dari apa yang ia lihat.

Mengembangkan media komik dan membawanya kedalam pembelajaran sebagai contoh-contoh dari akhlak atau karakter Islam, akan membuat peserta didik mempelajari dan membiasakan akhlak atau katrakter tersebut dengan mudah karena disuguhkan melalui hal yang imajinatif seperti komik ini.

Salah satu jenis komik yang menjadi basis pengembangan dalam penelitian ini adalah komik strip yaitu komik singkat yang hanya terdiri dari beberapa panel, awalnya pada tahun 1950-an komik ini menjadi tren mengisi berbagai surat kabar atau majalah sebagai cerita iseng atau kritik terhadap sistem sosial dan politik<sup>3</sup>, namun kini komik ini banyak menghiasi berbagai platform komik di internet seperti *webtoon*, *wecomics*, dan komik berbasis web lainnya sebagai cerita gambaran kehidupan dan guyonan menarik yang menjadi hiburan tersendiri bagi pembaca. Dalam pengembangannya komik strip dapat didesain

---

<sup>3</sup> Direktorat jendral kebudayaan, *Pekan komik dan animasi nasional 98*, (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses pada tanggal 4 juni 2020) , h. 12.

dengan menggunakan teknik menggambar manual maupun menggunakan aplikasi editor.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada pembelajaran akidah akhlak di MTs DDI Pekkabata, ditemukan beberapa kendala pendidik dalam penyampaian materi ajar yaitu fasilitas di sekolah masih belum dapat memenuhi kebutuhan untuk pembelajaran interaktif sehingga sulit untuk memberikan pemahaman atau informasi belajar kepada peserta didik yang jumlahnya banyak dan memiliki karakter yang berbeda-beda dalam memahami pelajaran, hal ini disebabkan karena peserta didik terlihat tidak antusias dengan pembelajaran karena materi yang disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan menggunakan cara yang sama atau dengan variasi penyampaian yang terbatas.

Padahal untuk memicu antusiasme peserta didik dalam beraktivitas pada pembelajaran diperlukan variasi dalam penyampaian materi misalnya penggunaan media yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran yang monoton tersebut menimbulkan masalah seperti kekaduhan menyebabkan terbatasnya kemampuan pendidik dalam menjelaskan materi secara langsung, atau dengan kata lain peserta didik sulit memahami materi yang diberikan.

Beberapa metode interaktif yang digunakan seperti tanya jawab atau umpan balik, belum cukup mampu untuk memusatkan perhatian peserta didik dan membuat mereka antusias pada pembelajaran, apalagi pembelajaran akidah akhlak menuntut peserta didik mendalami perilaku atau akhlak yang menjadi tujuan pembelajaran. Bertolak pada kebutuhan pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien untuk menarik antusiasme peserta didik, komik strip menjadi fokus pengembangan media pada penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian

dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE, media komik strip dikembangkan melalui proses analisis, desain, dan pengembangan, kemudian hasil media yang telah didesain dan divalidasi, diimplementasikan pada pembelajaran akidah akhlak di kelas VII MTs DDI Pekkabata untuk mengetahui kelayakan media secara praktis dari segi penggunaan dan dapat menarik antusias dari segi respon positif peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* untuk Pembelajaran Akidah Akhlak?
2. Apakah Media Komik Strip Layak Digunakan untuk Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTs DDi Pekkabata?

## **C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

1. Definisi Operasional
  - a. Pengembangan Media: media yang menjadi fokus pengembangan pada penelitian ini adalah media jenis visual yaitu media yang penggunaannya dilakukan dengan cara memperlihatkan informasi atau objek belajar dalam bentuk nyata maupun alat berupa replika atau model
  - b. Komik strip: komik strip yang dimaksud dalam pengembangan ini adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom atau panel yang berisi cerita yang berhubungan dengan materi akidah akhlak

- c. Aplikasi *Ibis Paint X*: aplikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aplikasi editor gambar *Ibis Paint X* yang di unduh dari *Play Store* melalui *android/ smartphone*
- d. Pembelajaran akidah akhlak: dalam penelitian ini pembelajaran akidah akhlak yang menjadi sasaran konten adalah berkaitan dengan perilaku terpuji yaitu taat dan ikhlas yang terdapat pada materi akidah akhlak kelas VII MTs DDI Pekkabata.

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Sebuah penelitian dalam prosesnya perlu menentukan batasan atau cakupan permasalahan yang hendak diteliti agar jangkauan bahasannya tidak terlalu luas. Maka ruang lingkup dalam penelitian pengembangan ini adalah berfokus pada pengembangan media berbasis komik strip dengan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* untuk pembelajaran akidah akhlak.

Komik strip yang dikembangkan pada penelitian ini di desain menggunakan aplikasi editor gambar *Ibis Paint X* yang diunduh dari *Play Store* melalui android. Komik ini dapat berisi konten cerita tentang gambaran kehidupan beragama Islam, contoh perilaku karakter Islam, serta nilai-nilai akhlak sesuai dengan materi, yang dipadukan dengan alur cerita, karakter, percakapan, dan visual yang menarik. Media yang telah dikembangkan nantinya akan melalui tahap uji coba kelayakan (positif dan praktis) di kelas VII Madrasah Tsanawiyah DDI Pekkabata.

## D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk Mengetahui Proses Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* untuk Pembelajaran Akidah Akhlak.

- b. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Komik Strip pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTs DDI Pekkabata.

## 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran serta dapat menambah khazanah pengetahuan, pemahaman, dan wawasan mengenai media pembelajaran khususnya media berbasis komik strip untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

### b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik, memberikan pengalaman menggunakan media komik strip untuk pembelajaran.
- 2) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai wawasan dan memperkaya khazanah keilmuan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih media pembelajaran baru untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadikan MTs DDI Pekkabata sebagai lembaga pendidikan yang lebih dinamis dan kreatif serta berdaya saing.
- 4) Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman secara langsung dengan melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak.

## BAB II TINJAUAN TEORITIS

### A. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang media berbasis komik bukanlah penelitian yang pertama kalinya dilakukan. Banyak peneliti yang telah melaksanakan penelitian menggunakan media ini, diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Dani Ardiyanto, salah satu mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada tahun 2018, dalam penelitiannya tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan. Dari hasil penelitian ini media pembelajaran PAI berbasis komik yang dikembangkan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan Dani Ardiyanto dengan penelitian ini adalah pada pengembangan media komik, namun perbedaan terletak pada jenis komik dan konten materi komik yang dikembangkan.<sup>4</sup>

Penelitian berikutnya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah, salah satu mahasiswa program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang, pada tahun 2019, dalam penelitiannya tentang Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang. Hasil penelitian ini berupa produk media komik digital yang menarik dan layak berdasarkan validasi ahli media, materi, dan guru serta hasil *pretest* dan *post test* penerapan pada peserta didik yang menunjukkan hasil rata-rata sebelum diterapkan media adalah 43%, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata

---

<sup>4</sup>Dani Ardiyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan, Laporan Hasil Penelitian*, Lampung: UIN Raden Intan, 2018, h. 90.



57% sehingga terdapat selisih 14%. Persamaan penelitian yang dilakukan Musdalifah dengan penelitian ini adalah pada pengembangan media komik dan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*), namun perbedaan terletak pada jenis komik dan konten materi komik yang dikembangkan yaitu Musdalifah mengembangkan komik untuk materi pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik pada materi akidah akhlak.<sup>5</sup>

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Mahmuda, mahasiswi jurusan Pendidikan Agama Islam, fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2014, dalam penelitiannya tentang Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat digunakan secara efektif dalam mencapai kompetensi pembelajaran SKI pada materi Sejarah Nabi Muhammad pada Masa Pengasuhan Halimah Sa'diyah. Persamaan penelitian yang dilakukan Lailatul Mahmuda dengan penelitian ini adalah penggunaan komik sebagai fokus media, namun penelitian diatas menggunakan metode eksperimen dalam menerapkan media komik, sedangkan penelitian ini berusaha mengembangkan media komik dengan jenis dan konten yang berbeda.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Musdalifah, *Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahamalang Jombang, Laporan Hasil Penelitian*, Malang: Pascasarjana UIN Malang, 2019, h. 119.

<sup>6</sup> Lailatul Mahmuda, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta, Laporan Hasil Penelitian*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2014, h. 65.

## B. Deskripsi Teori

### 1. Media Pembelajaran dan Pengembangannya

#### a. Definisi Media Pembelajaran

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *medium* yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara pengiriman informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerimaan informasi atau *receiver*.<sup>7</sup>

Media dalam proses pembelajaran berperan menjembatani proses penyampaian informasi belajar kepada peserta didik. Selaras dengan definisi yang dikemukakan Heinich bahwa “media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. sebuah media pembelajaran memuat informasi yang terkait dengan materi yang diajarkan dan telah tersusun sedemikian rupa untuk memudahkan transfer informasi tersebut kepada peserta didik.<sup>8</sup>

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Heinich dan kawan-kawan juga mengemukakan istilah *medium* atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman *audio*, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah

---

<sup>7</sup>Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Cet. 1, Jakarta:Kencana, 2017), h. 13.

<sup>8</sup>Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, h.13.

media komunikasi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.<sup>9</sup>

Media pembelajaran menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi efektif.

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang berisi informasi atau materi pembelajaran digunakan sebagai perangsang belajar untuk memudahkan tercapainya proses dan tujuan pembelajaran.

#### b. Landasan Penggunaan Media

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bunner ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain:

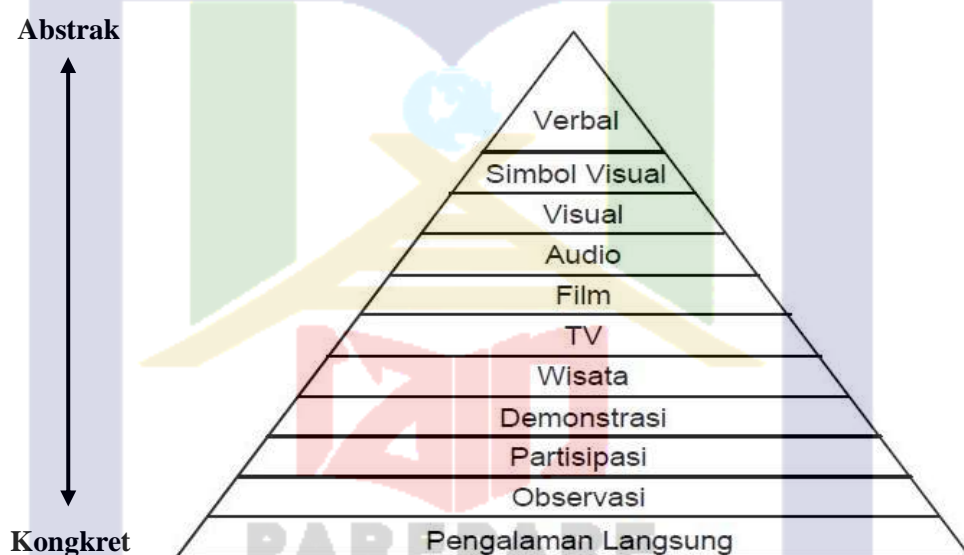
- 1) Pengalaman langsung (*enative*), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul,
- 2) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut,
- 3) Pengalaman abstrak (*symbolic*), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h. 3.

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 7.

Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang baru. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan.<sup>11</sup> Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah:



Gambar 1: Kerucut pengalaman Dale

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa kerucut pengalaman tersebut terdiri dari sebelas macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yaitu:

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan

<sup>11</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 8.

masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

- 2) Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- 3) Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.
- 4) Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat panganan, sabun, deterjen, dan sebagainya.
- 5) Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak siswa ke obyek diluar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa.
- 6) Pengalaman melalui pameran (*study display*), pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa perkembangan dan kemajuan sekolah.
- 7) Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan melalui televisi.
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
- 9) Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio, dalam bentuk ceramah, wawancara dan sandiwara.
- 10) Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan dan bentuknya lengkap atau

tidak lengkap (sketsa) lengkap dengan garis-garis gambar yang dijelmakan secara logis untuk meragakan antara fakta dan ide (bagan).

- 11) Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.<sup>12</sup>

Kerucut pengalaman Dale diatas merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Burner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dalam lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan atau informasi. Pengalaman langsung tersebut akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini juga dikenal dengan *learning by doing*.<sup>13</sup>

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Saat ini dalam era informasi, media telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan dengan tawaran kemudahan dalam penyampaian informasi khususnya dalam dunia pendidikan. efektifitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan sangat berpengaruh terhadap pemilihan media yang akan digunakan, namun tentu saja aspek lainnya seperti, konteks pembelajaran, dan karakteristik pebelajar juga perlu diperhatikan.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 21.

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 10

<sup>14</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Cet. 1, Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara narasumber dengan orang yang belajar, narasumber atau dalam hal ini pendidik menuangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki maupun dari berbagai sumber kedalam bentuk media yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Secara umum fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual,
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya objek belajar yang ingin dibawa kedalam kelas terlalu besar atau sulit ditemukan, maka dapat ditampilkan dalam bentuk visual dengan media gambar, atau *slide*. Maupun peristiwa masa lalu dalam sejarah dapat ditampilkan melalui video atau film dokumenter, dan sebagainya,
- 3) Meningkatkan gairah atau motivasi belajar, penggunaan media memungkinkan peserta didik untuk belajar berdasarkan kemampuan dan gaya belajarnya, sehingga setiap peserta didik tidak ada yang pasif.
- 4) Memberikan rangsangan belajar, sehingga dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran<sup>15</sup>

Selain itu Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman,

---

<sup>15</sup>Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, h. 6.

menyajikan data dengan menari dan terpercaya, memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi.<sup>16</sup>

Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah sesuai atau terkait dengan metode dan materi pembelajaran, maka pemilihan media yang digunakan sangat perlu diperhatikan. Seorang pendidik perlu memiliki pemahaman mendalam terhadap berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, juga memahami kegunaan media tertentu dalam situasi dan kondisi pembelajaran tertentu, agar media yang dipilih sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan.

#### d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran yang biasanya berupa alat sederhana, kini memanfaatkan teknologi informasi pada aspek isi maupun penyampaiannya (proyeksi). Hal ini dibuktikan dengan beragam media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terkini seperti computer atau alat digital lainnya, yang akan semakin mudah proses penyampaiannya kepada peserta didik. Media tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

##### 1) Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indra penglihatan. Penggunaan media visual dilakukan dengan cara memperlihatkan informasi atau objek belajar dalam bentuk nyata maupun alat berupa replika atau model. Beberapa jenis media visual yaitu: foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga sampai pada alat visual yang menggunakan teknologi komputer seperti persentasi *power point*, dan *slide show*.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media pembelajaran*, (Cet. 1, Jakarta: Kencana, 2020), h. 15.

<sup>17</sup>Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Cet. 1, Yogyakarta: Deeppublish, 2017), h.10.



Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber penerima pesan ke penerima pesan (*reserver*), dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Media visual mempunyai jenis sebagai berikut:

- (a) Media Bagan, (*Chart*) adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang – lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang.
- (b) Grafik (*Graph*), merupakan gambar sederhana yang disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka. Grafik mengandung ide, objek, dan hal-hal yang dinyatakan dengan simbol dan disertai dengan keterangan-keterangan secara singkat.
- (c) Media Diagram, merupakan susunan garis-garis dan menyerupai peta daripada gambar.
- (d) Poster, merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.
- (e) Karikatur dan Kartun, merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada karikatur kadang-kadang lebih menggigit dan kritis.
- (f) Media Komik, merupakan media gambar yang dipadukan dengan alur cerita dan karakter tertentu, media ini berisi konten materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), h. 61.

## 2) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar, media ini mengandalkan alat indra telinga sebagai salurannya. Media ini memanfaatkan unsur suara untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada penggunanya. Beberapa contoh media audio seperti:

- (a) Radio, Merupakan alat elektronik yang digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual. Kemudian sebagai media pendidikan dan pengajaran yang cukup efektif.
- (b) Musik dan lagu
- (c) Alat perekam pita magnetik
- (d) Kaset *tape recorder* adalah alat perekam yang menggunakan pita dalam kaset. Pita tersebut digulung-gulung pada kumparan yang berada dalam kotak yang disebut kaset.
- (e) Piringan hitam dan *Compact Disk (CD)*
- (f) Laboratorium, bahasa adalah alat untuk melatih siswa untuk mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya.<sup>19</sup>

## 3) Media *Audio-Visual*

Media *audio-visual* adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan, media ini memanfaatkan teknik grafis visual dalam bentuk digital dengan perpaduan unsur suara sebagai pendukung penyampaian informasi. Media ini dapat berupa: Media *audio visual* diam dan media *audio visual* gerak media *audio visual* diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya *sound slide* (film bingkai suara).

---

<sup>19</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, h. 77.

Sedangkan, media *audio visual* gerak ialah media yang menampilkan suara dan gambar bergerak, contohnya seperti film, televisi, *video compact disk* (VCD), dan video.

#### 4) Multimedia

Program multimedia terlahir karena perkembangan teknologi komputer dan digital. Media ini digunakan dengan mengkomunikasikan pesan melalui tayangan teks, suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara terintegrasi. Program multimedia media memiliki kemampuan dalam menampilkan kombinasi beberapa unsur tayangan diatas menjadi satu tampilan pesan dan informasi yang dapat dipelajari secara komperhensif oleh peserta didik.<sup>20</sup>

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara) dan juga memiliki rupa (berwujud). Dalam perkembangannya, multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton.

#### e. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan secara umum adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik dengan kata lain mengubah desain teoritis yang telah dirancang menjadi desain praktis dan dapat digunakan. Terkait dengan media pembelajaran, pengembangan adalah proses mendesain media atau alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Bentuk pengembangannya tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran,

---

<sup>20</sup>Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologidalam Pembelajaran*, h. 162.

melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan paduan dari berbagai bagian.<sup>21</sup>

Mengembangkan sebuah media pembelajaran tidak dilakukan dengan hanya sekedar memilih saja, namun berbagai hal harus diperhatikan dengan baik misalnya kebutuhan media pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan, agar dapat menunjang efektifitas, efisiensi, dan daya tarik peserta didik dalam belajar. Untuk itu seorang pengembang perlu mengetahui prinsip-prinsip dalam memilih media sebagai berikut:

- 1) Harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk apa,
- 2) Pemilihan media secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan atau sebagai selingan dan hiburan, namun didasarkan pada peningkatan kualitas pembelajaran,
- 3) Memperhatikan kegunaan media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu,
- 4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode, dan materi pembelajaran
- 5) Mengenali karakteristik media yang akan dikembangkan,
- 6) Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan kondisi lingkungan dan karakteristik peserta didik.<sup>22</sup>

Memperhatikan prinsip pemilihan media serta teori tentang pengembangan yang tepat maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat efektif dan efisien terhadap proses pembelajaran.

---

<sup>21</sup> Rudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 21. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses 16 Juli 2020).

<sup>22</sup>Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Cet. 1, Jember:CV Pustaka Abadi, 2017), h. 53. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses 16 Juli 2020).

#### f. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perncanaan, produksi dan penilain. Sementara itu, dalam rangka mendesain atau merancang pengembangan program media, Arief Sadiman, Memberikan urutan langkah – langkah yang perlu di ambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut :

##### 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Analisis yang dimaksud adalah menganalisis kebutuhan dengan mengamati kesenjangan antara apa yang dimiliki peserta didik dengan apa yang diharapkan. Ini dilakukan untuk mengetahui media yang dirancang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dengan sebaik – baiknya. Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, maka kita juga perlu menganalisis karakter peserta didik, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.

##### 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) secara operasional dan jelas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu:

- a) Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru. Titik tolaknya adalah perubahan tingkah laku apakah yang diharapkan setelah mereka selesai belajar.
- b) Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Dwi puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan* (Jember: STAIN PRESS, 2013), hal 127.

3) Mengembangkan alat ukur keberhasilan.

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan, atau daftar cek prilaku, dan sebagainya. Sebagai pedoman dalam pembuatan alat ukur yang baik, sebaiknya setiap kemampuan dan keterampilan yang mendukung tercapainya tujuann intruksional khusus yang dijadikan bahan tes atau daftar cek prilaku.

4) Menulis naskah media.

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah jelaskan. Materi pembelajaran perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media yang dimaksud sebagai penuntun kita dalam memproduksi media seperti menjadi penuntut kita dalam mengambil gambar dan merekam suara.<sup>24</sup> Selain itu tahap penting untuk mendesain sebuah produk media pembelajaran adalah membuat desain *flowchart* dan *storyboard* sebagai pedoman dalam menyusun media itu sendiri.

a) *Flowchart*

*Flowchart* umumnya digunakan untuk mendesain produk pada sebuah perusahaan atau organisasi namun lebih luas *Flowchart* juga dapat digunakan untuk segala sesuatu yang mengandung rangkaian kegiatan dan aliran data, bahkan untuk kepentingan pribadi. Tujuan utama penggunaan *Flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut. Untuk itu desai *Flowchart*

---

<sup>24</sup> Dwi puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*, hal 127.

harus ringkas, jelas, dan logis. *Flowchart* dapat dibedakan kedalam tiga kategori yaitu:

- (1) *Flowchart* dokumen: menggambarkan aliran data dan informasi antar-area (divisi) dalam sebuah organisasi.
- (2) *Flowchart* sistem: lebih menekankan pada gambaran aliran input, prosedur, dan output yang dihasilkan.
- (3) *Flowchart* program: lebih banyak digunakan untuk menggambarkan logika suatu prosedur penyelesaian masalah pada pemrograman komputer<sup>25</sup>

Adapun *flowchart* yang dipakai dalam mendesai media pembelajaran bertujuan untuk menjelaskan alur atau prosedur pemakaian media yang dikembangkan. *Flowchart* ini berisi bagan yang terdiri atas bagan awal, sampai akhir dari prosedur penggunaan media pembelajaran.

b) *Storyboard*

*Storyboard* merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari media yang akan dihasilkan. Salah satu kegunaan *storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam, kilas balik secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *storyboard* secara kronologis untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan. Fungsi *storyboard* dalam konteks media pembelajaran yaitu:

- (1) Sebagai media yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap mengenai apa yang terdapat pada setiap alur di dalam *flowchart*,

---

<sup>25</sup> Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, *Designing Information System*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008). h. 135.

- (2) Sebagai pedoman bagi produser media dalam merealisasikan rencana produk kedalam bahasa program,
- (3) Sebagai dokumen tertulis,
- (4) Sebagai bahan dalam pembuatan *manual book*.<sup>26</sup>

*Storyboard* memiliki aspek pendidikan yang bisa diserap dan dimanfaatkan untuk kegiatan belajar, hal ini dapat mempermudah konsumen produk media menyerap materi lebih banyak karena ditata dengan konsep yang sederhana.

#### 5) Mengadakan tes dan revisi.

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Tes ini dapat dilakukan baik melalui perorangan atau kelompok kecil atau tes lapangan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.<sup>27</sup>

Selain itu tes untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan juga diperlukan, hal ini disebut sebagai validasi. Biasanya media yang telah selesai dikembangkan selanjutnya akan diuji validasikan kepada ahli yang berpengalaman dalam bidang yang sesuai dengan media yang diujikan sebelum diimplementasikan pada tes uji coba pemakaian.

## 2. Media Berbasis Komik Strip

### a. Definisi komik

Komik secara Etimologi berasal dari kata “*comic*” yang secara semantik berarti “lucu” atau “lelucon”, pada awalnya, komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolik) maupun

<sup>26</sup> Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Cet. I, Klaten: Lakeisha), h. 42.

<sup>27</sup> Dwi puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*, hal 128.



secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu. Namun seiring dengan perkembangannya, komik yang tadinya ditujukan untuk lelucon dan cenderung untuk segmentasi anak-anak, kini mulai bertransformasi menjadi bacaan yang bersegmentasi segala usia baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.<sup>28</sup>

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* mendefinisikan komik sebagai “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”. Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca.<sup>29</sup>

Komik secara nyata merupakan bentuk komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, karena kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan dari komik. Gambar yang terdapat pada komik memudahkan ceritanya dapat dicerna, karena gambar dan cerita dalam sebuah komik adalah satu kesatuan maka alur cerita yang terdapat didalamnya mudah dimengerti dan diingat. Adapun unsur atau struktur dari sebuah komik terdiri dari:

- 1) Penokohan: Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam sebuah komik, tokoh merupakan pelakon alur cerita dalam komik, dapat berupa manusia (*human*), berbagai jenis binatang, atau bahkan benda-benda yang bernyawa dapat menjadi pemeran dalam komik.
- 2) Alur: alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau suatu yang sering

---

<sup>28</sup>MS. Gumelar, *Comic Making: Cara Membuat komik* (Jakarta Barat: Indeks Permata Putri Media, 2011), h. 3. (dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 9 Juli 2020).

<sup>29</sup>Lihat, Indiria Maharsi, *Komik: dari Wayang Beber Sampai Komik Digital* (Yogyakarta: Dwi Quantum, 2018), h. 2. (dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 9 Juli 2020).

ditimpakan kepada tokoh. Alur cerita tidak lain adalah kisah tentang tokoh atau peristiwa yang terjadi dalam komik, peristiwa ini kemudian membentuk urutan alur cerita sesuai dengan tema atau judul komiknya.

- 3) Tema dan Moral: unsur tema dan moral dalam komik maupun pada berbagai cerita lainnya merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Unsur gambar, bahasa, alur, dan penokohan menjadi sarana dalam menyampaikan tema dan pesan moral kepada pembaca. Setiap bacaan yang ditulis oleh seseorang mestinya mengandung sesuatu yang ingin disampaikan dapat berupa pesan moral, ajaran, bahkan dakwah. Unsur ini akan tersampaikan apabila pembaca mengikuti dan memahami isi cerita dan gambarnya.
- 4) Gambar dan Bahasa: unsur ini merupakan unsur yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Gambar dalam sebuah komik menjadi penguat sebuah kegiatan yang diceritakan dalam komik tersebut dan menjadi unsur yang paling besar mengambil bagian dalam panel komik.<sup>30</sup> Sedangkan bahasa dalam komik dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu:
  - a) Bentuk narasi (keterangan suatu peristiwa dalam komik)
  - b) Kata-kata dan pikiran tokoh (berupa percakapan tokoh atau pemikiran tokoh yang digambarkan dalam balon percakapan)
  - c) Kata-kata tiruan bunyi (berupa kata kata yang menggambarkan bunyi seperti “*Whuzz, Fyuhh, Jreeng, Zzz, Blaarr* dan sebagainya”)<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2018). h. 418. (dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 9 Juli 2020)

<sup>31</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. h. 430. (dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 9 Juli 2020).

Komik menjadi salah satu media informasi sekaligus hiburan yang populer di Indonesia sejak tahun 1930-an, pada Tahun tersebut komik banya menghiasi media cetak seperti surat kabar dalam bentuk komik singkat yang bersambung tiap minggu.<sup>32</sup>

Kini dengan perkembangannya komik terdiri dari berbagai macam jenis dan genre, yang menceritakan berbagai sendi kehidupan maupun fantasi dari penulis, beberapa jenis komik baik dari mancanegara seperti jepang dengan manga-nya yang ikonik amerika dengan komik khas pahlawan super *marvel* dan *DC* maupun Indonesia dengan ciri khas komik nusantara. Dalam perkembangannya pula selaras dengan perkembangan teknologi informasi komik juga bertransformasi menjadi media elektronik atau digital secara *online* yang dapat diakses pada berbagai *platform* komik seperti *webtoon* atau *wecomik* dengan berbagai tema yang menarik.

#### b. Jenis-jenis Komik

Bonnet dalam Nick Soedarjo mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books*. Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi.<sup>33</sup>

##### 1) Komik Strip

Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom atau panel yang sering dimuat dalam suatu surat kabar, majalah, maupun internet biasanya ceritanya bersambung dan diterbitkan secara berseri.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Edi Sedyawati, et.al., *Pekan komik dan animasi nasional* 98 (Direktorat jendral kebudayaan : 1998). h. 20. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses pada tanggal 9 juli 2020).

<sup>33</sup> Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, dalam Nick Soedarso, *Komik: Karya Sastra Bergambar*, Jurnal Humaniora, Volume 6, No. 4, Oktober 2015, h. 500.

<sup>34</sup> Dian Marta Wijayanti, *Guru Zaman Now: Guruku, Sahabatku*, (Semarang: Formaci, 1998), h. 85. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses pada tanggal 11 juli 2020).

Dalam perkembangannya komik strip yang awalnya hanya menghiasi surat kabar harian atau majalah, kini para komikus lebih sering menerbitkan komik strip mereka di internet pada berbagai *platform* komik. Komik strip kembali populer karena pembuatannya yang sederhana dengan hanya terdiri dari beberapa panel namun tetap menarik. Secara umum komik strip terdiri dari dua jenis yaitu:

a) Komik strip bersambung

Merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya.

b) Komik strip kartun

Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu; lucu namun dekat dengan masyarakat yang mengundang tawa para pembacanya. Meskipun penyampaian komik strip kartun ini mengundang tawa, pesan yang disampaikan penuh makna dan serius, sehingga memerlukan sebuah kajian lebih dalam dari para penikmat kartun strip ini.<sup>35</sup>

2) Buku Komik

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik

---

<sup>35</sup> Nick Soedarso, *Komik: Karya Sastra Bergambar*, Jurnal Humaniora, Volume 6, No. 4, Oktober 2015, h. 501.

menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.<sup>36</sup>

Dewasa ini perkembangan buku komik dari luar negeri sangat berkembang pesat di Indonesia, beberapa buku komik yang populer antara lain buku komik manga dari Jepang seperti (*Naruto*, dan *Detektif Conan*), Komik *Marvel* dan *DC* dari Amerika Serikat, bahkan komik dari Indonesia seperti *Si Juki*. Pada umumnya buku komik disajikan tidak terlalu tebal dan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa.

### 3) Novel Grafis

Komik jenis ini adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki tema yang serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar menyerupai buku komik. Perbedaan kemasan novel grafis dengan buku komik lainnya juga dibedakan pada isi novel grafis yang biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan biasanya dikemas dengan *hard cover*. Istilah novel grafis pertama kali dipopulerkan oleh Wil Eisner, seorang kartunis veteran saat ia membujuk sebuah percetakan untuk menerbitkan sebuah komik setebal buku pada umumnya berjudul "*A Contract With God*".<sup>37</sup>

#### c. Komik strip sebagai media pembelajaran

Komik pada dasarnya adalah sumber dari inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita atau berita actual yang sedang terjadi. Akan tetapi, komik juga menjadi wadah pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas sangat menarik minat membaca.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran merujuk

<sup>36</sup> Nick Soedarso, *Komik: Karya Sastra Bergambar*, h. 501.

<sup>37</sup> Nick Soedarso, *Komik: Karya Sastra Bergambar*, h. 502.

pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran) komunikasi belajar akan maksimal apabila pesan pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik dan tentunya menetap sebagai pemahaman peserta didik.<sup>38</sup>

Komik bersifat menghibur, namun tidak bisa dipandang sebelah mata dalam membentuk mentalitas pembacanya. Gambar komik, memiliki nilai pendidikan yang cukup besar terutama untuk menarik perhatian atau minat dan dapat mempengaruhi sikap serta perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan tidak rinci dengan menggunakan simbol dan karakter yang mudah dikenal serta berisi percakapan yang juga dapat dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan mengajar dikelas bukan hanya untuk mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi juga membutuhkan peran aktif peserta didik melakukan interaksi dan aktivitas dalam pembelajaran.

Pendapat lainnya, menurut Rumampuk, media komik dimasukkan kedalam kategori media visual, atau lebih tepatnya media gambar diam dan grafis. komik memiliki nilai edukatif. Jadi, komik termasuk dalam kategori alat bantu atau media yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran karena mempunyai nilai pendidikan.

Komik memiliki beberapa kelebihan untuk dipakai sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Komik dapat memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar. Melalui kisah bergambar yang syarat dengan pesan positif seperti motivasi, nasehat maupun dakwah maka pelajaran yang berorientasi pada

---

<sup>38</sup> Dian Marta Wijayanti, *Guru Zaman Now: Guruku, Sahabatku*, h. 84. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses pada tanggal 11 juli 2020).

penanaman sikap akan mudah ditanamkan kepada peserta didik dengan cara yang mereka sukai.

- 2) Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Komik bersifat permanen sehingga dapat digunakan secara terus menerus dan berulang pada peserta didik yang berbeda, dan dapat terus diakses setiap saat apabila komik yang dipakai dalam bentuk komik elektronik.
- 4) Komik bisa mengembangkan minat membaca dan mengarahkan peserta didik untuk disiplin membaca, hal ini karena untuk memahami suatu pesan atau cerita dalam komik jalan satu-satunya adalah dengan membacanya.
- 5) Seorang pendidik dapat memperkaya keterampilannya dalam penguasaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas.<sup>39</sup>

Salah satu jenis komik yang menjadi fokus dalam pengembangan ini adalah komik strip. Pada uraian sebelumnya dijelaskan tentang definisi komik strip dengan ciri khasnya yang hanya terdiri dari beberapa panel namun cerita dan pesannya tetap orisinal. Menurut Arjuna, komik strip merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya. Penyajian dari isi cerita dapat juga berupa humor atau banyol atau cerita yang serius dan juga menarik untuk disimak di setiap periodenya hingga ceritanya tamat. Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Dian Marta Wijayanti, *Guru Zaman Now: Guruku, Sahabatku*, h. 86. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses pada tanggal 11 juli 2020).

<sup>40</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media pembelajaran*, h. 154.

Komik strip dalam pembelajaran biasanya menghiasi buku paket pelajaran di sekolah, penulis buku menyisipkan beberapa panel gambar dengan percakapan sederhana dalam sebuah tema atau materi pembelajaran sebagai pendukung penyampaian materi. Penggunaan gambar pada buku pelajaran dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun yang ditampilkan dengan gambar yang sederhana.<sup>41</sup>

Komik strip mampu menarik minat peserta didik untuk membacanya karena terdapat gambar yang menarik yang dipadukan dengan kisah pendek dapat berupa kisah yang berhubungan dengan materi pelajaran, misalnya saja materi tentang berpuasa pada bulan ramadhan yang terdapat pada buku Materi PAI (Pendidikan Agama Islam) SD, maka komik strip yang disisipkan berupa kisah pendek tentang fenomena orang yang sedang berpuasa.

Selain itu peserta didik tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk membaca berlembar-lembar karena komik jenis strip hanya ada beberapa panel saja. Dengan mengembangkan media komik jenis strip ini maka pembelajaran yang berorientasi pada penanaman akhlak, moral atau nilai baik itu keagamaan maupun sosial akan mudah dibelajarkan kepada peserta didik.

d. Prinsip-prinsip dalam membuat komik

Mendesain sebuah komik untuk keperluan tertentu termasuk pembelajaran, perlu memperhatikan prinsip desain untuk mengembangkan komik yang menarik. Pada kaitannya sebagai media pembelajaran, komik yang menarik akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam membacanya. Prinsip desain di dalam membuat komik Gumelar, yaitu:

- 1) *Emphasis* (Penekanan): *emphasis* mempunyai padanan kata *point of interest*, *dominance* dan *focus*, intinya memberikan suatu adegan, satu

---

<sup>41</sup> Nick Soedarso, *Komik: Karya Sastra Bergambar*, h. 502.



halaman, satu panel atau cerita komik yang terfokus, sehingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang kita tekankan tadi. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna, pada ukuran, ruang yang diberikan, isolation pemisahan dan kepribadian karakter apabila merujuk pada non tampilan gambar.

- 2) *Composition* (Komposisi): terdiri dari berbagai pecahan, *balance-unbalance*, *symmetrical-asymmetrical*, *alightment*, *rhythm-variation-dynamic*, *overlapping*, *harmony* dan *unity*.
- 3) *Camera view eye view*: melibatkan *perspective* atau sudut pandang, *distance* atau jarak pandang, dan *movementsmotions* (pergerakan objek).
- 4) *Function* (Fungsi): setiap desain akan mempunyai tujuan tertentu agar mempunyai fungsi, fungsi tentu sesuai dengan tujuan desain dibuat.
- 5) *Comfortability* (ergonomis): di dunia komik, kenyamanan dengan segmentasi usia yang sesuai target, bagaimana membuat mudah membawanya, dimana ukurannya menjadi acuan, lalu bagaimana dengan kemudahan membaca tulisannya, dan hal-hal lainnya yang dianggap akan membuat nyaman pembacanya.
- 6) *Material light and strenght material* ringan dan kuat: komik di print di bahan yang tidak mudah rusak untuk *special edition*, bisa juga tahan lama bila diupload di internet.
- 7) *Ecosystem friendly* (ramah lingkungan): penggunaan media tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>MS. Gumelar, *Comic Making: Membuat Komik*, h. 268.

### 3. Aplikasi *Ibis Paint X*

#### a. Uraian tentang aplikasi *Ibis Paint X*

Berdasarkan pembuatannya, komik lahir dalam proses menggambar atau melukis, baik dengan cara manual menggunakan alat lukis, maupun dengan bantuan alat elektronik seperti komputer bahkan android (handphone) sekalipun. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan seseorang dapat menggambar atau melukis dengan mudah hanya dengan aplikasi editor. Begitu pula para komikus untuk membuat komik mereka memanfaatkan berbagai aplikasi editor untuk menyempurnakan komik yang mereka garap.

Salah satu aplikasi editor yang menjadi fokus pada pengembangan ini adalah aplikasi *Ibis Paint X* pada *android*. Berdasarkan spesifikasi dari *google play store* bahwa “*Ibis paint x is a popular and versatile drawing app downloaded more than 80 million times in total as a series, over 2500 materials, over 800 fonts, which provider 362 brushes, 64 filters, 46 screentones, 27 blending modes, recording drawing processes, stroke stabilization feature, various ruler features such as radial line rulers or symmetry rulers, and clipping mask features*”.<sup>43</sup>

Spesifikasi diatas menjelaskan bahwa, *Ibis paint x* adalah aplikasi untuk menggambar atau mengedit gambar dengan berbagai kelebihan dan kemudahan dalam menggunakannya, aplikasi ini memiliki berbagai fitur editor yang dapat digunakan, seperti kuas gambar, filter, font huruf, dan fitur lainnya yang dapat memudahkan untuk membuat gambar bahkan untuk pemula. Aplikasi ini memungkinkan seorang komik kreator menggambar dengan bermodalkan *android* atau *smartphone*. Aplikasi ini telah di download lebih dari 80 juta kali di *google play*.

---

<sup>43</sup>Google play, *Ibis Paint X*, diakses pada <https://play.google.com/store/apps/IbisPaintX> (tanggal 20 Juni 2020).

### b. Keunggulan aplikasi *Ibis Paint X*

*Ibis Paint X* adalah aplikasi menggambar digital yang diminati banyak kreator gambar. Hal ini dikarenakan *Ibis* memiliki banyak kelebihan, di antaranya yaitu:

#### 1) Fitur Lengkap

Aplikasi ini sangat memerhatikan masalah kelengkapan. *Ibis* sengaja diciptakan bagi mereka yang suka menggambar manga. Untuk urusan *brush* atau kuas, *Ibis Paint X* punya ratusan pilihan. Bahkan ukuran dan *transparency* dapat diatur dengan mudah.

#### 2) Mudah Digunakan

Aplikasi ini dioperasikan hanya dengan menggunakan *smartphone* baik dengan spesifikasi rendah maupun tinggi, karena aplikasi ini tersedia dan siap untuk di download untuk semua jenis *smartphone*, untuk mengoperasikannya pun mudah.

#### 3) Banyak Video Tutorial

Tutorial menggambar di *Ibis Paint X* sangat banyak, dari mulai menggambar rambut sampai yang lebih rumit. Tutorial ini bisa didapatkan dari *Youtube* dan di dalam aplikasi *Ibis* sendiri. Karena telah banyak tutorial yang beredar di internet.

#### 4) Dapat Disimpan dalam Berbagai Format

Kelebihan selanjutnya adalah file format yang bisa dihasilkan dari aplikasi *Ibis paint X* terdiri dari beberapa format yang dapat digunakan.

#### 5) Ringan dari segi kapasitas penyimpanan

*Smartphone* memiliki batas penyimpanan bagi aplikasi yang dimilikinya sehingga dapat membuat android menjadi lambat karena terlalu banyak aplikasi

yang berjalan. Namun lain halnya dengan aplikasi menggambar *Ibis Paint X*. Sangat ringan dari segi kapasitas ukuran.

6) Gratis

*Ibis Paint X* merupakan aplikasi yang dapat didownload secara gratis di *Playstore*, dan pengoperasiannya tidak berbayar.

c. Fitur-fitur aplikasi *Ibis Paint X*

*Ibis Paint X* menyediakan fitur untuk menggambar yang lengkap, berikut ini penjelasan setiap fitur yang dimiliki aplikasi ini:

1) Fitur-fitur *Ibis Paint X* yang Utama

Aplikasi *Ibis Paint X* memiliki fitur yang terbagi beberapa jenis berdasarkan posisi dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Switch*, Biasanya saat menggambar, terdapat bagian-bagian yang kurang sempurna maupun tidak rapi. Oleh karena itu, kita akan membutuhkan alet penghapus untuk merapkannya. *Switch* memudahkan untuk mengganti kuas dengan *eraser* atau penghapus dengan cepat dan praktis.
- b) *Tools*, Aplikasi *Ibis paint x* untuk pengembangan ini digunakan sebagai media interpretasi desain komik awal menjadi tampilan komik elektronik dengan desain gambar yang lebih menarik menggunakan berbagai filter yang disediakan dalam aplikasi ini. Di dalam tools ini terdapat beberapa alat yang berbeda seperti *brush*, *transform*, *magic word*, *lasso*, *filter*. Selain itu juga ada *eraser*, *smudge*, *blur*, *text*, *bucket*, *eyedropper*, *frame divider*, *canvas*, dan *setting*.
- c) *Transform*, digunakan untuk mengubah ukuran gambar, memindahkan, maupun mengubah perspektif dan rotasi. Kemudian untuk *lasso* digunakan untuk menyeleksi gambar lebih detail. Jika anda ingin

gambar anda terlihat lebih menarik dengan efek, anda bisa menggunakan alat *filter*. Saat menggambar tentunya anda harus mengubah pilihan *tools* ini menjadi brush dengan cara menekan *icon brush*. Di aplikasi ini anda pun bisa menambahkan teks, dengan berbagai pilihan jenis *font*.

- d) Alat *smudge* dan *blur* untuk membuat gambar terlihat lebih *smooth* (lembut) dan nyata. Kelebihan menggambar menggunakan *Ibis Paint X* adalah kita dapat mewarnai gambar dengan cepat dan merata. Alat yang digunakan untuk mewarnai objek dengan cepat ini adalah bucket. Syaratnya, gambar tidak “bocor” atau garis-garis saling berhimpitan atau bertemu satu sama lain.
- e) *Brush* (kuas), adalah salah satu *tools* yang sangat penting dimiliki oleh aplikasi menggambar digital. pilihan *brush* di *Ibis Paint* sangat beragam, *Ibis Paint X* memiliki 325 jenis *brush* yang bisa diatur sendiri ketebalan dan ukurannya. Uniknya, aplikasi ini bisa menyimpan *brush custom* yang sudah di atur untuk keperluan menggambar selanjutnya. Di fitur ini terdapat *preview brush* sehingga ketika mengubah pengaturannya, bisa langsung mengetahui bentuk atau hasil *brush* tersebut.
- f) *Colour*, Fitur *colour* ini cukup penting karena dalam aplikasi menggambar android membutuhkan palet warna yang mudah diubah dan diatur. Pewarna di sini menggunakan pengaturan RGB sehingga bisa mengatur warna dengan bebas.
- g) Fitur *Ibis Paint X* Tampilan *Fullscreen*, digunakan untuk melebarkan area *drawing space* dengan menekan tombol *fullscreen* yang berbentuk

anak panah. Fitur ini akan menyembunyikan dan memunculkan toolbar ketika dibutuhkan.

- h) *Layer* untuk mengatur lapisan sehingga memudahkan untuk menyembunyikan bahkan menghapus bagian gambar yang kurang bagus. Di dalam fitur *Ibis Paint X* satu ini lapisan bisa ditambahkan sebanyak mungkin sesuai kebutuhan hingga menyembunyikan *layer*. Selain itu masih ada banyak fitur seperti *add layer*, *mirror setting*, *add photos*, *take photos*, *clipping*, *alpha lock*, dan lain sebagainya.
- i) *Back*, digunakan untuk kembali ke menu awal dan menyimpan hasil karya. Fitur ini terletak di sebelah kanan bawah yang berbentuk anak panah ke kiri. Di fitur *Ibis Paint X* tersebut terdapat opsi untuk menyimpan file dalam format PNG, *transparent PNG*, atau langsung menuju *My Gallery*.
- j) *Undo dan Redo*, Kegunaan fitur ini adalah untuk mengembalikan gambaran sebelum atau sesudah.
- k) *Select*, Di menu *select* ada beberapa hal yang bisa dilakukan yaitu *cut*, *copy*, *paste*, *clear layer*, *remove selection are*, *select opacity*, dan *invert selection area*. Masing-masing alat ini berguna ketika ingin menduplikat beberapa bagian gambar. Juga dapat menghapus gambar tanpa menghapus *layer*.
- l) *Stabilizer dan Drawing Tool*, adalah alat yang memudahkan agar sketsa terlihat lebih rapi dan sempurna.
- m) Fitur *Ibis Paint X Ruler dan Symmetry Ruler*, fitur ini memungkinkan untuk membuat garis lurus hingga lingkaran yang sempurna.
- n) *Materials*, Fitur kali ini mungkin tidak selalu digunakan ketika menggambar, tapi cukup unik dan menarik. Di fitur *materials* terdapat

banyak pilihan tekstur dan patterns untuk mempercantik gambar. Fitur ini biasanya digunakan saat menggambar pakaian maupun kain atau *background* tertentu.<sup>44</sup>

Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis visual, aplikasi ini sangat tepat untuk mendesain media tersebut sesuai kebutuhan, hasil gambar yang telah dibuat juga dapat diedit kembali apabila terdapat revisi atau kesalahan pada hasil gambar yang telah jadi.

#### 4. Pembelajaran Akidah Akhlak

##### a. Pengertian akidah akhlak

Akidah secara etimologi berarti yang terikat. Setelah terbentuk menjadi kata, akidah berarti perjanjian yang teguh dan kuat, terpatri dan tertanam di dalam lubuk hati yang paling dalam. Akidah adalah urusan yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, menentramkan jiwa, dan menjadi keyakinan yang tidak bercampur dengan keraguan. Akidah dalam Islam meliputi keyakinan dalam hati tentang Allah sebagai Tuhan yang wajib disembah, ucapan dengan lisan, dan perbuatan dengan amal saleh. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, inti pembahasan akidah, ialah mengenai rukun iman yang enam, yaitu: iman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, hari akhir dan kepada qada dan qadar.<sup>45</sup>

Akidah selalu berdampingan dengan ucapan dan perbuatan, setelah seseorang meyakini dalam hati selanjutnya keyakinan tersebut direalisasikan melalui lisan dan perbuatan dalam Islam dikenal dengan istilah akhlak.

Akhlak berasal dari '*akhlaq* adalah bentuk jamak dari *khuluq*, yang berarti sifat, tabiat, perangai, dan perilaku. Akhlak adalah watak atau karakter yang

---

<sup>44</sup> Nomsa, *Aplikasi Menggambar Digital: Fitur di Ibis Paint X*, <https://nomsaa.com/fitur-di-ibis-paint-x/>, (diakses pada tanggal 11 Februari 2021).

<sup>45</sup> Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Cet. III, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 151.

melekat pada diri seseorang, dan karenanya bersifat spontan. Namun demikian, akhlak juga bisa ditanamkan, dilatih, dan dibiasakan melalui pendidikan. Itulah sebabnya di setiap lembaga pendidikan (sekolah, madrasah, dan pesantren) terdapat materi pendidikan akhlak.<sup>46</sup>

Akidah dan akhlak memiliki hubungan yang sangat erat, akhlak merupakan cerminan dari akidah. Akidah yang baik akan melahirkan akhlak yang baik, begitupun sebaliknya.<sup>47</sup> Al-Qur'an mengandung beberapa ayat Allah tentang keutamaan orang yang ber-akhlak mulia salah satunya pada surah An Nahl ayat 97 serbagai berikut:

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِنْ ذَكَرٍ أَوْ أَنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّاهُ حَيَاةً طَيِّبَةً  
وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Terjemahnya:

Barang siapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan sesungguhnya akan Kami beri balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.<sup>48</sup>

Ayat diatas jelas menyebutkan bahwa seseorang yang mengerjakan kebaikan atau berperilaku baik akan mendapatkan kehidupan yang baik pula berikut imbalan kebaikan dari Allah. Akhlak yang baik terbentuk dari proses belajar. Maka pembelajaran akidah akhlak adalah ajaran tentang iman Islam dan ihsan, yaitu keyakinan dan perilaku manusia terkait hubungannya kepada Allah sebagai Sang Pencipta dan hubungannya kepada sesama manusia dan lingkungan sekitar.

<sup>46</sup>Zainuddin Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 95.

<sup>47</sup>Muhammda Asroruddin, *Belajar Aqidah Akhlak*, (Cet. I, Yogyakarta: Deeppublish, 2019), h. 17.

<sup>48</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1995), h. 417.



b. Ruang lingkup pembelajaran akidah akhlak

Ajaran akidah akhlak mencakup, akhlak terhadap Allah, akhlak terhadap sesama manusia, dan akhlak terhadap lingkungan.

1) Akhlak terhadap Allah

Mencakup iman (sikap batin yang penuh kepercayaan kepada Tuhan), ihsan (kesadaran yang sedalam-dalamnya bahwa Allah senantiasa hadir atau bersaa manusia dimanapun manusia berada), takwa ( sikap penuh sadar bahwa Allah selalu mengawasi manusia), ikhlas (sikap murni dalam tingkah laku dan perbuatan untuk memperoleh ridha Allah), tawakkal (senantiasa bersandar kepada Allah), syukur (sikap penuh rasa terima kasih dan penghargaan kepada Allah), dan sabar (sikap tabah menghadapi segala cobaan hidup). Akhlak terhadap Allah terdapat pada Al-Qur'an surah Az-Zumar ayat 10:

قُلْ يَا عِبَادِ الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا رَبَّكُمْ ۗ لِلَّذِينَ أَحْسَنُوا فِي هَذِهِ الدُّنْيَا حَسَنَةٌ ۗ وَأَرْضُ اللَّهِ وَاسِعَةٌ ۗ إِنَّمَا يُوَفَّى الصَّابِرُونَ أَجْرَهُمْ بِغَيْرِ حِسَابٍ

Terjemahnya:

Katakanlah: "Hai hamba-hamba-Ku yang beriman. bertakwalah kepada Tuhanmu". Orang-orang yang berbuat baik di dunia ini memperoleh kebaikan. Dan bumi Allah itu adalah luas. Sesungguhnya hanya orang-orang yang bersabarlah Yang dicukupkan pahala mereka tanpa batas.<sup>49</sup>

Seseorang yang beriman dan bertakwa kepada Allah akan memiliki perilaku tawakkal, ikhlas, syukur dan sabar atas segala ketentuan Allah. Untuk itu sangat perlu penanaman nilai-nilai ketakwaan pada diri seseorang melalui proses belajar.

2) Akhlak terhadap sesama manusia

Mencakup *silaturahmi* (pertalian rasa cinta kasih antara sesama manusia), persaudaraan (*ukhuwah*), persamaan (*al-musawah*), adil (wawasan yang seimbang

<sup>49</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 747.

dalam memandang, menyikapi, dan menilai sesuatu atau seseorang), baik sangka (*husnuzan*), rendah hati (*tawaddhu*), tepat janji (*al-wafa*), lapang dada (*insyiraf*), dapat dipercaya (*al-amanah*), perwira (sikap penuh harga diri tapi tida sombong), hemat (sikap tida boros, dan tidak pula kikir), dan dermawan (sikap kesediaan dalam menolong sesama manusia). Perilaku kepada sesama manusia dijelaskan pada surah Ali Imran ayat 133-134:

وَسَارِعُوا إِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا السَّمَاوَاتُ وَالْأَرْضُ أُعِدَّتْ  
لِلْمُتَّقِينَ 133 الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاظِمِينَ الْغَيْظَ وَالْعَافِينَ عَنِ  
النَّاسِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ 134

Terjemahnya:

Dan bersegeralah kamu kepada ampunan dari Tuhanmu dan kepada surga yang luasnya seluas langit dan bumi yang disediakan untuk orang-orang yang bertakwa. (yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan mema'afkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan.<sup>50</sup>

Ayat diatas menjelaskan perilaku orang-orang yang berbuat kebaikan kepada sesama manusia mendapat gelar ketakwaan, yaitu orang yang peduli kepada sesama manusia dengan cara bersedekah menafkahkan harta, serta menahan amarah dan memaafkan kesalahan orang lain.

### 3) Akhlak terhadap lingkungan

Yaitu tata cara berperilaku terhadap hal-hal yang ada disekitar manusia seperti binatang, tumbuhan, maupun benda-benda yang tak bernyawa karena semua itu merupakan ciptaan Allah yang harus disikapi dengan baik.<sup>51</sup> Allah memerintahkan hambanya untuk menjaga dan tidak merusak lingkungan atau bumi dalam firman-Nya pada surah Al-Qasas ayat 77:

<sup>50</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 98.

<sup>51</sup>Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, h. 153-157.

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنَ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

Terjemahnya:

Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan.<sup>52</sup>

Ayat diatas menegaskan bahwa Allah memerintahkan manusia untuk mencari bekal untuk akhirat namun tidak serta merta melupakan dunia dan senantiasa selalu berbuat kebaikan kepada sesama makhluk Allah termasuk lingkungan serta Allah melarang seseorang berbuat kerusakan di muka bumi, karena kerusakan bumi disebabkan karena lingkungan yang tidak terjaga dan akan berdampak balik kepada manusia dan makhluk lainnya yang hidup di bumi, berbagai bencana akan terjadi akibat perilaku buruk manusia terhadap lingkungan. Oleh sebab itu kita diperintahkan untuk melestarikan lingkungan.

c. Akhlak terpuji taat dan ikhlas

1) Taat

Taat menurut bahasa berarti tunduk, patuh, dan setia. Menurut istilah taat bisa diartikan tunduk dan patuh terhadap segala perintah dan aturan yang berlaku. Taat kepada Allah berarti patuh kepada perintah dan aturan yang dibuat Allah dalam segala hal. Baik aturan itu berhubungan dengan ibadah kepada-Nya maupun aturan yang berhubungan dengan berinteraksi antar sesama manusia dan makhluk lainnya. Allah swt berfirman dalam Al-Qur'an surah An-Nisa ayat 59:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِن تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِن كُنتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَٰلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

<sup>52</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 623.

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Taatilah Allah dan taatilah Rasul (Muhammad), dan Ulil Amri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Kemudian, jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya”.<sup>53</sup>

Dari ayat diatas, Allah memerintahkan manusia untuk taat terhadap tiga hal yaitu, Taat kepada Allah swt yaitu taat yang paling utama dan bersifat mutlak, tanpa ada keraguan dan tidak ada tawar-menawar dalam aspek kehidupan. Kemudian taat kepada Rasul-Nya Muhammad saw juga merupakan ketaatan yang mutlak sebagaimana ketaatan kepada Allah swt karena seruan atau ajaran yang diserukan oleh Rasul Muhammad saw merupakan ajaran atau perintah yang berasal dari Allah swt. Taat yang terakhir adalah kepada ulil amri atau pemimpin yang bersifat tidak mutlak atau mempunyai syarat yaitu, selama pemimpin tersebut berpegang kepada kitab Allah dan Rasul-Nya.<sup>54</sup>

Perilaku taat merupakan perilaku dasar dalam Islam karena dengan memiliki ketaatan pada ketiga hal diatas maka kehidupan seseorang akan jauh dari kemungkar, oleh sebab itu materi pelajaran tentang perilaku ini sangat perlu diajarkan terutama pada pendidikan dini, terdapat salah satu aspek yang harus dikembangkan atau ditanamkan pada peserta didik berdasarkan kurikulum, yaitu aspek religius, salah satu pembangun aspek ini adalah perilaku taat. Oleh karena itu perilaku ini menjadi materi pokok dalam pelajaran akidah akhlak untuk menanamkan nilai-nilai religius kepada peserta didik.

## 2) Ikhlas

Ikhlas artinya tulus hati atau hati yang bersih. Adapun yang dimaksud ikhlas dalam uraian adalah mengerjakan perbuatan semata-mata hanya

<sup>53</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 623.

<sup>54</sup> Lukman Chakim, dan Moh. Solehudin, *Akidah Akhlak*, (Cet. I, Jakarta: Kementerian Agama, 2014), h. 35.

mengharapkan rida Allah swt. Perbuatan ikhlas adalah perbuatan yang timbul karena keinginan sendiri, bukan karena perintah atau paksaan orang lain, jika mengerjakan sesuatu karena mengharap imbalan dari orang lain, maka belum termasuk ikhlas. Suatu pekerjaan akan terasa ringan jika dikerjakan dengan ikhlas, sebaliknya akan terasa berat jika dikerjakan dengan terpaksa.<sup>55</sup>

Ikhlas atau tidaknya seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan sangat tergantung pada niatnya. Apalagi pekerjaan yang termasuk ibadah, niat menjadi penentu. Jika niatnya baik maka hasilnya akan baik, jika niatnya buruk maka hasilnya akan buruk. Rasulullah saw bersabda:

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَّا نَوَىٰ

Artinya:

“Sesungguhnya nilai perbuatan itu tergantung dengan niatnya dan sesungguhnya bagi setiap orang ganjaran atau pahala menurut apa yang diniatkan...”<sup>56</sup>

Allah menyuruh kita untuk beramal dengan ikhlas agar amal yang kita kerjakan bermanfaat, baik ketika kita berada didunia maupun diakhirat kelak. Sebab jika kita beramal dengan tidak ikhlas atau mengharap pujian dari orang lain (riya), maka amalan kita akan sia-sia.

Mewujudkan sifat ikhlas bukanlah sebuah perkara yang gampang untuk di laksanakan bagi seseorang. Seseorang yang melakukan suatu keikhlasan akan bertentangan dengan orang yang bersifat Riya, riya adalah lawan dari ikhlas. Riya sendiri memiliki arti melakukan sesuatu amal perbuatan dengan niat agar dilihat dan diketahui orang, tujuannya ialah agar mendapatkan sanjungan atau pujian dari orang lain. Perbuatan Riya memang sangatlah bertentangan dengan perilaku

<sup>55</sup> Hasan AF, *Pendidikan Agama Islam: Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*, (Cet. I, Semarang: PT Karya Toha Putra, 2014), h. 73.

<sup>56</sup> Hasan AF, *Pendidikan Agama Islam: Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*, h. 74.

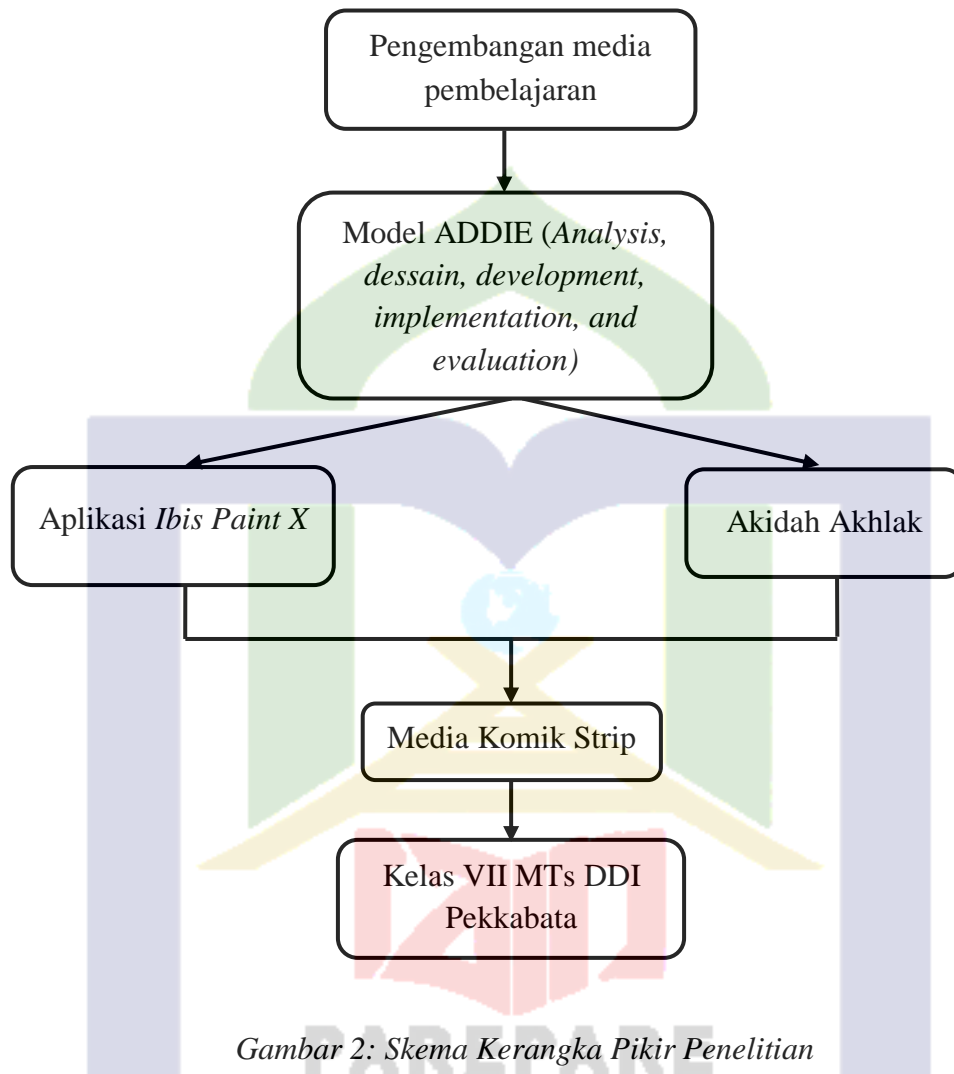
ikhlas. Orang yang melakukan sebuah pekerjaan apabila ada maunya saja dapat di kategorikan ke dalam perilaku riya.

Contoh sikap riya misalnya seperti seorang anak yang gemar membantu gurunya menulis pelajaran di papan tulis, menghapus papan tulis, menyapu kelas hanya ketika guru tersebut berada di dekatnya, dengan maksud ingin di puji sebagai anak yang rajin, maka sikap seperti ini telah masuk kepada riya.

Sedangkan orang yang ikhlas tidak akan mau perbuatannya agar diketahui orang lain, biasanya orang seperti ini berprinsip bahwa biarlah perbuatan yang dilakukannya cukup hanya dirinya dan tuhanlah yang tahu. Ada lagi orang yang belajar karena ingin kedudukan yang lebih tinggi dari yang lain, agar mendapat harta dan tahta. Dengan tujuan agar dikatakan sebagai seseorang yang pintar, pandai, cerdas, dan bisa mengalahkan orang yang tidak pintar supaya orang lain bisa berpaling kepadanya.

Perilaku ikhlas sangat perlu mendapat tempat yang utama dalam sebuah pembelajaran tentang perilaku terpuji, karena setiap perbuatan yang dilakukan akan bermakna apabila didasari dengan perilaku ikhlas. Oleh karena itu materi tentang perilaku ini telah menjadi salah satu materi penting pada pembelajaran akidah akhlak, karena mengacu pada salah satu tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum yaitu, peserta didik memiliki sikap sosial baik dalam hubungannya dengan Allah maupun interaksi antar sesama manusia dan makhluk lainnya.

### C. Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2: Skema Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, peneliti hendak mendesain media pembelajaran berbasis komik strip dengan menggunakan aplikasi editor *Ibis Paint X*, desain tersebut akan menggunakan model penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Desain komik strip berisi konten pembelajaran akidah akhlak kelas VII dengan berbagai judul dan cerita pendek terkait dengan materi akidah akhlak, desain ini akan dilakukan uji coba kelayakan

di Kelas VII MTs DDI Pekkabata sebagai alternatif media pembelajaran akidah akhlak di kelas ViI MTs DDI Pekkabata.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti dibawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran.<sup>57</sup>Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>58</sup>Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang diperoleh namun keberadaannya masih lemah sehingga perlu diuji secara empiris.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pemikiran sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis bahwa “penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis komik strip yang didesain melalui aplikasi *Ibis Paint X*, berisi konten cerita tentang perilaku terpuji sesuai dengan materi pembelajaran akidah akhlak di kelas VII MTs DDI Pekkabata, melalui proses validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba penggunaan media, media komik strip dapat menjadi alternatif media yang layak secara positif dan praktis untuk pembelajaran akidah akhlak”.

---

<sup>57</sup>M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 150.

<sup>58</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 71.



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Prosedur Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Menurut Sugiono *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.<sup>59</sup>

Penelitian dan pengembangan secara umum terdiri dari dua model, yaitu model konseptual yang bersifat analitis, menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antarkomponennya. Model pengembangan ini biasa dijumpai dalam model R2D2. Adapun model kedua ialah model prosedural dengan berfokus pada penggambaran alur atau alangkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu, model ini terdapat pada berbagai model pengembangan pembelajaran seperti model Kemp, IDI, ADDIE, dan Dick and Carey.<sup>60</sup>

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Rancangan instruksional model ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Model ADDIE

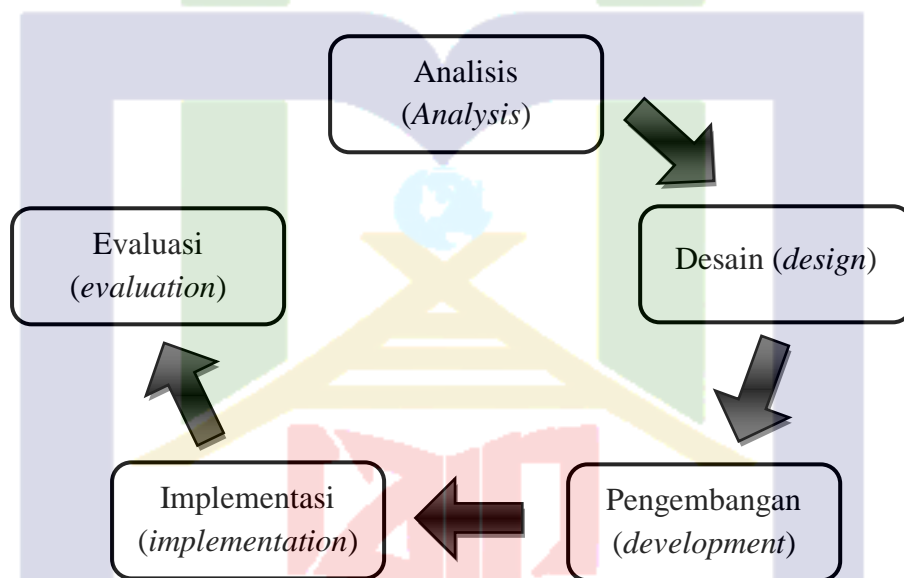
---

<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cet. 28, Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297.

<sup>60</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Cet. I, Jakarta: Kencana, 2010), h. 200.

merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis juga sebagai unjuk alat dalam tampilan.<sup>61</sup>

Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan meliputi analisis (*Analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Langkah penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3: Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Berdasarkan model pengembangan ADDIE maka tahapan pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 5 tahap yaitu:

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini kegiatan utama adalah melakukan analisis tentang perlunya media pembelajaran baru, dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran, selain itu kebutuhan pembelajaran dan tujuan pengembangan media juga menjadi

<sup>61</sup>Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*, (Cet. I, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 28. (dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 26 Juli 2020).

fokus analisis. Dalam pengembangan ini peneliti akan melakukan analisis kurikulum sebagai dasar penentuan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik kurikulum terkini yang digunakan dalam pendidikan menjadi acuan penentuan media yang dikembangkan. Selain itu analisis juga dilakukan pada masalah pembelajaran yang ada di sekolah, mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik dan gaya belajar peserta didik serta analisis tentang media yang akan dikembangkan untuk mata pelajaran Akidah Akhlak, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media berbasis Komik Strip melalui aplikasi *Ibis Paint X* untuk pembelajaran Akidah Akhlak.

## 2. Tahap desain (*design*)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*), dalam pengembangan ini tahapan desain dapat dirincikan sebagai berikut:

- a) Desain ide awal: setelah menentukan produk media yang akan dikembangkan berupa Komik strip, akan dilakukan rancangan awal komik yaitu menentukan karakter dan alur cerita sesuai dengan konten pembelajaran akidah akhlak,
- b) Membuat konsep cerita sesuai dengan konten akidah akhlak, dengan tema perilaku terpuji dan tercela pada materi akidah akhlak, kemudian menentukan judul-judul dari setiap komik strip berdasarkan ceritanya,
- c) Membuat *flowchart* berupa gambaran penggunaan komik strip dalam bentuk bagan, karena media yang dikembangkan berbentuk komik manual maka jenis desain *flowchart* yang digunakan menggambarkan tahap penggunaan komik secara manual.
- d) Desain konten isi cerita berupa *storyboard* (papan cerita). Tahap ini berisi deskripsi detail setiap adegan yang terdapat pada setiap panel komik baik

berupa suasana, kejadian, alur cerita, penokohan dan percakapan yang terjadi dalam komik.

- e) Membuat sketsa dasar atau draft kasar yang terdiri dari panel komik strip dengan menggabungkan karakter, alur cerita dan sketsa frame berdasarkan *storyboard* dan disusun berdasarkan *flowchart*, hasilnya berupa gambar panel komik manual menggunakan alat gambar berupa pensil, spidol, penggaris dan kertas gambar.

### 3. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengembangan desain awal menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, tahap ini terdiri atas:

- a) Penyempurnaan desain, melakukan proses editing desain komik menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* di android dengan proses:
  - 1) Penyempurnaan gambar, garis, dan frame pada panel komik strip menggunakan fitur kuas (*deep pen*) dan penggaris digital.
  - 2) Menggambar background komik berdasarkan keadaan atau situasi pada *storyboard*,
  - 3) Penambahan balon percakapan menggunakan fitur kuas (*deep pen*) dan menambahkan teks percakapan menggunakan fitur teks dengan teknik font sesuai kebutuhan,
  - 4) Pewarnaan komik menggunakan fitur ember cat,
  - 5) Improvisasi bentuk frame dan teknik warna serta pemberian kesan *shading* (bayangan).
- b) Melakukan koreksi desain gambar dan konten isi komik sebelum divalidasi.
- c) Membuat instrumen angket validasi produk untuk ahli desain media dan ahli materi atau konten.

- d) Validasi desain media pembelajaran komik strip yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi atau konten. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari para ahli mengenai kesesuaian antara materi dan tampilan media.
- e) Setelah mendapat masukan dari para ahli dan validasi, selanjutnya ditemukan kelemahan yang kemudian akan diperbaiki pada proses revisi desain. Produk yang telah direvisi dan mendapat predikat baik maka akan dilanjutkan ke tahap implementasi.
- f) Tahap akhir dalam proses pengembangan, media komik strip yang telah layak diimplementasikan, dikemas dalam sampul komik strip serta digandakan sesuai kebutuhan peserta didik pada tahap implementasi.

#### 4. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi berupa uji coba dilakukan di kelas VII MTs DDI Pekkabata pada mata pelajaran akidah akhlak, selama uji coba media berlangsung peneliti melakukan observasi dan membuat catatan tentang aktivitas yang terjadi selama penggunaan media komik strip serta kekurangan dan kendala yang masih terjadi. Pada tahap ini peneliti juga menyusun angket untuk memperoleh data respon peserta didik terhadap media komik strip, instrumen ini dibagikan setelah proses pembelajaran selesai.

#### 5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi adalah proses untuk menganalisis media berdasarkan data yang telah diperoleh, pada tahap ini data hasil angket respon peserta didik yang telah diperoleh akan dilakukan analisis untuk mengetahui respon peserta didik sebagai bentuk antusiasme terhadap media komik yang diujicobakan, akan terlihat apakah masih terdapat kekurangan atau tidak, selanjutnya jika media komik strip sudah tidak terdapat revisi lagi maka media dapat dikatakan layak secara praktis

untuk digunakan dalam pembelajaran dan positif berdasarkan respon peserta didik.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah DDI Pekkabata yang beralamatkan di jalan Bolu, Kelurahan Pekkabata, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 2 bulan untuk mendesain, mengembangkan, dan melakukan uji coba.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip sebagai berikut:

### **1. Subjek uji validasi**

Subjek uji validasi untuk media pembelajaran berbasis komik strip terdiri dari ahli desain media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran akidah akhlak. Subjek uji validasi ini dipilih dengan kriteria akademisi dan memiliki pengalaman mumpuni dalam pengembangan dan pengaplikasian media pembelajaran serta memiliki pengalaman mengajar akidah akhlak minimal 5 tahun.

### **2. Subjek implementasi (uji coba) produk**

Subjek uji coba produk media pembelajaran komik strip adalah peserta didik kelas VII MTs DDI Pekkabata dengan jumlah 20 orang, peserta didik tersebut akan mengisi angket penilaian respon yang akan diberikan setelah proses uji coba.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang akurat terkait subjek yang diteliti, maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik pengumpulan data yang baik, dalam hal ini dibutuhkan berbagai alat pengumpulan data atau instrument penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen sangat erat hubungannya dengan

seluruh unsur penelitian, terutama dengan metode.<sup>62</sup> Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Angket penilaian

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur atau diharapkan dari responden.<sup>63</sup> Adapun angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket penilaian untuk mengetahui respon peserta didik pada implementasi atau uji coba produk media pembelajaran berbasis komik strip.

2. Dokumentasi

Dokumentasi (*documenter*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik, dokumen ini dipilih sesuai dengan fokus masalah.<sup>64</sup> Dokumen yang akan dilaporkan dalam penelitian ini adalah bukti pelaksanaan proses desain, pengembangan, validasi, uji coba berupa foto.

## **E. Instrumen Penelitian**

1. Lembar angket penilaian

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Angket validasi: digunakan untuk menilai kevalidan media komik strip yang telah di desain. Penelitian ini menggunakan dua angket yaitu:
  - 1) Angket penilaian untuk ahli desain media yang memuat penilaian penilaian pada aspek isi, penyajian, dan bahasa dengan skor penilaian

---

<sup>62</sup>Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Cet. 10; Bandung:Angkasa, 1993), h. 63.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 142.

<sup>64</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. 4; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 221.

antara 1 sampai 4 (sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, dan tidak sesuai).

Adapun indikator penilaian dalam instrumen adalah sebagai berikut:

*Tabel 1: Indikator penilaian ahli media*

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan grafis/ gambar	1. Bentuk dan ukuran gambar.
		2. Variasi gambar yang imajinatif.
		3. Pemilihan latar dan karakter komik strip yang relevan dan menarik.
		4. Kesesuaian gambar dengan tulisan.
		5. Teknik pewarnaan (pemilihan warna).
2	Tampilan tulisan/kata	6. Pemilihan tema dan judul.
		7. Bentuk dan ukuran huruf pada teks dan percakapan.
		8. Pemilihan balon kata.
		9. Kejelasan tulisan.
		10. Penggunaan bahasa yang relevan.
3	Fungsi media	11. Media komik strip mudah dioperasikan/ digunakan.
		12. Bahasa penyampaian media komik strip dapat dipahami dengan mudah.
		13. Penyajian materi pembelajaran dalam media komik



No.	Aspek	Indikator
		strip.
		14. Alur cerita media komik strip.
		15. Media komik strip sebagai sumber belajar.

- 2) Angket penilaian untuk ahli materi akidah akhlak yang memuat penilaian pada aspek isi, penyajian, dan bahasa dengan skor penilaian antara 1 sampai 4 (sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, dan tidak sesuai). Adapun indikator penilaian dalam instrumen adalah sebagai berikut:

*Tabel 2: Indikator penilaian ahli materi*

No.	Aspek	Indikator
1	Isi	1. Kesesuaian konten media komik strip dengan KI, KD dan Indikator
		2. Kemudahan dalam memahami contoh perilaku yang digambarkan dalam komik strip
		3. Media komik relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik
		4. Media komik dilengkapi soal tes evaluasi
2	Penyajian	5. Kemudahan dalam menggunakan media
		6. Kemudahan dalam memahami alur cerita media komik
		7. Media komik memiliki nilai motivasi dalam berperilaku
3	Bahasa	8. Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta

No.	Aspek	Indikator
		didik
		9. Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep
		10. Kejelasan dalam memberikan informasi.

- b. Angket penilaian respon peserta didik: digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah implementasi atau uji coba produk media berbasis komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak. Adapun indikator penilaian dalam instrumen angket respon peserta didik sebagai berikut:

*Tabel 3: Indikator angket respon peserta didik*

No.	Indikator
1	Media komik mudah digunakan secara mandiri
2	Media komik dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
3	Media komik berisi gambar dan karakter yang menarik
4	Media komik berisi cerita dan percakapan yang menarik
5	Saya dapat memahami alur cerita pada media komik dengan baik
6	Contoh perilaku yang ditunjukkan dalam cerita media komik sangat jelas
7	Saya dapat memahami materi pelajaran yang disajikan dalam media komik
8	Saya antusias menjawab pertanyaan yang disediakan pada media komik
9	Menggunakan media komik untuk pembelajaran akidah akhlak menyenangkan
10	Saya lebih termotivasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan media komik

## 2. Dokumen

Instrumen yang digunakan dapat berupa kamera dan fitur *screenshot* untuk pengambilan gambar selama proses pengembangan, dan implementasi.

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif pada proses evaluasi pengembangan, analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap pengembangan berupa validasi desain dan konten, serta pada tahap implementasi berupa angket data respon peserta didik terhadap penggunaan media komik strip pada pembelajaran akidah akhlak.

#### 1. Analisis kevalidan media

Validasi media dimaksudkan untuk menguji kelayakan media berbasis komik strip dan kesesuaiannya pada materi akidah akhlak. Jawaban angket validasi ahli dalam pengembangan ini menggunakan teknik pengukuran Skala *Likert* yang merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok, sebagai berikut:

Tabel 4: Kategori Penilaian Skala Likert<sup>65</sup>

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Sesuai/Sangat Baik
2	3	Sesuai/Baik
3	2	Kurang Sesuai/Kurang
4	1	Tidak Sesuai/Sangat Kurang

Uji angket validasi ahli desain media dan materi dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden ( $\Sigma$ ) dengan jumlah skor ideal ( $N$ ), adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

<sup>65</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 93.

Keterangan:

P : Persentase skor (dibulatkan)

$\Sigma R$  : Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

N : Jumlah skor ideal

Kriteria pengukuran validasi yang digunakan dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5: Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Desain Media Dan Materi<sup>66</sup>

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	< 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

## 2. Analisis kelayakan media secara praktis

Setelah semua validator menyatakan layak untuk digunakan berdasarkan analisis data validasi media, selanjutnya dilakukan uji coba pada tahap implementasi produk media dengan mengumpulkan data menggunakan angket respon peserta didik terhadap penggunaan media berbasis komik strip. Jawaban angket respon peserta didik menggunakan teknik pengukuran Skala *Guttman*. Skala ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dalam suatu permasalahan, sebagai berikut:

Tabel 6: Kategori Penilaian Skala *Guttman*<sup>67</sup>

No	Skor	Keterangan
1	1	Ya
2	0	Tidak

Persentasi rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus berikut:

<sup>66</sup>Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, (Medan: Pantera Publishing, 2020), h. 191. (dalam books.google.co.id/diakses 27 Juni 2020).

<sup>67</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 96.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor (dibulatkan)

$\Sigma R$  : Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

N : Jumlah skor ideal

Pengambilan keputusan atau kesimpulan tentang kelayakan media secara praktis dianalisis menggunakan kriteria (modifikasi dalam Nizamuddin 2020) sebagai berikut:

*Tabel 7: Kriteria Penilaian Data Angket Respon Peserta Didik*<sup>68</sup>

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat positif/ sangat praktis/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang positif/ kurang praktis/perlu direvisi
4	60 – 69 %	Sangat Kurang	Negatif/ tidak praktis/perlu direvisi

<sup>68</sup>Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, h. 192. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses 27 Juni 2020)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

#### A. Pengembangan Media Komik Strip melalui Aplikasi *Ibis Paint X* untuk Pembelajaran Akidah Akhlak

Pengembangan media komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak pada penelitian ini dilakukan melalui prosedur pengembangan pada model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian diuraikan sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan sebelum menentukan media yang tepat untuk dikembangkan, pada proses ini peneliti melakukan analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik sebagai berikut:

##### a. Analisis kurikulum

Mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran haruslah mengacu pada kurikulum yang berlaku, karena kurikulum merupakan dasar penetapan arah segala kegiatan pembelajaran. Pendidikan saat ini mengacu pada kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan kurikulum Tingkat Satuan pendidikan tahun 2006. UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>69</sup>

Kurikulum sebagai rencana digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar oleh guru. Kurikulum sebagai pengaturan

---

<sup>69</sup> Musfiqon, *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Cet. 1, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h. 2. (dalam [books.google.go.id](https://books.google.go.id/)/diakses 02 Maret 2021).

tujuan, isi, dan cara pelaksanaannya digunakan sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Maka dari itu sebelum menentukan media yang dikembangkan, perlu dilakukan analisis tentang karakteristik kurikulum 2013 dan jenis media yang sesuai dengan arah atau tujuan pada kurikulum 2013. Karakteristik kurikulum 2013 diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
- 6) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;

- 7) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar matapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).<sup>70</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari kurikulum 2013 ini lebih menekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan dari ketiga aspek tersebut tentunya terletak pada pelaksanaan proses pembelajaran semakin variatif kegiatan pada proses pembelajaran maka ketiga aspek tersebut dapat termuat secara keseluruhan, sebaliknya apabila pembelajaran monoton, maka ketiga aspek tersebut akan sulit tercapai.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan arahan untuk mengembangkan pola pikir peserta didik, sikap dan kecakapan dalam mengembangkan diri. Hal ini menuntut pembelajaran yang interaktif yang menekankan pada aktivitas peserta didik.

Model pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana pendidik menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lain dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Berdasarkan karakteristik kurikulum 2013 pada mata pelajaran akidah akhlak yang menekankan pembelajaran interaktif untuk memahami perilaku terpuji, maka media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran adalah media yang juga interaktif yang dapat memenuhi interaksi antara pendidik dan

---

<sup>70</sup>Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI*, (Cet. 1, Jakarta Timur: Kencana, 2019), h. 150. (dalam [books.google.go.id/diakses](https://books.google.go.id/diakses) 02 Maret 2021).



peserta didik sehingga pembelajaran tentang akhlak menjadi bermakna. Media interaktif dapat berisi hal-hal yang dapat memicu aktivitas mandiri peserta didik di dalam kelas. Oleh karena itu peneliti memilih media berbasis komik strip untuk dikembangkan, dengan memadukan konten perilaku terpuji dengan gambar yang bercerita atau ber alur serta karakter-karakter komik yang menarik, maka dapat memicu interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun dengan sesama peserta didik.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik memuat telaah tentang kondisi peserta didik yang menjadi objek implementasi media baik dari segi gaya belajar maupun kesulitan belajar yang dialami serta kesediaan dan kelengkapan fasilitas media pembelajaran yang terdapat disekolah.

Observasi awal dilakukan di kelas VII MTs DDI Pekkabata untuk mengetahui masalah pembelajaran yang terjadi, mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Dari hasil analisis awal ditemukan beberapa kendala pendidik dalam penyampaian materi ajar yaitu fasilitas di sekolah masih belum dapat memenuhi kebutuhan untuk pembelajaran interaktif sehingga sulit untuk memberikan pemahaman atau informasi belajar kepada peserta didik yang jumlahnya banyak dan memiliki karakter yang berbeda-beda dalam memahami pelajaran. hal ini disebabkan karena peserta didik terlihat tidak antusias dengan pembelajaran karena materi yang disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan menggunakan cara yang sama atau dengan variasi penyampaian yang terbatas.

Padahal untuk memicu antusiasme peserta didik dalam beraktivitas pada pembelajaran diperlukan variasi dalam penyampaian materi misalnya penggunaan media yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran, hal ini

berdasarkan fungsi media itu sendiri. Pembelajaran yang monoton tersebut menimbulkan masalah seperti kekaduahan menyebabkan terbatasnya kemampuan pendidik dalam menjelaskan materi secara langsung, atau dengan kata lain peserta didik sulit memahami materi yang diberikan.<sup>71</sup>

Beberapa metode interaktif yang digunakan seperti tanya jawab atau umpan balik, belum cukup mampu untuk memusatkan perhatian peserta didik dan membuat mereka antusias pada pembelajaran, apalagi pembelajaran akidah akhlak menuntut peserta didik mendalami perilaku atau akhlak yang menjadi tujuan pembelajaran.

Bertolak pada karakteristik peserta didik di kelas VII MTs DDI Pekkabata, peneliti berinisiatif mengembangkan media komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak. Media komik dipilih karena merupakan sajian bacaan dengan gambar menarik yang dapat memusatkan perhatian peserta didik pada apa yang mereka baca, selain itu komik memiliki elemen hiburan yang disenangi oleh anak usia belia, sehingga komik yang berisi konten materi pelajaran, dapat membuat peserta didik menikmati hiburan sekaligus belajar. Dengan menyajikan konten tentang perilaku terpuji pada materi akidah akhlak dalam komik, perilaku terpuji yang akan diajarkan kepada peserta didik dapat mereka pahami karena dikemas dalam contoh kisah berdasarkan kehidupan sehari-hari yang ringan dan menarik.

## 2. Tahap Desain (*design*)

Berdasarkan materi akidah akhlak kelas VII semester 1 tentang perilaku terpuji sesuai dengan buku paket akidah akhlak kelas VII, peneliti mulai melakukan desain awal komik pada tanggal 01 Desember 2020 dengan tahap desain berikut ini:

---

<sup>71</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, h. 6.

a. Desain ide awal

Konten isi komik mengusung tema akhlak terpuji yang diambil dari materi pelajaran akidah akhlak, yaitu pada BAB III tentang perilaku Taat dan Ikhlas, peneliti mencari dan menentukan hal-hal yang berhubungan dengan perilaku tersebut baik berupa materi pokok sampai pada contoh setia perilaku tersebut untuk dijadikan alur cerita pada komik, sehingga terdapat masing masing cerita singkat pada setiap perilaku yang diangkat.

b. *Flowchart*

*Flowchart* adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program atau desain. Secara garis besar setiap perancangan *flowchart* selalu terdiri dari tiga bagian, yaitu input, proses dan output.<sup>72</sup>

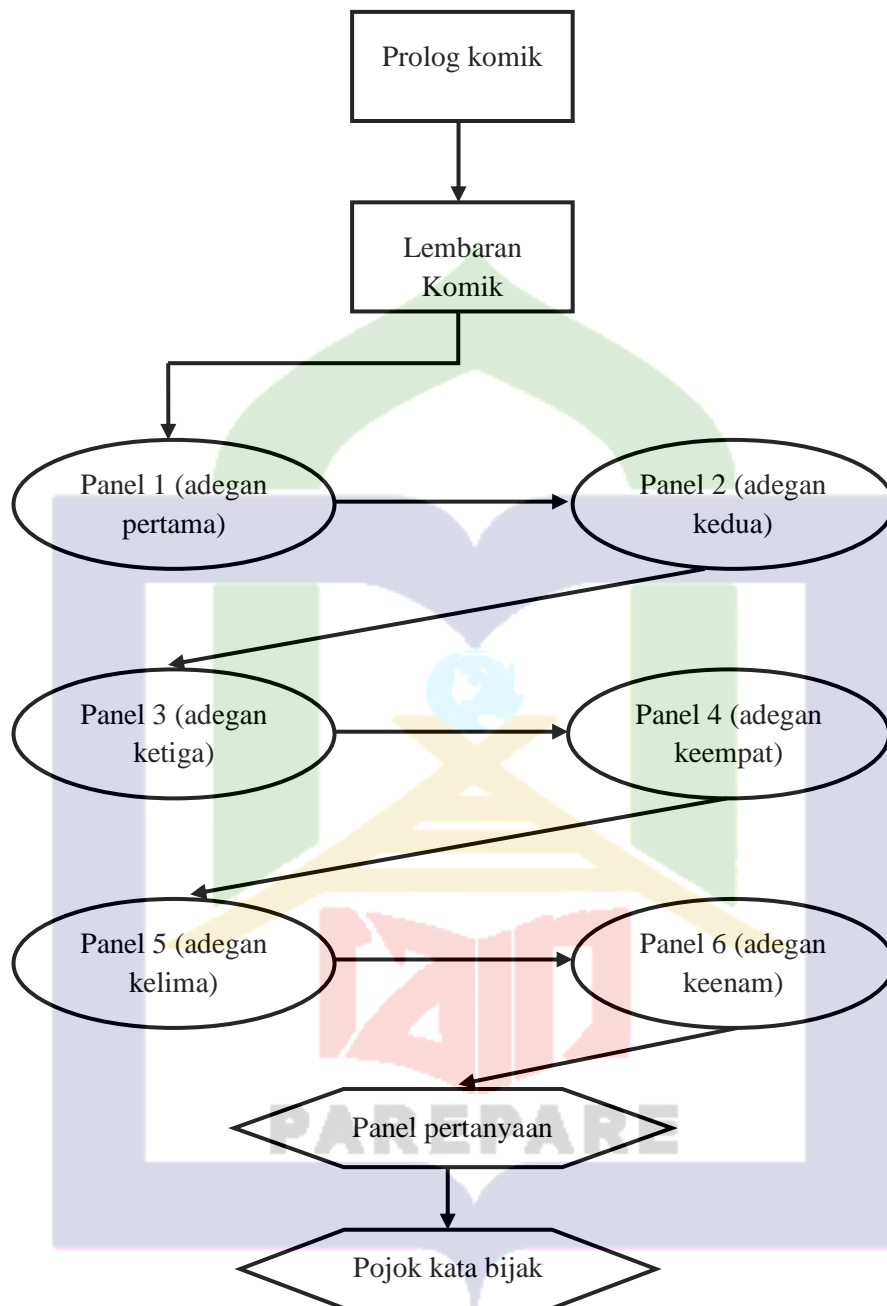
*Flowchart* untuk pengembangan media pada penelitian ini berupa bagan urutan alur komik dan penggunaannya (tata cara membaca) yaitu dimulai dari bagian awal atau prolog komik, alur baca pada setiap panel (panel 1 sampai 6) sampai pada panel pertanyaan atau umpan balik. Berikut ini desain *flowchart* komik strip “Akibat tidak taat” dan “Amplop”:

1) *Flowchart* komik Akibat tidak taat

Berikut ini bagan *Flowchart* pada komik strip I dengan judul “Akibat tidak taat” yang terdiri atas prosedur penggunaan awal, tiap adegan pada panel komik sampai akhir komik:

---

<sup>72</sup> Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, *Designing Information System*, h. 135.

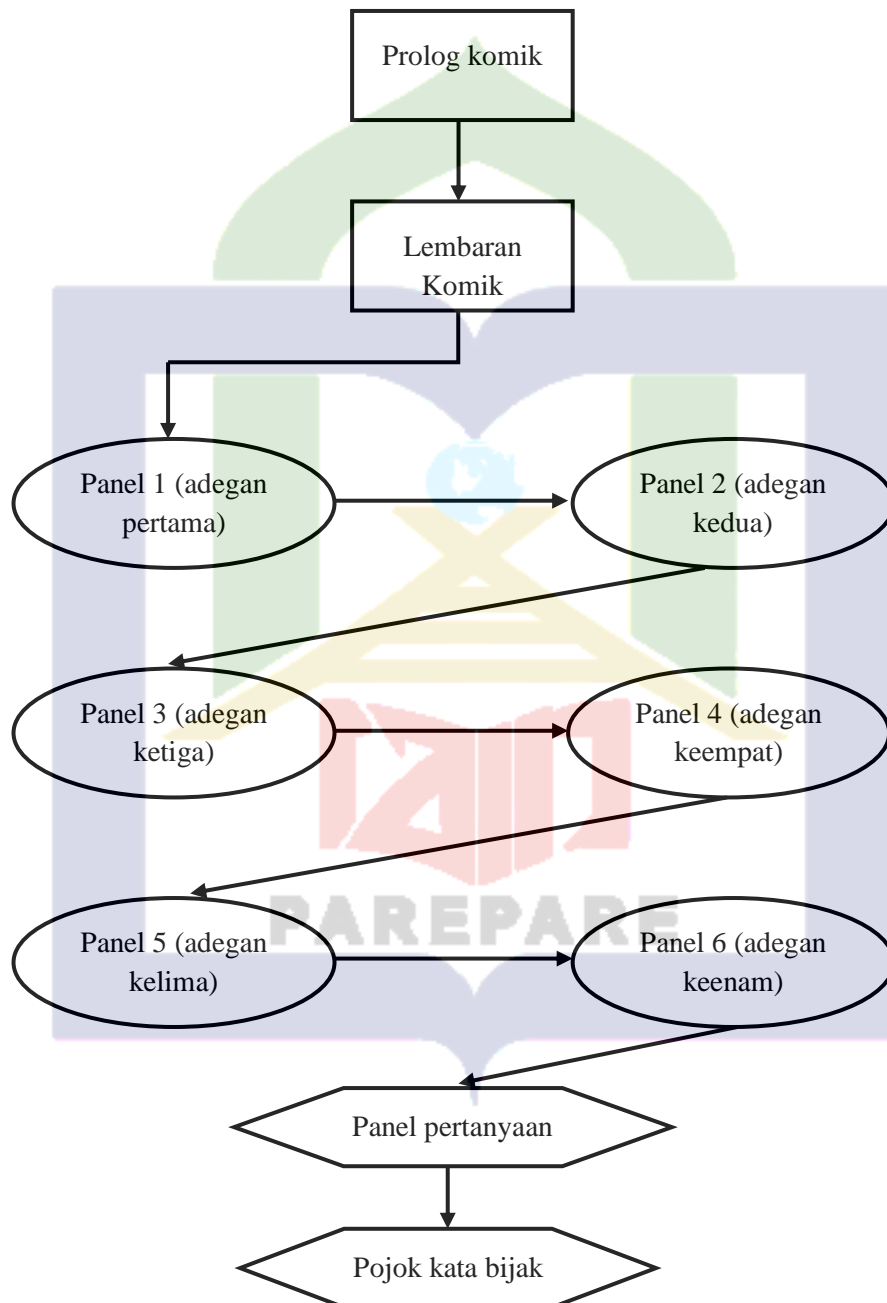


Gambar 4 : Flowchart komik “Akibat tida taat”

Berdasarkan bagan diatas, media komik strip “Akibat tidak taat” digunakan dengan cara membaca secara manual isi komik dimulai dari prolog sebagai pengantar menuju ke alur cerita, selanjutnya membaca setiap panel komik dari kiri ke kanan secara berurutan sesuai dengan nomor panel 1 sampai 6. Selanjutnya setelah membaca ke 6 panel komik, lanjut beralih ke panel pertanyaan

untuk sebagai latihan setelah mempelajari materi. Bagian akhir sebagai refleksi adalah kata bijak yang terdapat pada pojok panel pertanyaan.

2) *Flowchart* komik Amplop



Gambar 5: *Flowchart* komik “Amplop”

Berdasarkan bagan diatas, media komik strip “Amplop” digunakan dengan cara membaca secara manual isi komik dimulai dari prolog sebagai pengantar menuju ke alur cerita, selanjutnya membaca setiap panel komik dari kiri ke kanan secara berurutan sesuai dengan nomor panel 1 sampai 6. Selanjutnya setelah membaca ke 6 panel komik, lanjut beralih ke panel pertanyaan untuk sebagai latihan setelah mempelajari materi. Bagian akhir sebagai refleksi adalah kata bijak yang terdapat pada pojok panel pertanyaan.

c. *Storyboard*

Setelah menentukan tema dan perilaku yang akan dikisahkan dalam komik strip, berdasarkan alur pada bagan *flowchart* peneliti mendesain konsep cerita komik dalam bentuk *storyboard* sebagai pedoman dalam membuat sketsa komik, terdapat dua *storyboard* untuk masing masing desain komik yaitu perilaku Taat dan Ikhlas yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

1) Komik perilaku taat yang diberi judul (Akibat tidak taat)

*Tabel 8: Storyboard komik “Akibat tidak taat”*

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
1.	Adegan 1	Memperlihatkan suasana MTs DDI saat bunyi bel istirahat, Anisa dan Vina hendak menuju ke kantin, tiba-tiba melihat Adit dan Ihsan sedang berbincang-bincang tentang film yang mereka tonton semalam. Terlihat Anisa melihat Ihsan dan Adit melakukan kesalahan. Sebagai ketua kelas, Anisa segera menegur mereka berdua namun Ihsan dan Adit tidak merasa melakukan kesalahan.
2.	Adegan 2	Anisa kemudian memperingatkan Ihsan dan Adit tentang kesalahan yang mereka lakukan yaitu

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
		<p>melanggar tata tertib sekolah dengan tida memasukkan baju (tidak rapi), namun Adit malah tida menghiraukan perkataan Anisa yang membuat Anisa kesal. Tiba-tiba seseorang datang menepuk pundak Ihsan dan Adit yang ternyata adalah ibu guru (bu Jum). Mereka pun di marahi karena tidak mempedulikan nasehat temannya dan diarahkan untuk masuk ke kelas.</p>
3.	Adegan 3	<p>Terlihat ibu Jum (guru akidah akhlak) sedang mengajar peserta didik. Ia menjelaskan tentang materi akidah akhlak tentang perilaku taat. Gambar menunjukkan penjelasan perilaku taat serta tiga jenis ketaatan yang harus dimiliki, kemudian ibu Jum meminta peserta didik memberikan contoh perilaku taat.</p>
4.	Adegan 4	<p>Gambar di panel 4 menunjukkan seorang peserta didi mengacungkan tangan dan memberikan satu contoh perilaku ketaatan, ibu Jum pun mengapresiasi dan kembali bertanya tentang perilaku tidak taat. Sontak sebagian besar peserta didik menunjuk Ihsan dan Adit. Ihsan dan Adit kaget dan bertanya-tanya, terlihat pula Anisa megoceh tentang perilaku yang mereka lakukan. Ibu Jum kemudian menasehati Ihsan dan Adit untuk tida melakukannya lagi diikuti permintaan maaf adit. Sebagai penutup pelajaran ibu Jum memberikan tugas</p>

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
		di halaman 42 ke peserta didik.
5.	Adegan 5	Adegan berlanjut pada pukul 13.00 menunjukkan waktu pulang. Terlihat Ihsan sedang menenteng tasnya untuk pulang sambil menikmati sisa jajan yang ia beli. Tiba-tiba Adit datang dan membuat Ihsan kaget dan membuatnya kesal. Adit kemudian mengajak Ihsan untuk pulang bersama. Gambar berikutnya menunjukkan Ihsan yang tiba-tiba membuang bungkusannya sembarangan diikuti teguran dari Adit, namun Ihsan menganggap tidak ada guru yang melihat dan merasa tidak ada masalah.
6.	Adegan 6	Adegan berlanjut oleh ibu Jum yang tiba-tiba datang dan tidak sengaja melihat perbuatan Ihsan. Ibu Jum sangat marah sampai membuat mereka kaget. Ihsan kemudian mengeluarkan alasan. Namun naas mereka berdua akhirnya dihukum oleh ibu Jum karena telah mengulangi kesalahan yaitu tidak taat terhadap tata tertib sekolah serta dengan sengaja membuang sampah sembarangan. Mereka berdua dihukum untuk mecabuti rumput yang ada dipekarangan sekolah. Hal ini membuat mereka jera untuk berbuat tidak taat.
7.	Panel umpan balik (pertanyaan)	Panel ini berisi tentang pertanyaan sebanyak 5 butir seputar perilaku taat dan kisah dalam komik “Akibat tidak taat” sebagai umpan balik peserta didik setelah



No.	Panel komik	Penjelasan cerita
		membaca media komik strip. Selain itu panel ini juga dilengkapi dengan kata-kata motivasi untuk menguatkan perilaku taat peserta didik.

Komik untuk perilaku terpuji taat berisi kisah tentang perilaku peserta didik terkait ketaatan terhadap tata tertib sekolah yang diberi judul “Akibat tidak taat”. Berikut ini tabel percakapan setiap adegan pada setiap panel komik “Akibat tidak taat”:

*Tabel 9: Percakapan komik “Akibat tidak taat”*

Panel komik	Percakapan komik
Adegan 1	<p>Waktu istirahat di MTs DDI</p> <p>Anisa: Vin... ayo ke kantin</p> <p>Vina: yukk... udah laper aku...</p> <p><i>Ihsan dan Adit sedang berbincang.</i></p> <p>Ihsan: eh Dit... kamu lihat film semalam tidak? Sumpah lucunya hahaha...</p> <p>Adit: ya jelas lah... ngakak banget pas ending hahaha...</p> <p><i>Anisa dan Vina tiba-tiba melihat Ihsan dan Adit</i></p> <p>Vina: eh Nis... lihat tuh mereka!</p> <p>Anisa : ihh dasar bandel...</p> <p>Anisa: Ihsan... Adit...! kalian ini... tadi udah terlambat. Sekarang berulah lagi.</p> <p>Ihsan: apasih Nis tiba-tiba... bikin kaget saja.</p>
Adegan 2	<p>Anisa: kalian gak baca tata tertib siswa ya? No.7 “siswa wajib berpakaian rapi (baju dimasukkan)” kalau pak Syam</p>

Panel komik	Percakapan komik
	<p>lihat... habis kalian...! cepat rapikan baju kalian!</p> <p>Ihsan: kalau tidak kenapa? Pak Syam gak ada jadwal tuh...</p> <p><i>Tiba-tiba guru datang menepuk pundak Ihsan dan Adit</i></p> <p>Ihsan dan Adit: Haahh!!! Eeehh ibu....!!!</p> <p>Ibu Jum: kalian ini... udah dinasehatin baik-baik sama temannya malah ngeyel...! itu biar kalian rapi, disiplin. sudah sana masuk kelas sudah jam ke 3 ini!</p> <p>Ihsan dan Adit: iya bu maaf!!!</p> <p>Anisa: haha... rasain tuh bandel...</p>
Adegan 3	<p><i>Ibu Jum menjelaskan materi pelajaran terkait materi taat</i></p> <p>Ibu Jum: anak-anak, kita akan belajar tentang perilaku terpuji yaitu taat. Ibu akan menjelaskan bagaimana sih taat itu, dan bagaimana pelaksanaannya? Kalian perhatikan yaa!!!</p> <p><i>Penjelasan materi taat</i></p> <p>Ibu Jum: nah, sekarang kalian paham kan perilaku taat? Jangan lupa dicatat poin-poin yang penting ya...? sekarang ibu minta, siapa yang bisa menyebutkan satu contoh perilaku ketaatan?</p>
Adegan 4	<p><i>Salah satu siswa mengacungkan tangan</i></p> <p>Arif: saya bu... mmm... Melaksanakan puasa pada bulan ramadhan...</p> <p>Ibu Jum: betul sekali Arif... puasa dalah Rukun Islam ke 4 yang harus dilakukan. Lalu siapa yang bisa sebutkan contoh perilaku tidak taat?</p>

Panel komik	Percakapan komik
	<p>Siswa-siswi: IHSAN dan ADIT BUUU...!!!</p> <p>Ihsan dan Adit: loh... kok malah kami?</p> <p>Anisa: iya tuh bu... melanggar aturan tata tertib sekolah, huuu...</p> <p>Ibu Jum: Ihsan, Adit dan semuanya jangan lakukan lagi ya nak?.</p> <p>Ihsan: iya buu... Maaf</p> <p>Ibu Jum: Baiklah sebagai tugas, kerjakan soal di halaman 42 yaa!</p> <p>Semua siswa: iya buu...!</p>
Adegan 5	<p><i>Jam 13.00 watu pulang</i></p> <p>Adit: mmm... sedapnya (dalam hati)</p> <p>Ihsan: hehe... ada mangsa nih (berniat mengagetkan Adit)</p> <p>Ihsan: DOORR!!</p> <p>Adit: Astagfirullah!!! Hmm... awas ya satu kosong</p> <p>Ihsan: hehehe... Pulang bareng yuk!!</p> <p>Adit: hayuu...!!!</p> <p><i>Adit membuang sampah makanannya</i></p> <p>Ihsan: hei... kamu kok buang sampah sembarangan?</p> <p>Adit: udah tidak apa ahh... tempat sampah jauh, sampah kecil juga, lagian guru guru tidak lihat, ayo pulang...!!!</p>
Adegan 6	<p><i>Ibu Jum tiba-tiba datang</i></p> <p>Ibu Jum: Oooohhh... jadi begitu yaa guru tidak lihat??? Kalian ini... tidak paham yang ibu jelaskan haahhh?</p> <p>Ihsaan... Adiiit...!!!</p> <p>Adit: eh ibu... aduh bu dalah ucap bu...</p>

Panel komik	Percakapan komik
	<p>Ihsan: mampus dah... kabur ahh</p> <p><i>Akhirnya mereka dihukum mencabuti rumput di halaman sekolah</i></p> <p>Ibu Jum: cabut semuanya sampai bersih, ibu pantau terus... yang rajin yaa...</p> <p>Ihsan: kamu sih... sudah dikasi tahu</p> <p>Adit: ya maaf...</p> <p>Ibu jum: Sampai sore ya...</p> <p>Ihsan dan Adit: ampun buuu....!!!</p>

2) *Storyboard* Komik perilaku ikhlas yang diberi judul (Amplop)

*Tabel 10 : Storyboard komik "Amplop"*

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
1.	Adegan 1	Memperlihatkan suasana kelas MTs DDI dengan seorang guru yang hendak masuk ke kelas, guru tersebut adalah pak Rahmat yang datang memberikan informasi tentang permintaan untuk tahlilan kepada peserta didik dari warga. Tiba-tiba seorang peserta didik terlihat bergegas maju ke hadapan pak guru dan membuat temannya kaget. Pak Rahmat juga terkejut melihat peserta didik yang ternyata adalah Abdul yang tiba-tiba bersemangat. Akhirnya pak Rahmat menyuruh peserta didik berkumpul di halaman sekolah untuk bersiap.
2.	Adegan 2	Adegan kecil memperlihatkan abdul sedang girang memikirkan sesuatu sambil tersenyum senang.

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
		<p>Berikutnya para siswa sedang berkumpul di halaman sekolah bersama pak guru hendak menuju ke tempat tahlilan. Gambar berikutnya menunjukkan mereka telah sampai di rumah duka dan sedang membaca Al-Qur'an. Setelah selesai, seorang bapak-bapak pemilik rumah terlihat memberikan amplop kepada masing-masing peserta didik termasuk Abdul. Abdul pun mengambil dan mengucapkan terima kasih.</p>
3.	Adegan 3	<p>Memperlihatkan peserta didik yang sedang kembali menuju sekolah, terlihat Abdul sedang membayangkan makanan dan minuman, hal itu membuat temannya Ihsan yang berada disampingnya penasaran apa yang dipikirkan Abdul. Abdul pun menjelaskan bahwa ia sangat senang karena mendapatkan amplop yang tentunya berisi uang, ia juga mengungkap beruntung karena telah daftar pertama sebagai siswa yang ikut tahlilan. Hal ini sontak membuat teman lainnya menegur Abdul karena menduga Abdul bersemangat karena amploinya. Abdul pun tetap senang dan segera melangkah cepat dari temannya. Gambar terakhir adegan ini menunjukkan Abdul yang sedang memasukkan amplop ke saku celananya namun, naas amploinya terjatuh tanpa diketahuinya.</p>
4.	Adegan 4	Gambar awal adegan ini memperlihatkan seseorang

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
		menemukan amplop Abdul yang terjatuh dan mengambilnya. Adegan berlanjut ke Abdul yang bingung mengetahui amploponya telah hilang, ia pun mencarinya di sekitar pekarangan sekolah, terlihat Ihsan dan Adit datang menghampiri Abdul dan bertanya. Abdul menjelaskan diikuti dengan ekspresi sedih. Ihsan sontak bergumam bahwa amploponya jatuh karena Abdul tidak ikhlas.
5.	Adegan 5	Terlihat teman-teman siswa yang lain datang yaitu Anisa dan Vina yang juga mempertanyakan kebingungan Abdul. Abdul, Ihsan dan Adit menjelaskan bahwa mereka tidak menemukan amploponya. Gambar berikutnya menunjukkan Tiba-tiba Abdul menyesal karena amploponya hilang padahal ia sudah capek-capek mengaji, diikuti wajah kesal. Hal tersebut membuat teman lainnya kaget dan Anisa kemudian memarahi Abdul karena ia menunjukkan perilaku yang tidak ikhlas diikuti ihsan dan adit yang membenarkan.
6.	Adegan 6	Adegan awal memperlihatkan Abdul yang tiba-tiba kaget ada seseorang yang memegang kepalanya. Ternyata itu adalah pak Rahmat yang kebetulan datang. Pak Rahmat pun menasehati Abdul dan memberikan pelajaran ke peserta didik lainnya tentang perilaku ikhlas. Dengan tenang peserta didik

No.	Panel komik	Penjelasan cerita
		mendengarkan nasehat gurunya. Setelah penjelasan tentang ikhlas oleh pak Rahmat, peserta didik pun merespon paham atas nasehat gurunya. Adegan terakhir memperlihatkan pak Rahmat mengeluarkan sesuatu dari saunya yang ternyata adalah amplop Abdul yang ia temukan di jalanan ketika hendak kembali kesekolah, Abdul pun merasa sangat senang diikuti dengan perasaan bersalah atas perilaku tidak ikhlas yang ia lakukan. Peserta didik lainnya pun berusaha untuk berperilaku ikhlas ketika melaukan sesuatu kemudian hari.
7.	Panel umpan balik (pertanyaan)	Panel ini berisi tentang pertanyaan sebanyak 5 butir seputar perilaku ikhlas dan kisah dalam komik “Amplop” sebagai umpan balik peserta didik setelah membaca media komik strip. Selain itu panel ini juga dilengkapi dengan kata-kata motivasi untuk menguatkan perilaku ikhlas peserta didik.

Komik untuk perilaku terpuji ikhlas berisi kisah tentang perilaku peserta didik terkait perilaku tidak ikhlas ketika melaukan kegiatan tahlilan serta pelajaran tentang keikhlasan oleh guru kepada peserta didik yang diberi judul “Amplop”. Berikut ini tabel percakapan setiap adegan pada setiap panel komik “Amplop”:

*Tabel 11: Percakapan komik “Amplop”*

Panel komik	Percakapan komik
Adegan 1	<i>Suatu hari di MTs DDI pak Rahmat sedang menuju ke kelas</i> Pak Rahmat: Assalamu alaikum anak-anak...!!! hari ini ada

Panel komik	Percakapan komik
	<p>permintaan khataman Qur'an dari keluarga almarhum ***. Bapak butuh 15 orang yaa?</p> <p><i>Tiba-tiba seorang siswa bergegas maju ke depan</i></p> <p>Abdul: siap laksanakan tugas pak...</p> <p>Pak Rahmat: Astagfirullah. Dul...dul...! kamu bikin kaget, hampir copot jantung bapak loh...</p> <p>Ihsan: tau tuh pak, tiba-tiba rajin</p> <p>Pak Rahmat: kalau begitu bapak tunggu di halaman sekolah ya, kalian siap-siap dulu!</p>
Adegan 2	<p>Abdul: he he hee... (memikirkan sesuatu)</p> <p>Pak Rahmat: anak-anak... sudah siap kan? Ayo kita berangkat ya?</p> <p>Siswa: siap pak bismillah...!</p> <p><i>Dirumah duka</i></p> <p>Siswa: "BISMILLAHI RAHMANI RAHIM"</p> <p><i>Selesai mengaji seorang bapak pemilik rumah membagikan amplop untuk siswa</i></p> <p>Bapak-bapak: ini nak diambil ya buat jajan, terima kasih ya nak?</p> <p>Abdul: waahhh... terima kasih banyak pak.</p>
Adegan 3	<p><i>Perjalanan pulang siswa-siswi menuju kembali ke sekolah</i></p> <p>Abdul: (membayangkan makanan dan minuman)</p> <p>Adit: hmmm... eh Abdul kamu kok senyam senyum?</p> <p>Abdul: iyalah... dapat amplop, untung tadi aku cepat daftar.</p> <p>Ifa: ooohh... pantas tadi paling rajin, ngajinya juga cepat sekali.</p>



Panel komik	Percakapan komik
	<p>Abdul : ya tidak salah kan rajin? Dapat pahala tuh. Amplopnya juga dapat wkwkwk</p> <p><i>Amplop Abdul tiba-tiba terjatuh saat ia memasukkan ke sakunya</i></p>
Adegan 4	<p><i>Sesorang menemukan amplop Abdul yang terjatuh</i></p> <p><i>Abdul bingung mengetahui aplopnya hilang</i></p> <p>Abdul: aduh... gawat gawat gawat... amplopku dimanaaa Aaa!!</p> <p><i>Abdul mencari amplopnya</i></p> <p>Abdul: Aduuuhhh dimana?</p> <p>Ihsan: kamu cari apa Dul?</p> <p>Abdul: amplop kuu... hilang, tadi dikantong kok!</p> <p>Ihsan: jangan-jangan jatuh?</p> <p>Adit: Haha... tidak ikhlas sih</p>
Adegan 5	<p><i>Anisa dan Vina datang</i></p> <p>Anisa: eh Abdul... kamu kenapa? Bingung begitu...</p> <p>Abdul: ini Nis... amplop yang dikasi tadi hilang!!!</p> <p>Ihsan: udah bantu cari tidak ketemu... relain sajalah Dul...</p> <p>Abdul: enak saja relain... UDAH CAPEK-CAPEK NGAJI pokoknya aku mau cari sampai dapat</p> <p>Anisa: eh Abdul... Astagfirullah, kamu tuh berdosa banget... jadi kamu ikut demi amplopnya? tidak ikhlas banget sih</p> <p>Ihsan: iya tuh... hilang pahalanya iya kan Dit?</p> <p>Adit: hehehe... iya san bener banget</p>
Adegan 6	<p><i>Abdul tiba-tiba kaget karena seseorang memegang kepalanya</i></p>

Panel komik	Percakapan komik
	<p><i>yang ternyata pak Rahmat</i></p> <p>Pak Rahmat: Abduuul... Abdul... pantas paling cepat tadi...</p> <p>Abdul: e...eh... bapak ti...tidak kok pak</p> <p>Pak rahmat: Hmm... ana-anaku yang saleh, kalau kita hendak melakukan sesuatu, niatnya harus ikhlas nak. Ikhlas itu adalah bekerja sukarela tanpa pamrih, dan mengharap ridha Allah... ingat hadisnya kan... “sesungguhnya Allah tidak akan menerima amalan kecuali ikhlas hanya untuk-Nya”. Kalaupun dikasi ucapan terima kasih tidak apa apa diambil tapi... niat utama tetap tidak berubah yaa. Jadi... jangan pernah menyesal berbuat baik, meskipun tidak dibalas... Allah yang akan balas paham ya...?</p> <p>Semua siswa: paham pak... Alhamdulillah</p> <p><i>Pak Rahmat kemudian mengeluarkan amplop Abdul yang ia temukan</i></p> <p>Pak Rahmat: ini amplopanya tadi bapak dapat di jalan... lain kali hati-hati ya</p> <p>Abdul: Alhamdulillah... terima kasih pak, maafin Abdul ya pak</p> <p>Pak Rahmat: yang Ikhlas yaaa</p> <p>Semua siswa: siaap pak...</p>

Setelah desain *storyboard* selesai, peneliti menggambar sketsa awal komik secara manual sesuai dengan pedoman konsep dalam *storyboard*, peneliti membuat desain gambar komik berdasarkan imajinasi peneliti dari pengalaman membaca beberapa jenis komik seperti (Naruto karya Mashasi Kisimoto, Si Juki,

Komik dakwah FPPI dan komik strip lainnya). Penulis menggambar desain awal komik menggunakan alat tulis yaitu pensil, penghapus, penggaris, dan kertas gambar A3. Gambar desain sketsa komik berdasarkan *storyboard* terdapat pada lampiran.

d. Unsur komik strip

Setelah desain sketsa komik serta cerita komik selesai, berikut ini uraian singkat tentang unsur yang terdapat pada komik strip yang terdiri dari karakter tokoh, latar tempat, waktu dan alur cerita komik serta jumlah panel yang dipakai untuk menuangkan cerita, sebagai berikut:

- 1) Latar komik: peneliti mengambil latar cerita yang sesuai dengan suasana kehidupan nyata yang dialami peserta didik yaitu di lingkungan sekolah (kelas, pekarangan, jalan dan tempat lainnya), dengan jam sekolah pagi sampai siang.
- 2) Penokohan: siswa-siswi dan guru-guru menjadi tokoh dalam komik ini serta pemeran pelengkap cerita seperti warga, dengan rincian:
  - Anisa sebagai ketua kelas,
  - Ihsan, Abdul, Vina, dan lainnya sebagai siswa,
  - Pak Rahmat sebagai guru Fiqih,
  - Ibu Jum sebagai guru akidah akhlak,
  - Serta pemeran pembantu lainnya.
- 3) Panel komik: jumlah panel yang digunakan untuk menyelesaikan satu cerita dalam komik ini adalah masing-masing 6 panel.
- 4) Isi cerita: mengisahkan tentang perilaku taat dan ikhlas dengan sinopsis cerita sebagai berikut:

Tabel 12: Sinopsis komik strip

No	Judul komik	Alur cerita/sinopsis
1.	Akibat tidak taat	<p>Suatu hari pada saat jam istirahat di MTs DDI, Anisa dan Vina melihat Ihsan dan Adit melakukan pelanggaran tata tertib sekolah, mereka berusaha menegur dan memperingatkan namun Ihsan dan Adit malah tidak peduli dengan teguran Anisa. Akhirnya guru (bu Jum) yang tiba-tiba lewat memarahi Ihsan dan Adit. Adegan berlanjut ke dalam kelas, Ibu Jum (guru akidah akhlak) menjelaskan materi yang terkait dengan perilaku taat. Adegan akhir memperlihatkan Adit dan Ihsan yang sedang bergegas pulang sekolah, namun perilaku tidak taat kembali dilakukan oleh Ihsan yang kemudian dilihat oleh Ibu Jum, mereka pun dinasehati dan diberi hukuman akibat tidak taat untuk membuat mereka jera.</p>
2.	Amplop	<p>Suatu hari Pak Rahmat masuk kelas untuk memberitahukan undangan melakukan tahlilan kepada peserta didik, tiba-tiba Abdul kegirangan dan menjadi sangat antusias, hal ini membuat Pak Guru dan teman temannya heran. Adegan berlanjut di rumah duka, setelah tahlilan mereka pun dibagikan amplop dan pulang kembali ke sekolah. Namun terjadi perdebatan di jalan antara Abdul dan teman lain terkait perilaku yang ditunjukkan Abdul. Setelah mereka kembali ke sekolah tiba-tiba Abdul mencemaskan sesuatu yang hilang. Teman-teman Abdul menganggap bahwa kehilangan yang</p>

No	Judul komik	Alur cerita/sinopsis
		dialami abdul sepadan dengan perilakunya. Adegan akhir memperlihatkan pak Rahmat datang dan memberikan wejangan kepada abdul dan siswa lainnya sekaligus mengembalikan barang abdul yang tadinya hilang.

- 5) Pelengkap komik: komik ini dilengkapi dengan pertanyaan seputar perilaku taat dan ikhlas sebagai umpan balik peserta didik serta kata-kata bijak untuk motivasi peserta didik. Masing masing pertanyaan tiap satu judul komik terdiri dari lima butir diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

*Tabel13: Panel pertanyaan komik strip*

No.	Judul komik	Pertanyaan	Kata bijak
1.	Akibat tidak taat	a. Apa yang dimaksud taat? b. Coba sebutkan 3 ketaatan yang harus dimiliki seorang muslim! c. Sebutkan 3 contoh perilaku taat d. Perilaku apa yang dilakukan oleh Ihsan dan Adit? Kenapa? e. Sebutkan 1 tata tertib sekolah yang harus kita patuhi!	Orang yang kuat bukanlah dia yang tidak pernah menangis, tetapi orang yang terus taat di tengah godaan
2.	Amplop	a. Apa yang dimaksud niat ikhlas? b. Sebutkan 2 perbuatan ikhlas! c. Mengapa Abdul di anggap tidak ikhlas oleh Nisa? d. Mengapa kita perlu berniat yang ikhlas? e. Apa yang terjadi jika kita tidak	Teruslah berbuat kebaikan meskipun orang lain tidak tahu, karena tidak ada perbuatan sekecil apapun yang lepas dari

	ikhlas berbuat baik?	pengawasan Allah.
--	----------------------	-------------------

### 3. Tahap Pengembangan (*development*)

#### a. Penyempurnaan gambar komik

Setelah semua sketsa komik telah selesai, selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan gambar komik menjadi gambar yang lebih halus dan menarik serta permanen dengan proses editing menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, sketsa komik di *scanning* terlebih dahulu kedalam aplikasi kemudian proses editing dilakukan sebagai berikut:

- 1) Memperhalus garis gambar dan panel menggunakan fitur kuas *deep pen*, seluruh sketsa awal komik (karakter dan *background*) digambar ulang menggunakan fitur *deep pen* dipadukan dengan fitur penggaris untuk membuat garis lurus dan garis melingkar. Sebelum proses menggambar, sketsa awal komik yang telah di *scan* dipudarkan terlebih dahulu untuk memperjelas garis.
- 2) Pemberian balon percakapan (bentuk bulat dan lonjong) menggunakan fitur *deep pen* dan menempatkan sesuai urutan percakapan,
- 3) Menulis teks percakapan dengan fitur teks menggunakan font *Monospace Bold*, serta efek suara yang terdapat pada adegan tertentu. Teks percakapan terdiri dari berbagai macam ukuran sesuai kepadatan percakapan.
- 4) Pewarnaan gambar menggunakan fitur *coloring* dengan memadukan berbagai warna yang sesuai serta tekstur untuk background dan karakter sebagai berikut:
  - (a) Warna hijau untuk rumput, dan daun dan bangunan sekolah
  - (b) Warna biru untuk langit dan efek background lainnya

- (c) Warna coklat untuk seragam dinas guru serta batang pohon, bangku, meja, pagar dan material kayu lainnya
  - (d) Warna abu-abu untuk material besi seperti tiang bendera dan tong sampah
  - (e) Warna putih untuk baju siswa dan awan
  - (f) Warna biru tua untuk celana dan rok siswa
  - (g) Warna hitam untuk rambut dan batu-batuan
  - (h) Perpaduan berbagai warna untuk background tertentu
- 5) Pemberian kata-kata tiruan bunyi seperti *jengg* (suara adegan terkejut), *kriuk-kriuk* (suara mengunyah), *set* (suara mengambil sesuatu), *syutt* (suara menjatuhkan sesuatu), *wuzz* (suara bergegas) *syu...syu...syu* (suara mengibaskan tangan) dan efek suara lainnya.
  - 6) Pemberian efek-efek tertentu seperti lambaian tangan, gerakan tangan, mengambi sesuatu, berjalan, ekspresi heran, ekspresi takut dan lainnya.
  - 7) Penambahan kesan bayangan 3D dengan fitur *shading*.
  - 8) Semua gambaran proses *editing* dapat dilihat pada bagian lampiran tesis ini.
- b. Menyusun dan mencetak komik untuk kebutuhan validasi

Gambar panel komik yang telah selesai kemudian disatukan dan dikemas dalam bentuk komik strip secara sistematis dan ditambahkan pelengkap seperti soal-soal sebagai umpan balik peserta didik serta kata bijak sebagai motivasi, setiap komik dimuat dalam satu kertas timbal balik. Komik yang telah selesai kemudian di print untuk dilakukan uji validasi oleh ahli media dan materi.

- c. Menyiapkan instrumen angket validasi

Setelah komik siap untuk divalidasi, peneliti menyiapkan angket berisi penilaian terhadap komik strip dengan rincian 15 indikator penilaian untuk ahli

media mencakup aspek tampilan grafis/gambar, tampilan tulisan/kata, dan fungsi media dan 10 indikator penilaian untuk ahli materi mencakup aspek isi, penyajian dan bahasa, yang kemudian dibagikan masing masing kepada validator beserta media komik strip yang akan divalidasi.

d. Validasi ahli media

1) Validasi I

Peneliti melakukan uji validasi media komik strip pada tanggal 5 Januari 2021 kepada ahli media yang dipilih sesuai kebutuhan. Peneliti memilih seorang dosen ahli media yaitu Muhammad Ahsan, M.Si. beliau merupakan dosen Pascasarjana IAIN Parepare yang telah berpengalaman dalam bidang media dan teknologi pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti memberikan media komik strip untuk dibaca oleh validator beserta instrumen angket yang telah disiapkan untuk memberikan penilaian pada media komik strip dengan menilai berdasarkan aspek Tampilan grafis/gambar, tampilan tulisan/kata, dan fungsi media (*angket hasil validasi ahli media pada lampiran*), berikut ini tabel hasil analisis validasi oleh ahli media:

*Tabel 14: Validasi I ahli media*

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Tampilan grafis/gambar	Bentuk dan ukuran gambar	4
	Variasi gambar yang imajinatif	4
	Pemilihan latar dan karakter komik strip yang relevan dan menarik	3
	Kesesuaian gambar dengan tulisan	2
	Teknik pewarnaan (pemilihan warna)	3
Tampilan tulisan/kata	Pemilihan tema dan judul	4
	Bentuk dan ukuran huruf pada teks dan percakapan	2



Aspek	Indikator Penilaian	Skor
	Pemilihan balon kata	3
	Kejelasan tulisan	3
	Penggunaan bahasa yang relevan	3
Fungsi media	Media komik strip mudah dioperasikan/ digunakan	2
	Bahasa penyampaian media komik strip dapat dipahami dengan mudah	3
	Penyajian materi pembelajaran dalam media komik strip	4
	Alur cerita media komik strip	4
	Media komik strip sebagai sumber belajar	3
<b>Total skor</b>		47
<b>Skor ideal</b>		60
<b>Persentase</b>		<b>78,3%</b>

Tabel 15: Kriteria kevalidan data angket ahli media

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	<b>70 – 79 %</b>	<b>Kurang</b>	<b>Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi</b>
4	< 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli media dengan menilai berdasarkan aspek tampilan grafis/gambar, tampilan tulisan/kata, dan fungsi media, diperoleh total skor dari 15 indikator penilaian yaitu 47 dari skor ideal 60, dengan persentase 78,3% angka ini berada pada kategori kurang dengan persentase antara (70 – 79) %, sehingga dapat dikatakan bahwa media komik strip masih belum layak dari segi mediasi untuk di ujicobakan, sehingga perlu dilakukan

revisi/perbaiki berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli media sebagai berikut:

- a) Kontras warna antara tulisan dengan gambar disesuaikan lagi
  - b) Bentuk font huruf disesuaikan lagi dengan kemampuan peserta didik kelas VII dalam membaca dan memahami jenis font yang variatif.
  - c) Pemilihan balon kata lebih variatif lagi dengan menyesuaikan ukuran panel komik
  - d) Penyusunan panel komik dalam lembaran disesuaikan lagi agar lebih jelas dan mudah dibaca sesuai urutan panelnya
- 2) Validasi II

Setelah dilakukan revisi/perbaikan pada media komik strip berdasarkan saran dari ahli media, peneliti kemudian menyiapkan instrumen untuk uji validasi tahap II untuk ahli media. Pada tanggal 7 Januari 2021, media komik yang telah direvisi/diperbaiki diberikan kepada ahli media yang sama untuk divalidasi. Validator kembali diberikan angket penilaian yang sama beserta media komik strip yang telah direvisi. Berikut ini tabel hasil validasi II ahli media:

*Tabel 16: Validasi II ahli media*

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Tampilan grafis/gambar	Bentuk dan ukuran gambar	4
	Variasi gambar yang imajinatif	4
	Pemilihan latar dan karakter komik strip yang relevan dan menarik	4
	Kesesuaian gambar dengan tulisan	3
	Teknik pewarnaan (pemilihan warna)	3
Tampilan tulisan/kata	Pemilihan tema dan judul	4
	Bentuk dan ukuran huruf pada teks dan percakapan	3

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
	Pemilihan balon kata	4
	Kejelasan tulisan	3
	Penggunaan bahasa yang relevan	4
Fungsi media	Media komik strip mudah dioperasikan/ digunakan	3
	Bahasa penyampaian media komik strip dapat dipahami dengan mudah	4
	Penyajian materi pembelajaran dalam media komik strip	4
	Alur cerita media komik strip	4
	Media komik strip sebagai sumber belajar	4
<b>Total skor</b>		55
<b>Skor ideal</b>		60
<b>Persentase</b>		<b>91.6%</b>

Tabel 17: Kriteria kevalidan data angket ahli media

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	< 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi tahap II ahli media, diperoleh total skor dari 15 indikator penilaian yaitu 55 dari skor ideal 60, dengan persentase 91,6% angka ini berada kategori Sangat baik dengan persentase antara (90 – 100) %, sehingga dapat dikatakan bahwa media komik strip sangat layak dari segi mediasi untuk di ujicobakan pada tahap implementasi.

e. Validasi ahli materi

1) Validasi I

Media komik strip yang telah dinilai dan divalidasi oleh ahli media selanjutnya diberikan kepada ahli materi untuk menilai muatan isi komik atau materi komik dan kesesuaiannya terhadap materi pelajaran akidah akhlak. Peneliti melakukan uji validasi materi komik pada tanggal 11 Januari 2021 kepada ahli materi yang dipilih sesuai kebutuhan validasi. Peneliti memilih seorang guru akidah akhlak yaitu, Ibu Janewati, S.Pd.I yang telah berpengalaman mengajarkan akidah akhlak di Mts. DDI Pekkabata selama 23 tahun.

Pada tahap ini peneliti memberikan media komik strip untuk dibaca oleh validator beserta instrumen angket yang telah disiapkan untuk memberikan penilaian pada media komik strip dengan menilai berdasarkan aspek isi, penyajian dan bahasa (*angket hasil validasi ahli materi pada lampiran*), berikut ini tabel hasil analisis validasi oleh ahli materi:

*Tabel 18: Validasi I ahli materi*

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Isi	Kesesuaian konten media komik strip dengan KI, KD dan Indikator	3
	Kemudahan dalam memahami contoh perilaku yang digambarkan dalam komik strip	4
	Media komik relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	3
	Media komik dilengkapi soal tes evaluasi	2
Penyajian	Kemudahan dalam menggunakan media	3
	Kemudahan dalam memahami alur cerita media komik	4
	Media komik memiliki nilai motivasi dalam berperilaku	3

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	2
	Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep	2
	Kejelasan dalam memberikan informasi	3
<b>Total skor</b>		29
<b>Skor ideal</b>		40
<b>Persentase</b>		<b>72.5%</b>

Tabel 19: Kriteria kevalidan data angket ahli materi

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	<b>Kurang</b>	<b>Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi</b>
4	< 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli materi dengan menilai berdasarkan aspek isi, penyajian, dan bahasa, diperoleh total skor dari 10 indikator penilaian yaitu 29 dari skor ideal 40, dengan persentase 72,5% angka ini berada kategori Kurang dengan persentase antara (70 – 79) %, sehingga dapat dikatakan bahwa media komik strip masih belum layak dari segi konten/materi untuk di ujicobakan, sehingga perlu dilakukan revisi/perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli materi sebagai berikut:

- a) Penggunaan huruf kapital perlu diperhatikan termasuk nama orang
- b) Bahasa gaul yang digunakan secukupnya saja karena tidak semua peserta didik dapat memahami.
- c) Ukuran tulisan pada dialog perlu diperbesar lagi agar lebih jelas.

- d) Kelengkapan materi tentang perilaku taat dan ikhlas perlu dilengkapi lagi kedalam komik.

## 2) Validasi II

Setelah dilakukan revisi/perbaikan pada media komik strip berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti kemudian menyiapkan instrumen untuk uji validasi tahap II untuk ahli materi. Pada tanggal 13 Januari 2021, media komik yang telah direvisi/diperbaiki diberikan kepada ahli materi yang sama untuk divalidasi. Berikut ini tabel hasil validasi II ahli materi:

*Tabel 20: Validasi II ahli materi*

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Isi	Kesesuaian konten media komik strip dengan KI, KD dan Indikator	4
	Kemudahan dalam memahami contoh perilaku yang digambarkan dalam komik strip	4
	Media komik relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	3
	Media komik dilengkapi soal tes evaluasi	4
Penyajian	Kemudahan dalam menggunakan media	4
	Kemudahan dalam memahami alur cerita media komik	4
	Media komik memiliki nilai motivasi dalam berperilaku	4
Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
	Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep	4
	Kejelasan dalam memberikan informasi	4
<b>Total skor</b>		<b>39</b>

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
	Skor ideal	40
	Persentase	97.5%

Tabel 21: Kriteria kevalidan data angket ahli materi

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	< 69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan analisis hasil validasi tahap II ahli materi, diperoleh total skor dari 10 indikator penilaian yaitu 39 dari skor ideal 40, dengan persentase 97,5% angka ini berada kategori Sangat baik dengan persentase antara (90 – 100) %, sehingga dapat dikatakan bahwa media komik strip sangat layak dari segi konten/materi untuk di ujicobakan pada tahap implementasi.

Sebagai tahap akhir dari proses pengembangan, peneliti kemudian menyempurnakan lembaran komik yang telah siap diujikan menjadi kemasan media komik strip yang bersampul dan terdiri dari beberapa rangkap sesuai dengan kebutuhan.

Setelah tahap pengembangan (*development*) selesai, peneliti kemudian mengimplementasikan media komik strip untuk pelajaran akidah akhlak pada tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) yang akan dijelaskan pada sub bab berikutnya.

## **B. Kelayakan Media Komik Strip untuk Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTs DDI Pekkabata**

Media komik strip yang telah melalui tahap pengembangan selanjutnya akan dilakukan uji kelayakan untuk pembelajaran akidah akhlak di kelas VII. Uji coba ini dijelaskan dalam dua tahap sebagai berikut:

### **1. Tahap Implementasi (*implementation*)**

Peneliti melakukan uji kelayakan media komik strip pada tanggal 25 Januari 2021, Subjek uji coba media komik strip adalah peserta didik kelas VII Mts DDI Pekkabata yang berjumlah 20 orang. Berikut ini uraian proses implementasi media komik strip berdasarkan proses pembelajaran akidah akhlak.

#### **a. Kegiatan awal**

Pada tahap ini pendidik memulai pembelajaran awal dengan kegiatan seperti, mengecek daftar hadir peserta didik, berdoa sebelum belajar, dan memberikan pengantar materi. Pendidik juga menjelaskan tujuan pembelajaran serta media dan sumber belajar yang akan digunakan.

#### **b. Kegiatan inti**

Pendidik mulai mengantar peserta didik menuju materi pembelajaran perilaku taat dan ikhlas secara singkat, kemudian Media komik dibagikan kepada peserta didik setelah pelajaran inti tentang perilaku terpuji taat dan ikhlas. Peserta didik kemudian membaca komik selama beberapa menit, terlihat peserta didik antusias dalam membaca komik strip tersebut.

Setelah komik selesai dibaca peserta didik memberikan umpan balik berupa tanggapan terhadap perilaku karakter yang digambarkan dalam komik, yang kemudian ditanggapi oleh pendidik. Terdapat pula interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya terkait perilaku taat dan ikhlas yang digambarkan dalam komik.



c. Kegiatan penutup

Sebagai refleksi akhir pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal singkat yang disediakan dalam media komik sebagai proses penugasan harian. Pendidik juga mengarahkan peserta didik untuk membaca dan merenungi kata bijak yang disediakan dalam media komik strip. Sebagai tahap akhir dalam proses pembelajaran, guru memberikan kesimpulan terhadap perilaku taat dan ikhlas.

Beberapa aktivitas yang dilakukan peserta didik berdasarkan observasi peneliti pada proses pembelajaran menggunakan media komik strip adalah:

- 1) Peserta didik membaca komik dengan antusias,
- 2) Peserta didik berinteraksi dengan guru terkait perilaku yang digambarkan dalam komik strip,
- 3) Peserta didik memperagakan percakapan yang diucapkan dalam komik
- 4) Peserta didik mengkomunikasikan pendapat mengenai perilaku taat dan ikhlas dengan teman lainnya,
- 5) Peserta didik mengerjakan soal yang disediakan dalam media, sehingga memicu proses berpikir,

Setelah pelajaran selesai, peneliti membagikan angket kepada peserta didik untuk mengumpulkan data berupa respon dan tanggapan terhadap media komik strip yang telah diimplementasikan. Respon tersebut menjadi syarat untuk mengetahui kelayakan media untuk digunakan sebagai media alternatif pada pembelajaran akidah akhlak di sekolah.

2. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah memperoleh data dari angket respon peserta didik. Analisis hasil angket respon peserta didik terhadap media komik strip dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 22: Data perolehan respon peserta didik terhadap media komik strip

No	Nama Peserta Didik	Skor Ideal	Skor Respon
1	Abdul	10	9
2	Abil syafaat	10	9
3	Amelia putrid	10	9
4	Andika pratama	10	8
5	Armiyanti	10	9
6	Aslan bohari	10	9
7	Henrik ramba	10	9
8	Irmayanti	10	9
9	Muh. Izran	10	10
10	Muh. Padil	10	8
11	Muh. Suwaib	10	10
12	Nur nilam sari	10	9
13	Nurqolbi	10	9
14	Pais	10	9
15	Putri rahayu yunus	10	10
16	Salwa fadilah	10	9
17	Samsul	10	9
18	Sunarti	10	10
19	Umra	10	10
20	Yuliana	10	10
Jumlah			<b>184</b>
Rata-rata			<b>9,2</b>
Persentase			<b>92%</b>

Tabel 23: Kriteria penilaian respon peserta didik

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat positif/ sangat praktis/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang positif/ kurang praktis/perlu direvisi
4	60 – 69 %	Sangat Kurang	Negatif/ tidak praktis/perlu direvisi

Tabel hasil respon peserta didik menunjukkan 6 peserta didik memberikan skor 10, 12 peserta didik memberikan skor 9 dan 2 peserta didik memberikan skor 8, sehingga rata-rata skor penilaian peserta didik adalah (9,2) dari skor ideal (10) dengan persentase sebanyak 92%. Angka ini berada pada kategori sangat baik yaitu antara (90 – 100)%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa media komik strip mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik, selain itu berdasarkan pengamatan ketika menggunakan media komik strip, peserta didik terlihat sangat antusias dalam membaca komik.

Berdasarkan akumulasi keseluruhan dari penilaian pada tahap validasi dan uji coba kelayakan bahwa ahli media dan ahli materi setelah melalui proses perbaikan telah memberikan predikat layak untuk diimplementasikan, serta mendapat skor sangat positif untuk respon peserta didik. Dengan demikian media komik strip yang telah dikembangkan merupakan media yang sangat praktis dan layak untuk digunakan pada pembelajaran akidah akhlak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak yang telah dilaksanakan, dapat dikemukakan kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media komik strip dilakukan melalui 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik dilakukan untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan, kemudian membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai pedoman dalam menggambar desain cerita komik, media di desain melalui 2 proses yaitu manual (menggambar sketsa komik serta menentukan tema, judul, latar, tokoh, dan alur cerita secara manual), dan *editing* (penyempurnaan gambar dan konten komik menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*). Komik yang telah selesai dikemas kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media diimplementasikan. Hasil validasi dari ahli media setelah 2 kali proses validasi menunjukkan skor akhir 55 dari skor ideal 60 dengan persentase 91,6%, sehingga komik strip termasuk dalam kategori layak secara mediasi untuk diimplementasikan. Sedangkan pada validasi ahli materi setelah 2 kali validasi diperoleh total skor akhir 39 dari skor ideal 40 dengan persentase 97,5%, sehingga komik strip termasuk dalam kategori layak secara konten/materi untuk diimplementasikan. Media yang telah valid/layak, selanjutnya diujicobakan pada pembelajaran akidah akhlak materi perilaku terpuji taat dan ikhlas di kelas VII MTs. DDI Pekkabata,

kemudian dievaluasi berdasarkan respon peserta didik melalui angket respon peserta didik.

2. Hasil evaluasi menunjukkan 6 peserta didik memberikan skor 10, 12 peserta didik memberikan skor 9 dan 2 peserta didik memberikan skor 8, sehingga rata-rata skor penilaian peserta didik adalah (9,2) dari skor ideal (10) dengan persentase sebanyak 92%. Angka ini berada pada kategori sangat baik sesuai dengan tabel kriteria penilaian respon peserta didik, dengan demikian dapat dikatakan bahwa media komik strip mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa media komik strip yang telah dikembangkan merupakan media yang praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran akidah akhlak.

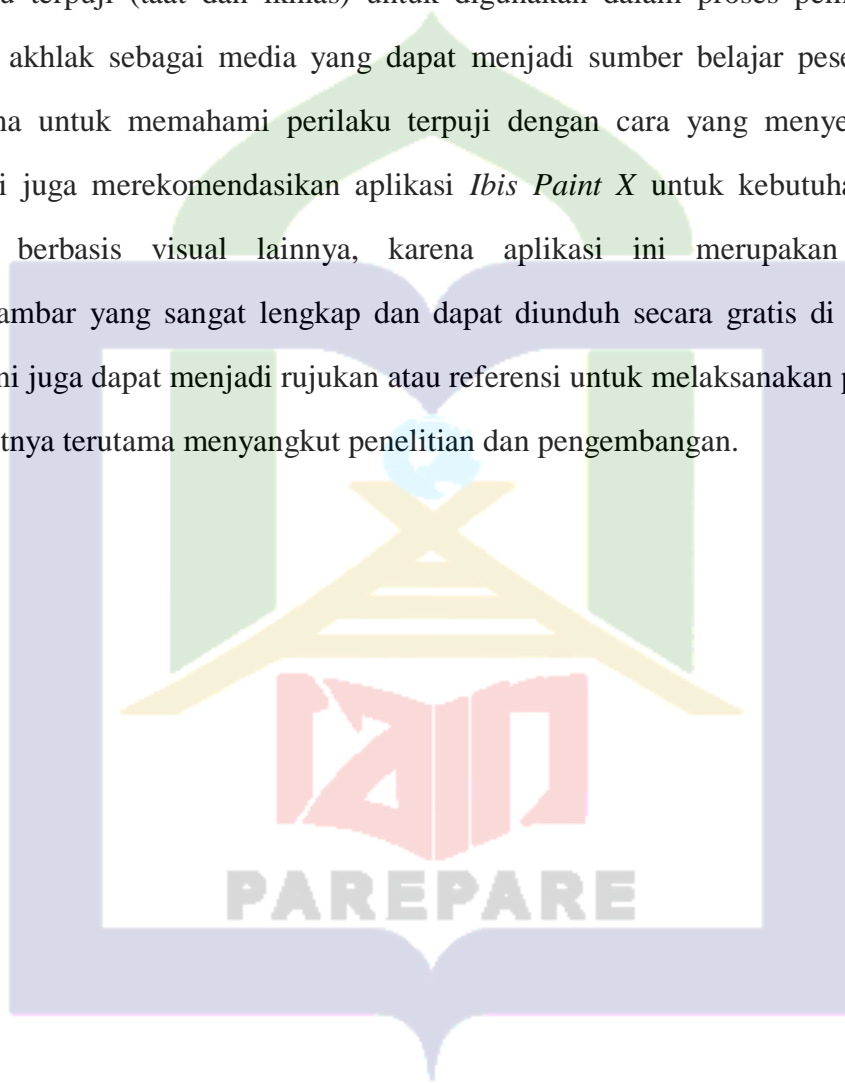
## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi ajar dapat memicu motivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik menjadi acuan penting dalam pemilihan media yang sesuai.
3. Media komik dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik untuk belajar tentang perilaku terpuji karena media ini menyediakan pembelajaran yang menyenangkan melalui cerita dan gambar yang menarik.
4. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik strip yang telah dilakukan, penulis merekomendasikan media komik strip dengan tema perilaku terpuji (taat dan ikhlas) untuk digunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak sebagai media yang dapat menjadi sumber belajar peserta didik terutama untuk memahami perilaku terpuji dengan cara yang menyenangkan. Peneliti juga merekomendasikan aplikasi *Ibis Paint X* untuk kebutuhan desain media berbasis visual lainnya, karena aplikasi ini merupakan aplikasi menggambar yang sangat lengkap dan dapat diunduh secara gratis di *playstore*. Tesis ini juga dapat menjadi rujukan atau referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya terutama menyangkut penelitian dan pengembangan.



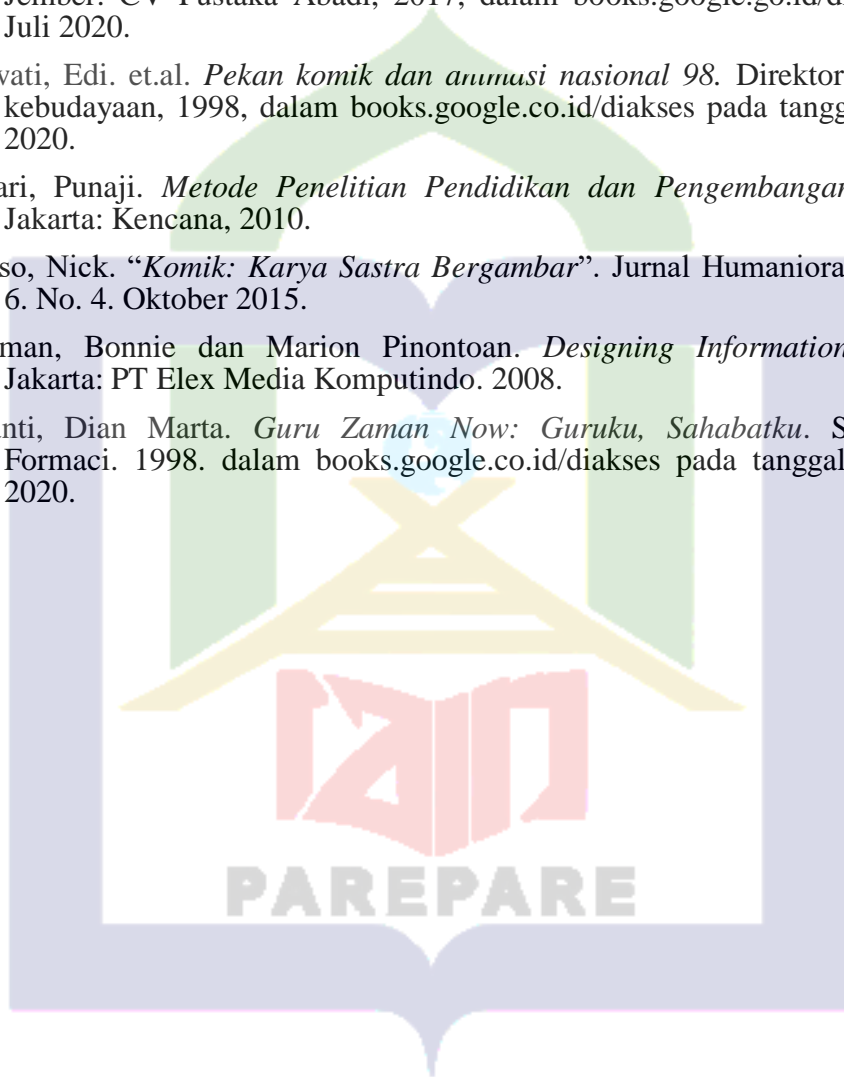
## DAFTAR PUSTAKA

- AF, Hasan. *Pendidikan Agama Islam: Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*. Cet. I; Semarang: PT Karya Toha Putra. 2014.
- Ali, Mohammad. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Cet. 10; Bandung:Angkasa, 1993.
- Ali, Zainuddin. *Pendidikan Agama Islam*. Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Alim, Muhammad. *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Cet. III. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2016.
- Ardiyanto, Dani. “*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan*”. *Laporan Hasil Penelitian*. Lampung: UIN Raden Intan 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2005.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Asroruddin, Muhammad. *Belajar Aqidah Akhlak*. Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada. 2010.
- Chakim, Lukman, dan Solehudin, Moh. *Akidah Akhlak*. Cet. I; Jakarta: Kementerian Agama. 2014.
- Direktorat jendral kebudayaan. “*Pekan komik dan animasi nasional 98*”. dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses pada tanggal 4 juni 2020.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: PT. Karya Toha Putra. 1995.
- Desma Yulia. “*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Sma Negeri I Gunung Talang .*” *Laporan Hasi Penelitian*. Batam: FKIP UNRIKA.
- Gumelar, MS. *Comic Making: Cara Membuat komik*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Putri Media, 2011, dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses 9 Juli 2020.
- Gusdiansyah, Rully. *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2013.
- Google play. “*Ibis Paint X*”. diakses pada <https://play.google.com/store/apps/IbisPaintX> (tanggal 20 Juni 2020).
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Cet. 1; Jakarta: Kencana. 2016.

- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media pembelajaran*. Cet. 1 Jakarta: Kencana. 2020
- Maharsi, Indiria. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. dalam Nick Soedarso. *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Jurnal Humaniora. Volume 6. No. 4. Oktober 2015.
- . *Komik: dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Dwi Quantum, 2018. dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 9 Juli 2020.
- Mahmuda, Lailatul. *Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta*. Laporan Hasil Penelitian, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. 2014.
- Musdalifah. *Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*. Laporan Hasil Penelitian. Malang: Pascasarjana UIN Malang. 2019
- Musfiqon. *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*. Cet. 1. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2016 dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 02 Maret 2021.
- Nana. *Pengembangan Bahan Ajar*. Cet. I. Klaten: Lakeisha. 2020.
- Nizamuddin. *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*. Medan: Pantera Publishing, 2020, dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses 27 Juni 2020.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2018, dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 9 Juli 2020.
- Nomsa. *Aplikasi Menggambar Digital: Fitur di Ibis Paint X*, <https://nomsaa.com/fitur-di-ibis-paint-x/>. diakses pada tanggal 11 Februari 2021.
- Puspitarini, Dwi. *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*. Jember: STAIN PRESS. 2013.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Cet. 1; Jakarta: Kencana. 2017.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020, dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 16 Juli 2020.
- . *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Cet. I; Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020, dalam [books.google.go.id/](https://books.google.go.id/) diakses 26 Juli 2020.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Cet. 1; Yogyakarta: Deppublish. 2017.
- Sudarno. *“Mengenal Gaya Belajar Siswa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran.” Wordpress*. <https://sudarnosaputra.wordpress.com/2014/10/18/mengenal-gaya-belajar-siswa-dan-implementasinya-dalampembelajaran/> pada tanggal 03 Juni 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. 28; Bandung: Alfabeta, 2018.



- Suhendra, Ade, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI*. Cet. 1. Jakarta Timur: Kencana. 2019. dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses 02 Maret 2021.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. 4; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Cet. 1; Jember: CV Pustaka Abadi, 2017, dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses 16 Juli 2020.
- Sedyawati, Edi. et.al. *Pekan komik dan animasi nasional 98*. Direktorat jendral kebudayaan, 1998, dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses pada tanggal 9 juli 2020.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2010.
- Soedarso, Nick. "Komik: Karya Sastra Bergambar". *Jurnal Humaniora*. Volume 6. No. 4. Oktober 2015.
- Soeherman, Bonnie dan Marion Pinontoan. *Designing Information System*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2008.
- Wijayanti, Dian Marta. *Guru Zaman Now: Guruku, Sahabatku*. Semarang: Formaci. 1998. dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/)diakses pada tanggal 11 juli 2020.



## SURAT PENELITIAN DARI PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**Jl. Jend. Sukawati Nomor 40, Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212**

---

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 503/0492/PENELITIAN/DPMPPTSP/11/2020

Tentang

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Memimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 20-11-2020 atas nama MUHAMMAD DIHYAH, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP - 1027/RT/Teknis/DPMPPTSP/11/2020, Tanggal : 20-11-2020
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0492/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/11/2020, Tanggal : 20-11-2020

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :

**KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG
3. Nama Peneliti : MUHAMMAD DIHYAH
4. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP MENGGUNAKAN APLIKASI IBS PAINT X UNTUK PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : PESERTA DIDIK KELAS 7 MTs DDI PEKKABATA
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Duampanua

**KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 20-05-2021.

**KETIGA** : Peneliti wajib menaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

**KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 24 November 2020



**Biaya : Rp 0,-**



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :  
**ANDI MIRANI, AP., M.Si**  
 NIP. 197406031993112001  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP**  
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang











### SKETSA MEDIA KOMIK STRIP

#### 1. Sketsa komik “Akibat tidak taat”



## 2. Sketsa komik “Amlop”



## PROSEDUR *EDITING* MEDIA KOMIK STRIP DI APLIKASI *IBIS PAINT X*

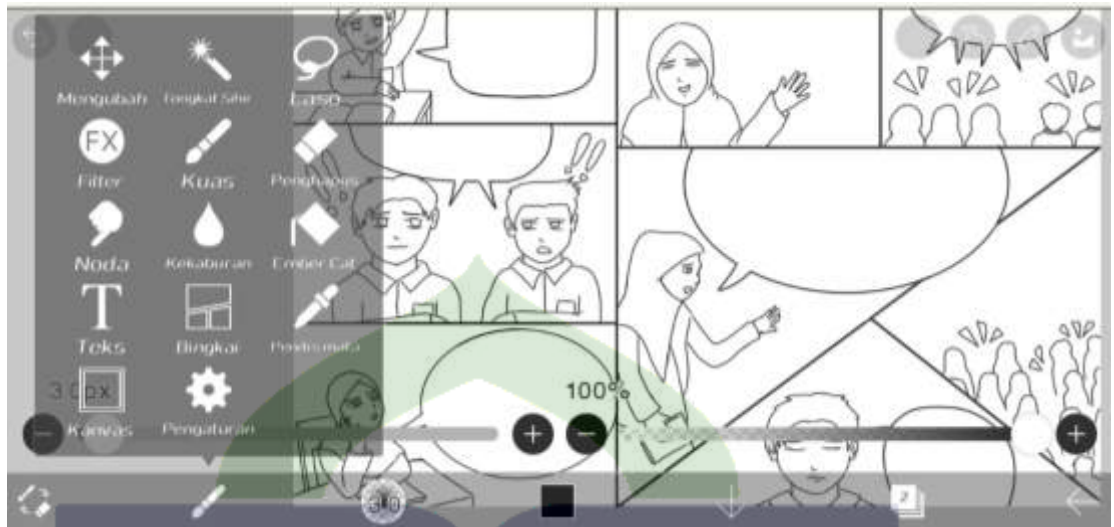
1. Scan sketsa awal komik strip ke aplikasi *Ibis Paint X*



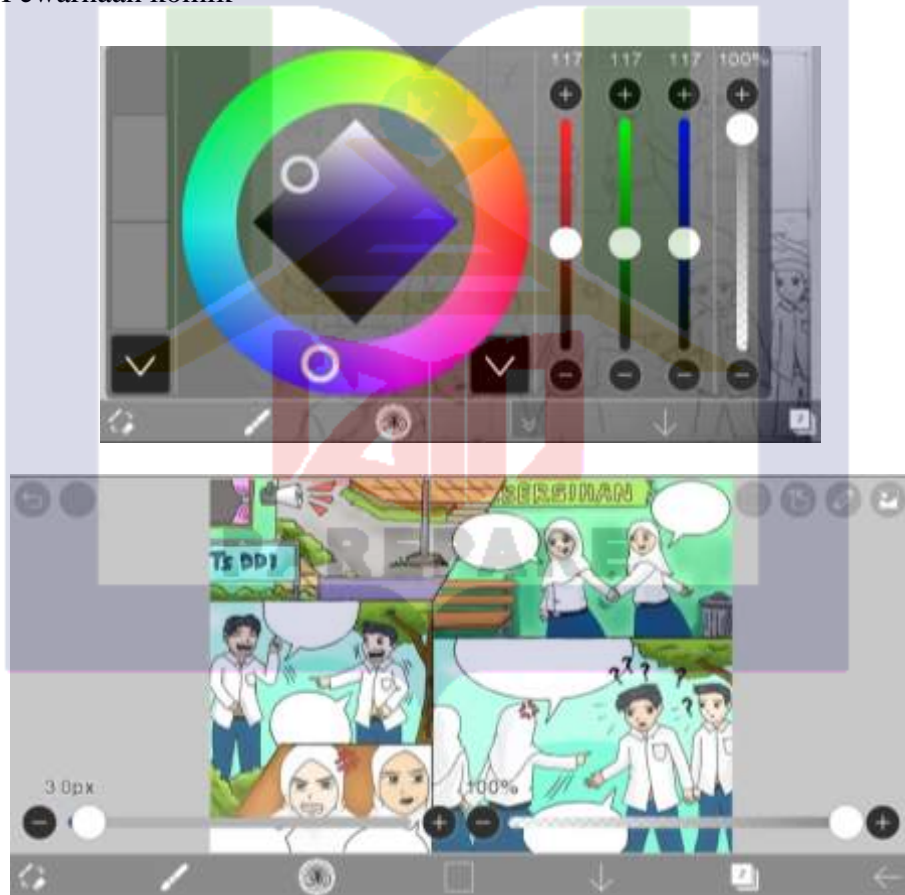
2. Proses menggambar komik strip dari sketsa manual menjadi sketsa digital



3. Pemberian balon kata



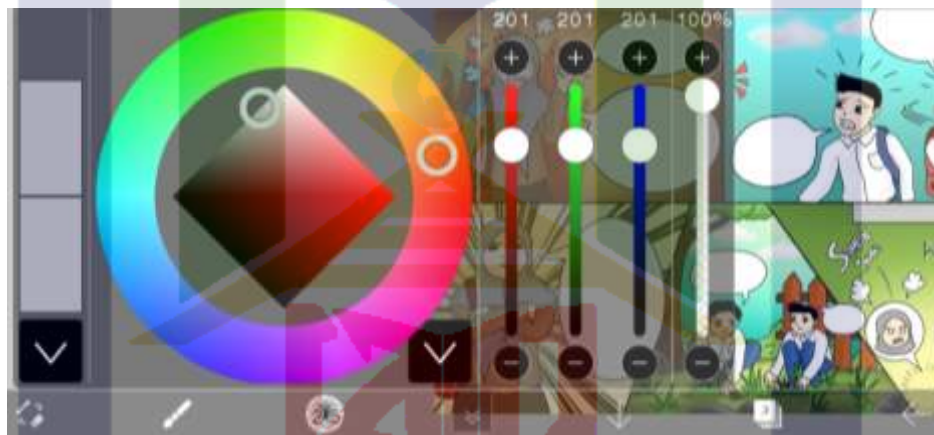
4. Pewarnaan komik



5. Pemberian teks percakapan



6. Pemberian tambahan *shading* dan tekstur lainnya



7. Pemberian tambahan *shading* dan tekstur lainnya



### MEDIA KOMIK STRIP YANG TELAH DIKEMBANGKAN

#### 1. Komik strip “Akibat tidak taat”







2. Komik strip “Amplop”





### 3. Desain sampul komik



FOTO VALIDASI AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI



*Ahli media: Muhammad Anshari, M.Si.*



*Ahli materi: Janewati, S.Ag.*

## ANGKET HASIL VALIDASI I AHLI MEDIA

**ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA**  
**Media Berbasis Komik Strip Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII MTs**  
**DDI Pekkabata**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak  
 Peneliti : Muh. Dihyah  
 Instansi : Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare

**Identitas responden**

Nama : *Muhammad Alisan, M Si*  
 Ahli bidang : *Media Pembelajaran*

Isilah dengan tanda *check (√)* pada kolom skor penilaian yang bapak/ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan:

- 4: Sangat Baik
- 3: Baik
- 2: Kurang
- 1: Sangat Kurang

Aspek	Indikator penilaian	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan grafis/gambar	1. Bentuk dan ukuran gambar. Saran Perbaikan:				✓
	2. Variasi gambar yang imajinatif. Saran Perbaikan:				✓
	3. Pemilihan latar dan karakter komik strip yang relevan dan menarik. Saran Perbaikan:			✓	
	4. Kesesuaian gambar dengan tulisan. Saran Perbaikan:		✓		
	5. Teknik pewarnaan (pemilihan warna). Saran Perbaikan:			✓	

Tampilan tulisan/kata	6. Pemilihan tema dan judul. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	7. Bentuk dan ukuran huruf pada teks dan percakapan. Saran Perbaikan: <i>Bentuk font huruf disesuaikan dengan peserta didik kelas VII</i> ..... .....		✓		
	8. Pemilihan balon kata. Saran Perbaikan: <i>Pemilihan balon kata lebih variatif lagi</i> ..... .....			✓	✓
	9. Kejelasan tulisan. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
	10. Penggunaan bahasa yang relevan. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
Fungsi media	11. Media komik strip mudah dioperasikan/ digunakan. Saran Perbaikan: <i>Penyusunan panel komik dalam lembaran disesuaikan agar jelas dan mudah dipahami</i> ..... .....		✓		
	12. Bahasa penyampaian media komik strip dapat dipahami dengan mudah. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
	13. Penyajian materi pembelajaran dalam media komik strip. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	14. Alur cerita media komik strip. Saran Perbaikan: ..... ..... .....				✓
	15. Media komik strip sebagai sumber belajar. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	

Pinrang, 5 Januari 2021.

Ahli Media:


  
 Muhammad Abu, 14-5

## ANGKET HASIL VALIDASI II AHLI MEDIA

**ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA**  
**Media Berbasis Komik Strip Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII MTs**  
**DDI Pekkabata**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak

Peneliti : Muh. Dihyah

Instansi : Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare

**Identitas responden**

Nama : Muhammad Absan, M.Si.

Ahli bidang : Media Pembelajaran

Isilah dengan tanda *check* (✓) pada kolom skor penilaian yang bapak/ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan:

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Kurang

1: Sangat Kurang

Aspek	Indikator penilaian	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan grafis/ gambar	1. Bentuk dan ukuran gambar. Saran Perbaikan: .....				✓
	2. Variasi gambar yang imajinatif. Saran Perbaikan: .....				✓
	3. Pemilihan latar dan karakter komik strip yang relevan dan menarik. Saran Perbaikan: .....				✓
	4. Kesesuaian gambar dengan tulisan. Saran Perbaikan: .....			✓	
	5. Teknik pewarnaan (pemilihan warna). Saran Perbaikan: .....			✓	



Tampilan tulisan/kata	6. Pemilihan tema dan judul. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	7. Bentuk dan ukuran huruf pada teks dan percakapan. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
	8. Pemilihan balon kata. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	9. Kejelasan tulisan. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
	10. Penggunaan bahasa yang relevan. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
Fungsi media	11. Media komik strip mudah dioperasikan/digunakan. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
	12. Bahasa penyampaian media komik strip dapat dipahami dengan mudah. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	13. Penyajian materi pembelajaran dalam media komik strip. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	14. Alur cerita media komik strip. Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	15. Media komik strip sebagai sumber belajar. Saran Perbaikan: ..... .....				✓

Pinrang, 7 Januari 2021.

Ahli Media:

  
Muhammad Abbas, M. Si

## ANGKET HASIL VALIDASI I AHLI MATERI

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**  
**Media Berbasis Komik Strip Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII MTs**  
**DDI Pekkabata**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X*  
 Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak  
 Peneliti : Muh. Dihyah  
 Instansi : Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare

**Identitas responden**

Nama : Janewah, S. Pd  
 Ahli bidang : Akidah Akhlak

Isilah dengan tanda *check* (✓) pada kolom skor penilaian yang bapak/ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan:


- 4: Sangat Sesuai
- 3: Sesuai
- 2: Kurang Sesuai
- 1: Tidak Sesuai

Aspek	Indikator penilaian	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Isi	1. Kesesuaian konten media komik strip dengan KI, KD dan Indikator Saran Perbaikan:			✓	
	2. Kemudahan dalam memahami contoh perilaku yang digambarkan dalam komik strip Saran Perbaikan:				✓
	3. Media komik relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik Saran Perbaikan:				
	4. Media komik dilengkapi soal tes evaluasi Saran Perbaikan: <u>Penggunaan huruf kapital perlu &amp; diperhatikan termasuk nama orang.</u>		✓		

Penyajian	5. Kemudahan dalam menggunakan media Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
	6. Kemudahan dalam memahami alur cerita media komik Saran Perbaikan: ..... .....				✓
	7. Media komik memiliki nilai motivasi dalam berperilaku Saran Perbaikan: ..... .....			✓	
Bahasa	8. Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik Saran Perbaikan: Terlalu banyak menggunakan bahasa gaul.		✓		
	9. Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep Saran Perbaikan: Tulisan dialognya perlu diperbesar agar mudah dibaca dan dipahami.		✓		
	10. Kejelasan dalam memberikan informasi. Saran Perbaikan: ..... .....			✓	

Pinrang, 11 Januari 2021.

Ahli Materi:

  
Janewati, S.pd

## ANGKET HASIL VALIDASI II AHLI MATERI

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**  
**Media Berbasis Komik Strip Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII MTs**  
**DDI Pekkabata**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi *Ibis Paint X* Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak  
 Peneliti : Muh. Dihyah  
 Instansi : Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare

**Identitas responden**

Nama : Janewati, S pdi  
 Ahli bidang : Akidah Akhlak

Isilah dengan tanda *check* (✓) pada kolom skor penilaian yang bapak/ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan:

- 4: Sangat Sesuai
- 3: Sesuai
- 2: Kurang Sesuai
- 1: Tidak Sesuai

Aspek	Indikator penilaian	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Isi	1. Kesesuaian konten media komik strip dengan KI, KD dan Indikator Saran Perbaikan:				✓
	2. Kemudahan dalam memahami contoh perilaku yang digambarkan dalam komik strip Saran Perbaikan:				✓
	3. Media komik relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik Saran Perbaikan:			✓	
	4. Media komik dilengkapi soal tes evaluasi Saran Perbaikan:				✓

Penyajian	5. Kemudahan dalam menggunakan media Saran Perbaikan: ..... .....					✓
	6. Kemudahan dalam memahami alur cerita media komik Saran Perbaikan: ..... .....					✓
	7. Media komik memiliki nilai motivasi dalam berperilaku Saran Perbaikan: ..... .....					✓
Bahasa	8. Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik Saran Perbaikan: ..... .....					✓
	9. Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep Saran Perbaikan: ..... .....					✓
	10. Kejelasan dalam memberikan informasi. Saran Perbaikan: ..... .....					✓

Pinrang, 13 Januari 2021.

Ahli Materi:

  
Janewati, S.pdt

## ANGKET HASIL RESPON PESERTA DIDIK (Perwakilan)

## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Tanggapan peserta didik tentang Media Komik Strip pada Pembelajaran Akidah Akhlak.

Nama: MUH. IZBAN

Kelas: 7

Berikanlah penilaian dengan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan adik-adik.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Media komik mudah digunakan secara mandiri	✓	
2	Media komik dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	✓	
3	Media komik berisi gambar dan karakter yang menarik	✓	
4	Media komik berisi cerita dan percakapan yang menarik	✓	
5	Saya dapat memahami alur cerita pada media komik dengan baik	✓	
6	Contoh perilaku yang ditunjukkan dalam cerita media komik sangat jelas	✓	
7	Saya dapat memahami materi pelajaran yang disajikan dalam media komik	✓	
8	Saya antusias menjawab pertanyaan yang disediakan pada media komik	✓	
9	Menggunakan media komik untuk pembelajaran akidah akhlak menyenangkan	✓	
10	Saya termotivasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan media komik	✓	

Komentar/saran:

komik ini bermah fah untuk tata terfip

Pinrang, 25 Januari 2020

  
MUH. IZBAN

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Tanggapan peserta didik tentang Media Komik Strip pada Pembelajaran Akidah Akhlak.

Nama: Amelia Putri

Kelas: VII (7)

Berikanlah penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan adik-adik.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Media komik mudah digunakan secara mandiri		✓
2	Media komik dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	✓	
3	Media komik berisi gambar dan karakter yang menarik	✓	
4	Media komik berisi cerita dan percakapan yang menarik	✓	
5	Saya dapat memahami alur cerita pada media komik dengan baik	✓	
6	Contoh perilaku yang ditunjukkan dalam cerita media komik sangat jelas	✓	
7	Saya dapat memahami materi pelajaran yang disajikan dalam media komik	✓	
8	Saya antusias menjawab pertanyaan yang disediakan pada media komik	✓	
9	Menggunakan media komik untuk pembelajaran akidah akhlak menyenangkan	✓	
10	Saya termotivasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan media komik	✓	

Komentar/saran:

saya sangat menyukai komik karena gambar dan karakternya sangat menarik dan berisi cerita dan percakapan yg menarik.

Pinrang, 25 Januari 2020



### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Tanggapan peserta didik tentang Media Komik Strip pada Pembelajaran Akidah Akhlak.

Nama: Abil Syafaat

Kelas: VIT


Berikanlah penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan adik-adik.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Media komik mudah digunakan secara mandiri		✓
2	Media komik dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	✓	
3	Media komik berisi gambar dan karakter yang menarik	✓	
4	Media komik berisi cerita dan percakapan yang menarik	✓	
5	Saya dapat memahami alur cerita pada media komik dengan baik	✓	
6	Contoh perilaku yang ditunjukkan dalam cerita media komik sangat jelas	✓	
7	Saya dapat memahami materi pelajaran yang disajikan dalam media komik	✓	
8	Saya antusias menjawab pertanyaan yang disediakan pada media komik	✓	
9	Menggunakan media komik untuk pembelajaran akidah akhlak menyenangkan	✓	
10	Saya termotivasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan media komik	✓	

Komentar/saran:

komik ini dapat memotivasi saya untuk belajar komik  
dan memahami apa yang dipelajari didalam komik

Pinrang, 25 Januari 2020

  
Abil Syafaat



### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Tanggapan peserta didik tentang Media Komik Strip pada Pembelajaran Akidah Akhlak.

Nama: Yuliana

Kelas: 7

Berikanlah penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan adik-adik.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Media komik mudah digunakan secara mandiri	✓	
2	Media komik dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	✓	
3	Media komik berisi gambar dan karakter yang menarik	✓	
4	Media komik berisi cerita dan percakapan yang menarik	✓	
5	Saya dapat memahami alur cerita pada media komik dengan baik	✓	
6	Contoh perilaku yang ditunjukkan dalam cerita media komik sangat jelas	✓	
7	Saya dapat memahami materi pelajaran yang disajikan dalam media komik	✓	
8	Saya antusias menjawab pertanyaan yang disediakan pada media komik	✓	
9	Menggunakan media komik untuk pembelajaran akidah akhlak menyenangkan	✓	
10	Saya termotivasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan media komik	✓	

Komentar/saran:

menurut saya komik ini sangat menarik

Pinrang, Yuliana 25 Januari 2020

Dokumentasi Penelitian (ujicoba media) di dalam Kelas VII MTs DDI Pekkabata



**BIODATA PENULIS**



#### A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap : **MUH.DIHYAH**  
 Tempat/Tgl. Lahir : Pekkabata, 15 Januari 1995  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Pekerjaan : Guru  
 Alamat : Jl. Andi Cambo Kel. Pekkabata  
 Kec. Duampanua Kab. Pinrang  
 Telpon/HP : 082236256767  
 E-mail : muhdihyah2@gmail.com

#### B. IDENTITAS KELUARGA

1. Ayah : Syamsuddin S.Pd.
2. Ibu : Nur Alam
3. Saudara : St. Mutiah  
 Muh. Hasbih  
 Musbih Khairunnisa

#### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN 175 Duampanua : Tahun 2007
2. SMPN 1 Duampanua : Tahun 2010
3. SMAN 1 Duampanua : Tahun 2013
4. Sarjana S1 STAIN Parepare : Tahun 2017