

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS VIDEO KOMIK MATERI KEPEMIMPINAN
SAHABAT RASULULLAH SAW BAGI SISWA KELAS VI DI
SDN 353 PATALABUNGA KECAMATAN LAROMPONG
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

KHUSNUL ATIFAH
1902010013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS VIDEO KOMIK MATERI KEPEMIMPINAN
SAHABAT RASULULLAH SAW BAGI SISWA KELAS VI DI
SDN 353 PATALABUNGA KECAMATAN LAROMPONG
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

KHUSNUL ATIFAH
1902010013

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**
- 2. Drs. H. M. Arief R, M.Pd.I**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Khusnul Atifah
NIM : 1902010013
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikat dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2025

Yang membuat pernyataan,


Khusnul Atifah
1902010013

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah saw. bagi Siswa Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kec. Larompong Kab. Luwu yang ditulis oleh Khusnul Atifah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010013, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 06 Mei 2025 M bertepatan dengan tanggal 08 Dzulqaidah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 06 Mei 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji I () |
| 3. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I () |
| 5. Drs. H. M. Arief R, M.Pd.I. | Pembimbing II () |

Mengetahui



Rector IAIN Palopo
Dean Faculty of Tarbiyah and Teaching Science

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516200003 1 002



Chairman of the Study Program
Islamic Religious Education

Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bebrbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah saw Bagi Siawa Kelas VI DI SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang panjang. Salawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Muaris dan Ibunda Marniati yang telah melahirkan, membesarkan, dan mendoakan ananda hingga seperti sekarang ini. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, M. Hum. selaku Wakil Rektor II dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Wakil Rektor III.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan I, ibu Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan II, serta bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo, dan bapak Hasriadi, S.Pd. M.Pd. selaku sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo beserta staf yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi.
4. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. dan Drs. H. M. Arief R, M.Pd.I selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Abu Bakar, S. Pd. I., M.Pd selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Erni H. S.Pd selaku guru Pendidikan Agama SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu, beserta para guru, staf, siswa-siswi dan semua pihak SDN 353 Patalabunga yang telah memberikan bantuan

dalam melakukan penelitian.

8. Terkhusus kepada saudara kembar saya tercinta Khusnul Atizah, yang telah yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada semua teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2019 yang selama ini banyak memberikan masukan dalam menyusun skripsi ini.

Semoga segala apa yang kita lakukan dipermudah oleh Allah swt. dan semoga bernilai ibadah di sisi Allah swt. Aamiin.

Palopo, 10 Februari 2025
Peneliti

Khusnul Atifah
NIM. 1902010013

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:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	cs (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dzha	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Yes

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka di tulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, literasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اَوْ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ / آ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya'</i>	<i>ā</i>	a dan garis diatas
إ	<i>kasrah</i> dan <i>ya'</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
و ...	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*
رَمَى : *Rama*
قِيلَ : *Qila*
يَمُوتُ : *Yamutu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu *ta' marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhomeh*, transliterasinya adalah[t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ـَ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*

نَجَّيْنَا : *Najjaina*

الْحَجُّ : *Al-hajj*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	:	<i>al-syamsu</i> (<i>bukan asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	:	<i>al-zalزالah</i> (<i>bukan az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	:	<i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	:	<i>al-biladu</i>

7. Hamzah

Aturan transminat bacahuruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	:	<i>ta'muruna</i>
النَّوْءُ	:	<i>al-nau'</i>
سَيِّئٌ	:	<i>syai'un</i>
أَمِرْتُ	:	<i>Umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur''ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba''īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri''āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya

atauberkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh* , بِاللَّهِ : *billāhi*.

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fīrahmatillāh*.

10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī‘ al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (Bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

B. Daftar Singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu ‘alaihi wasallam*

as = *‘alaihi al-salam*

M = Masehi

QS = *Qur’an, Surah*

SD = Sekolah Dasar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSTUJUAN PEMBIMBING	v
PRAKATA.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	iiiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xvii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Deskripsi Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Prosedur Pengembangan	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	32
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi	39
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan	40
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana	42
Tabel 4.2 storyboard.....	46
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	55
Tabel 4.5 Komentar Saran dari Validator Media	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru	57
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Produk	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 2 Syrat Ket. Telah Meneliti	72
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi	73
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	77
Lampiran 5 Angket Siswa.....	80
Lampiran 6 Angket Guru	84
Lampiran 7 Dokumentasi.....	86

ABSTRAK

Khusnul Atifah, 2025. *“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Bagi Siswa Kelas VI DI SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.”* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Dibimbing oleh Sukirman dan M. Arief R.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah Saw bagi siswa kelas VI DI SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah Saw kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu, untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Adapun model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan, *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa rancangan video komik pembelajaran di SDN 353 Patalabunga terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan *storyboard* selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan komik. Kemudian Tingkat kevalidan pengembangan media video komik pembelajaran terdiri atas ahli materi dengan skor 89% dengan kategori “Sangat Valid” dan ahli media mendapat skor 87% dengan kategori “Valid”. Sedangkan praktikalitas video komik pembelajaran dari guru mendapat skor 93%, masuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan untuk siswa mendapat skor 81,82% masuk dalam kriteria “Praktis”.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Video Komik, Pendidikan Agama Islam

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
26/05/2025	

ABSTRACT

Khusnul Atifah, 2025. *"The Development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Comic Video on the Leadership of the Companions of the Prophet Muhammad (PBUH) for Sixth Grade Students at SDN 353 Patalabunga, Larompong Subdistrict, Luwu Regency"*. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Sukirman and M. Arief R.

This thesis discusses the development of Islamic Religious Education learning media based on comic videos on the topic of the leadership of the Prophet Muhammad's (PBUH) companions, aimed at sixth-grade students at SDN 353 Patalabunga, Larompong Subdistrict, Luwu Regency. The objectives of this study are to (1) describe the stages involved in developing comic video-based learning media for the said topic and context, and (2) determine the validity and practicality of the developed media. The research employs a Research and Development (R&D) approach, using the ADDIE development model which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The findings of this study indicate that the development process involved creating an initial concept map and storyboard, followed by character selection, content enrichment, and comic integration in the development stage. The validity of the comic video-based learning media was assessed by experts: the material expert provided a score of 89%, categorized as "highly valid," while the media expert scored it at 87%, categorized as "valid." The practicality of the media was evaluated by both teachers and students, with the teacher giving a score of 93% (categorized as "highly practical") and the students giving a score of 81.82% (categorized as "practical").

Keywords: Learning Media Development, Comic Video, Islamic Religious Education

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
26/05/2025	

الملخص

حُسنُ العاطفة، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية لمادة التربية الإسلامية قائمة على فيديو كوميك حول موضوع قيادة صحابة رسول الله ﷺ لتلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN) ٣٥٣ باتالابونغا، مركز لارومبونغ، مقاطعة لولو". رسالة جامعية لشعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية (IAIN) فالوفو. بإشراف: سوكيرمان، ومحمد عارف ر.

تناولت هذه الرسالة تطوير وسيلة تعليمية لمادة التربية الإسلامية قائمة على فيديو كوميك حول موضوع قيادة صحابة رسول الله ﷺ، موجهة لتلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN) ٣٥٣ باتالابونغا، مركز لارومبونغ، مقاطعة لولو. وتهدف هذه الدراسة إلى: (١) معرفة مراحل تطوير الوسيلة التعليمية لمادة التربية الإسلامية المعتمدة على فيديو كوميك حول موضوع قيادة صحابة رسول الله ﷺ لتلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN) ٣٥٣ باتالابونغا، مركز لارومبونغ، مقاطعة لولو، و (٢) معرفة مدى صلاحية وفعالية تطوير الوسيلة التعليمية لمادة التربية الإسلامية المعتمدة على فيديو كوميك حول موضوع قيادة صحابة رسول الله ﷺ لتلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN) ٣٥٣ باتالابونغا، مركز لارومبونغ، مقاطعة لولو. المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. وقد أظهرت نتائج البحث أن عملية تصميم فيديو كوميك حول موضوع قيادة صحابة رسول الله ﷺ لتلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN) ٣٥٣ باتالابونغا شملت تصميم خريطة المفاهيم وإنشاء قصة مصورة (Storyboard)، تلتها مرحلة التطوير بإختيار الشخصيات، وإضافة المادة، وإدماج عناصر الكوميك. أما من حيث الصلاحية، فقد حصلت الوسيلة التعليمية على تقييم من خبير المادة بنسبة ٨٩٪ (صالح جداً)، ومن خبير الوسائل بنسبة ٨٧٪ (صالح). وفيما يخص فعالية فيديو كوميك تعليمي، فقد قِيم المعلم الوسيلة بنسبة ٩٣٪ (فعالة جداً)، بينما حصلت من الطلاب على نسبة ٨١,٨٢٪ (فعالة).

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل التعليمية، فيديو كوميك، التربية الإسلامية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/05/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.¹Media merupakan salah satu komponen komunikasi, Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara materi dalam kegiatan pembelajaran.

Menuntut ilmu di dalamnya terdapat kegiatan proses pembelajaran, kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek. Maka dapat di jelaskan belajar mengajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan dan juga hasil belajar yang efektif.

Pendidikan Agama Islam (PAI) hendaknya ditanamkan sejak kecil sebab pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan dasar yang menentukan

¹ Daryanto, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 4.

pendidikan untuk selanjutnya. Sebagaimana menurut pendapat Zakiah Drajat bahwa” pada umumnya agama seseorang ditentukan oleh pendidikannya sejak kecil. Oleh sebab itu, pendidikan agama islam ditanamkan sejak lahir bahkan dikandung hingga di sekolah-sekolah.²

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar meliputi sejarah kebudayaan islam, al- Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih, masing-masing materi tersebut saling terkait dan saling melengkapi. Materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam pada sekolah dasar yang dimaksudkan untuk memberikan motivasi, membimbing, mengarahkan, pemahaman, mengembangkan kemampuan dasar dan menghayati sejarah dan isi yang terkandung dalam al qur'an dan Hadits yang diharapkan dapat diwujudkan dalam perilaku yang memancarkan iman dan takwah kepada Allah swt sesuai dengan ketentuan al Qur'an dan Hadits.

Seperti materi yang lain, kepemimpinan sahabat Rasulullah Saw mengembangkan misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertaqwah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan ini merupakan salah satu amanat Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Bab II Pasal 3 yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

² Sukirman. S, dkk. “Pendidikan Agama Islam dan Isu Kekerasan dalam Hak Asasi Manusia”. *Jurnal PAI Raden Fatah*. Vol. 5, No. 2, (April 2023): 433-448 Available Online At: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf>

demokratis serta bertanggung jawab”.³ Tujuan dari pada pembelajaran Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw ini adalah membekali murid dengan pengetahuan sejarah dan kebudayaan mengenai Islam, serta mendorong siswa untuk mengambil materi, nilai serta makna yang terdapat pada sejarah dan juga menanamkan penghayatan serta kemauan kuat untuk berakhlaq mulia yang didasarkan pada cermatan atas fakta sejarah Islam yang telah ada. Sumber belajar siswa yang hanya dari pendidik dan buku teks tidak akan cukup, sehingga memerlukan cara baru dalam menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri ataupun terstruktur.

Media pembelajaran sangat penting dan dapat dijadikan sebagai bahan ajar guru dalam mengajar, dan media komik akan menjadi salah satu media yang bisa digunakan, komik juga dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan terutama dalam mata materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw yang lebih banyak mempelajari sejarah. Karena pada komik cerita atau kisah-kisah sejarah akan diilustrasikan dengan rangkaian gambar-gambar, yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk jalinan cerita yang erat, juga menggambarkan karakter dan pemeran dalam suatu cerita yang erat dan dirancang sehingga memberi hiburan kepada pembaca dari gambar kartun yang telah dibuat agar pembaca lebih termotivasi dan menarik minat siswa untuk belajar sejarah dan meningkatkan daya imajinasi pembaca.

³Nur Jannah dan Nur Hayati Ode Aci, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw di Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman, Vol. 11, No. 1, 2019, 3.

Salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan suatu pembelajaran adalah sumber belajar.⁴ Menurut Sanjaya dalam Arif Budiman dan Nur Azizah Lubis Proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai hal, diantaranya adalah lingkungan murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi materi (buku, media, selebaran, makalah, rekaman video, dani audio, dan lain-lain) dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, dan lain-lain).

Pada masa Nabi Muhammad saw, Agama Islam dikembangkan oleh nabi dengan media utama berupa perilaku dan perbuatan nabi sendiri. Nabi mengajarkan uswatun hasanah dengan selalu menunjukkan sifat terpuji dalam kehidupannya. Q.S al Ahzab/33: 21 menjelaskan sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ
كَثِيرًا

Terjemahnya:

*Sesungguhnya telah ada pada (diri) rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah.*⁵

Menurut Tafsir Ibnu Katsir (Ringkas) / Fathul Karim Mukhtashar Tafsir al-Qur'an al-'Adzhim, karya Syaikh Prof. Dr. Hikmat bin Basyir bin Yasin, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah Ayat yang mulia ini adalah dalil pokok yang paling besar untuk meniru Rasulullah saw dalam ucapan, perbuatan, dan

⁴Arif Budiman dan Nur Azizah Lubis, *Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar*, at-Tarbiyah al- Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 3, No. 2, 2022, 81.

⁵ Kementrian Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro, 2007), 420

keadaan beliau. Oleh karena itu Allah swt berfirman kepada orang-orang yang merasa khawatir, gelisah, dan terguncang dalam menghadapi urusan mereka dalam perang Ahzab: (Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu) yaitu mengapa kalian tidak meniru dan mengikuti jejak sifat-sifat Nabi saw? Oleh karena itu Allah swt berfirman: (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah).⁶ Allah swt memerintahkan kepada orang-orang agar meniru Nabi saw dalam hari perang Ahzab, yaitu dalam hal kesabaran, keteguhan hati, kesiagaan, dan perjuangannya, serta tetap menanti jalan keluar dari Allah swt, semoga shalawat dan salam terlimpahkan kepada beliau sampai hari kiamat.

Melihat pengertian dari media dan sejarah nabi di atas, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar serta tujuan pembelajaran lebih dapat dicapai secara maksimal. Penggunaan media juga dapat menghindari verbalisme dalam diri siswa.

Hasil penelitian ini tentang media berbasis komik akan difungsikan untuk menjadi alat bantu pembelajaran serta dapat merangsang kognitif siswa untuk berpikir aktif dan meningkatkan hasil belajar yang baik, terutama pada mata materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.⁷ Pembelajaran menggunakan visual serta gambar

⁶Tafsir Ibnu Katsir (Ringkas) / Fathul Karim Mukhtashar Tafsir al-Qur'an al-'Adzhim, karya Syaikh Prof. Dr. Hikmat bin Basyir bin Yasin, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah

⁷ Firman, Hasriadi, Aswar, N., Sukirman, & Yusuf, M. (2022). The Use of Information Technology in Learning in Isolated and Remote Areas: Pioneering, Development, and Modeling.

yang menarik peserta didik yang nantinya diharapkan siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan guru.⁸

Salah satu sekolah yang ada di Tarere Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu, yaitu SDN 353 Patalabunga khususnya di kelas VI, membaca masih kurang diminati oleh siswa, terkadang mereka hanya sekedar membaca tetapi tidak memahami isi bacaan tersebut, karena terbatasnya media pembelajaran dan bahan ajar. Setiap materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa tidaklah sama tingkat kesukarannya, ada materi yang memang membutuhkan alat peraga atau media agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Materi dengan tingkat kesukaran yang tinggi akan sulit dipahami oleh siswa dan akan berdampak pada minat siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung lebih memilih untuk melakukan kegiatan diluar pembelajaran apabila siswa tidak menyukai atau memahami materi yang diajarkan. Maka guru membutuhkan inovasi atau hal baru dalam mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media berbasis komik dalam pembelajaran Pendidikan agama islam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah di dalam penelitian ini, yaitu:

⁸ Putri, Ardiana, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Pada Mata Materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyyah Darul Kutorejo Mojokerto*, (Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023), 4-5

1. Bagaimanakah tahap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu
2. Untuk mengembangkan tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat di dalam dunia Pendidikan khususnya keterampilan membaca dan memahami. Manfaat yang bisa di dapatkan dari penelitian ini yaitu mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoretis dan manfaat praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang di dapat di dalam penelitian ini bisa berguna untuk:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran pendidikan agama islam dengan materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw., meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan, dan peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi materi, terutama materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw.
- c. Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran, dan menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memasukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- e. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dalam mata materi lain.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Berupa video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw yang terdiri dari sebuah video komik.
2. Isi video komik dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator-indikator pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw
3. Produk video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw terdiri dari beberapa unsur media meliputi teks, gambar, video, serta suara yang dikombinasikan untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan.
4. Produk video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw ini memuat komposisi berupa judul, materi, dan diakhiri dengan penutup.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berupa komik.

- a. Pengembangan adalah proses menerapkan ilmu pengetahuan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran.
- b. komik sebagai media pembelajaran yang sistematis dapat memudahkan belajar siswa.

- c. Materi yang konseptual, dapat dikonkritkan dengan menggunakan gambar-gambar, karena dengan menggunakan gambar sebuah pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasikan siswa untuk lebih giat dalam belajar.
- d. Anak lebih suka dengan cerita bergambar dan dialogis.

2. Keterbatasan Pengembangan.

Beberapa keterbatasan pada penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian ini terbatas pada tahap uji coba lapangan terhadap siswa kelas VI SDN 353 Patalabungan kab. Luwu.
- b. Penelitian ini dilakukan untuk melahirkan produk belajar komik sebagai media pembelajaran Pendidikan agama islam dalam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw kelas VI SDN 353 Patalabungan kec. Larompong kab. Luwu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Dwi Kinasih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata materi Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI AL-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung”. Di simpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata materi akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 85.00% dikategorikan sangat layak, rata-rata nilai ahli materi sebesar 85.37% sangat layak dan rata-rata penilaian guru 84.46% sangat layak. Sedangkan penelitian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 85.50% yang dikategorikan sangat layak dan 85.50% yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan sangat praktis dalam proses pembelajaran⁹ Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah membahas tentang materi akidah akhlak sedangkan penelitian ini membahas tentang materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Kemudian persamaan dalam penelitian ini adalah membahas pengembangan media pembelajaran berbasis komik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Isniar Mita, Putera Permana Erwin, Eka Putri Kharisma dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kehidupan

⁹Intan Dwi Kinasih, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata materi Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI AL-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2019).

sehari hari Pada materi Macam-macam Gaya Kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Ngajuk Tahun Ajaran 2021”. Bahwa simpulan hasil penelitian ini uji kevalidan dari validator ahli media menunjukkan media pembelajaran komik memperoleh presentase skor 94% dengan kualifikasi skor kualitatif sudah sangat valid dan tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Sehingga media komik ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.¹⁰ Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian sebelumnya berlokasi di SD Negeri 1 Mojokendil Ngajuk sedangkan penelitian ini berlokasi di SDN 353 patalabunga kab. Luwu. Dan yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media komik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Egi Kurniawan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-komik Dalam Materi Penyelenggaraan Jenazah Pada Mata Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 13 Sijunjung. disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis E-komik dalam materi penyelenggaraan jenazah pada mata materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memperoleh nilai 0,816 dikategorikan sangat “Valid”. Sedangkan hasil uji coba kepada siswa kelas XI IPA 0,805 dikategorikan “Praktis” dan kelas XI IPS 0,802 dikategorikan “Praktis” dari hasil uji coba ini menunjukkan media pembelajaran berbasis E-komik dalam materi penyelenggaraan jenazah pada mata materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan dikategorikan “Praktis” dan layak

¹⁰Isniar Mita, Putera Permana Erwin, Eka Putri Kharisma, *Pengembangan Media Komik Berbasis Kehidupan Sehari-hari pada Materi Macam-macam Gaya kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Ngajuk Tahun ajaran 2021*, Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, (2022).

digunakan dalam pembelajaran.¹¹ Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis komik, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 4-D sedangkan penelitian ini penulis menggunakan model ADDIE.

B. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹² Pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam bidang keahlian tertentu.¹³ Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar

¹¹Egi Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-komik Dalam Materi Penyelenggaraan Jenazah Pada Mata Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 13 Sijunjung*, Skripsi Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar, Batusangkar, (2022).

¹²Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24

¹³Saputro Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2017), 8

yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan.¹⁴ Secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Menggunakan penelitian pengembangan, suatu produk dapat dibuat atau ditingkatkan. Produk tersebut dapat berupa benda fisik, perangkat lunak (*software*) seperti perangkat lunak komputer dan model pembelajaran. Ada berbagai pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan, antara lain metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.¹⁵ Penelitian pengembangan memiliki beberapa jenis model dalam pelaksanaannya, yakni sebagai berikut:

1) Model pengembangan Borg dan Gall

Tahap awal pengembangan model ini memanfaatkan aliran air terjun. Tahapannya agak panjang karena model pengembangan Borg dan Gall terdiri dari 10 proses implementasi, diantaranya yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan rancangan produk, uji lapangan, perbaikan awal produk (revisi produk primer), uji coba lapangan, dan peningkatan hasil uji lapangan (uji operasional), Uji lapangan, modifikasi produk akhir, adopsi dan penjangkauan. Keuntungan dan kerugian mungkin terkait dengan pendekatan pengembangan Borg dan Gall. Kelebihan model ini adalah mendorong inovasi produk secara berkelanjutan sekaligus mampu menghasilkan produk dengan

¹⁴ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), 125.

¹⁵ Salim. Haidir. “*Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*”. (Jakarta: Kencana, 2019), 235

nilai validitas tinggi. Kekurangan model ini adalah memerlukan waktu yang cukup lama karena prosedurnya memakan waktu dan mahal.

2) Model pengembangan 4D

Langkah pertama model pengembangan ini, *Define* kadang-kadang disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Penciptaan kerangka konseptual untuk model dan alat pembelajaran merupakan bagian dari tahap kedua (Desain). Tahap ketiga, Mengembangkan, mencakup pembuatan media dan pelaksanaan uji validasi. Tahap keempat, Disseminate, meliputi penggunaan subjek penelitian. Karena tahapannya tidak terlalu rumit, model 4D memiliki kelebihan yaitu tidak memakan banyak waktu. Kelemahan model 4D adalah hanya berfungsi untuk aplikasi. Oleh karena itu, tidak ada tahap penilaian yang memungkinkan mengukur kualitas produk. Pengujian kualitas suatu produk dilakukan untuk melihat kinerjanya baik sebelum maupun sesudah digunakan.¹⁶

b. Karakteristik Pengembangan

- 1) Masalah yang dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
- 2) Pengembangan model, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.

¹⁶ Albert Maydiantoro, A. "Research Model Development: Brief Literature Review". *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1, No. 2 (2021): 29-33

- 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian.

Penelitian pengembangan ini kita dapat mengetahui cara membuat produk dan juga mengetahui kekurangan, kelebihan dari produk yang ingin dibuat, tentunya dibuat bertujuan demi keberhasilan dalam pembelajaran saat menggunakan produk tersebut.

c. Hal Yang Dapat Diperhatikan Sebelum Pengembangan Media

- 1) Tujuan pembelajaran. media hendaknya dipilih yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan.
- 2) Keefektifan. dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang diterapkan.
- 3) Peserta didik. ada beberapa pertanyaan yang bisa diajukan ketika kita memilih media pembelajaran berkaitan dengan peserta didik, seperti : apakah media yang dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik itu kemampuan berpikirnya, pengalamannya, menarik tidaknya pembelajaran bagi peserta didik? digunakan untuk peserta didik kelas dan jenjang

pendidikan yang mana? Apakah untuk belajar secara individual, kelompok kecil, atau kelompok besar/kelas? Berapa jumlah peserta didiknya, dimana lokasinya? Bagaimana gaya belajarnya? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh? Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu dipertimbangkan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Ketersediaan. apakah media yang di perlukan itu sudah tersedia? Kalau belum apakah, apakah media itu dapat di peroleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu membuat sendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam, menyewa, membeli dan mungkin bantuan.
- 5) Kualitas teknis. Apakah media yang di pilih kualitas baik? Apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu?
- 6) Biaya pengadaan. Biaya pengadaan bila memerlukan biaya untuk pengadaan media. Apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang di keluarkan itu seimbang dengan manfaat dan hasil penggunaannya? Adakah media yang lain yang mungkin murah, tetapi memiliki keefektifan setara?
- 7) Fleksibilitas (lentur), dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat di gunakan dalam berbagai situasi dan pada saat di gunakan tidak bahaya.
- 8) Kemampuan orang yang menggunakannya. Berapapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.

- 9) Alokasi waktu. Waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran.¹⁷ Untuk itu kita memelih media pembelajaran kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan seperti, apakah dengan waktu yang cukup untuk pengadaan media, apakah waktu yang tersedia cukup untuk penggunaannya.

2. Media Pembelajaran Berbasis Komik

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Gerlach & Ely* mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁸ Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkat hasil belajar dan

¹⁷ Sungkono, ”*pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran*” majalah ilmu pembelajaran 1, no.4 (2008)

¹⁸ Azhar Arsyat, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 3

membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, sekaligus mengurangi kesalahpahaman dan ketidakjelasan.¹⁹ Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran. Pembelajaran yang optimal harus di dukung masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri.²⁰ Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila antara komponen pembelajaran tersebut terdapat *link and match* yang baik.

Jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia yaitu: 1. Media grafis, media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas kajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Ada beberapa jenis media grafis, antara lain gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafis, kartun, poster, petadan globe, papan flannel/ flannel board, papan bulletin. 2. Media Audio Media Audio berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam

¹⁹Arif Budiman, Nur Azizah Lubis, *Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar*, at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 3. No 2. (2022): 84

²⁰ Eko Yuli Supriyanta, *Pengembangan Media komik untuk mata materi ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta, Agustus 2015), 14-15.

katakata/bahasa lisan) maupun nonverbal²¹. Ada beberapa jenis audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. 3. Media Proyeksi Diam Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rancangan-rangsangan visual. Ada beberapa jenis media proyeksi diam di antara lain fimbinkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection*, dengan *microfilm*.

3. Media Komik

Komik merupakan bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini karena komik memadukan kekuatan desain yang dirangkai dalam sebuah alur cerita dapat membuat informasi menjadi lebih mudah di pahami. Desain membuat komik menjadi lebih mudah dimengerti, sedangkan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu mudah dapat diceritakan kembali. Sudjana dan Rivai memberikan definisi bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Komik memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada komik yaitu komik dalam instruksional dalam kemampuan menciptakan minat peserta didik, membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, melalui

²¹ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dikbuddan PT Raja Grafindo, 2012), 28-55.

bimbingan dari guru sebagai jembatan untuk minat membaca peserta didik, komik menambah pembendaharaan kata bagi sipembaca, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain dan seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yaitu kebaikan atau studi yang lain. Pendekatan pembelajaran PAI menggunakan gambar menjadi hal yang tidak lepas dari bahan pembelajaran. Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita disertai gambar-gambar yang kreatif dan imajinatif, diceritakan langsung melalui dialog-dialog antar tokoh yang menggambarkan adegan atau situasi yang sedang diceritakan. Sesuai dengan yang di deskripsikan, komik banyak diminati oleh anak-anak. Tidak hanya terkesan dengan gambar saja, namun sepaket dengan cerita yang disajikan dalam komik tersebut.

Peranan komik dalam pembelajaran yaitu komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran dan membacanya. Daya Tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dengan teks yang relatif singkat. Menurut *Will Eisner* komik merupakan tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah komik. Kemudian menurut Sudjana bahwa komik juga dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan menurut Wayani Santyasa mengatakan bahwa komik

adalah suatu bentuk sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar.²² Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokoh yang realistis menarik peserta didik dari berbagai usia untuk membacanya.

Awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.²³ *Scout McCloud* memberikan pendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambing lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.²⁴ Komik di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancangan tuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.²⁵ Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Komik yang populer pada waktu itu adalah komik bermateri petualangan pendekar-pendekar silat dan super hero, misalnya Si Buta Dari Gua Hantu,

²²Arif Budiman, Nur Azizah Lubis, *Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar*, at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 3. No 2. (2022): 84-86.

²³Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 127

²⁴Heru Dwi Waluyo, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan", *Jurnal Nirmala* Vol. 7, NO. 1, Januari 2005: 51.

²⁵Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 78

Siluman Serigala Putih, Tuan Tanah Kedawung, Si Djampang, Panji Tengkorak, Gidam, Gundala, dan lain-lain. Menurut Ade Mustajab berikut ini adalah jenis-jenis komik yang diketahui:

a. Kartun (*Cartoon*)

Komik yang isinya hanya berupa satu tampian, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun atau tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

b. Komik Potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian/ sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk di baca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.

c. Komik Tahunan

(*Comic Annual*) Komik ini biasanya terbit setiap 1 tahun sekali bahkan bisa juga 1 bulan sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

d. Komik Online

(*Web comic*) Komik yang ditayangkan disitus web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik online lebih menguntungkan dari pada comik media cetak, karena denga biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

e. Buku Komik

(*Comic Book*) Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku comik (comic book) ini sering kita jumpai dan baca. Comik book sering kali disebut sebagai comik cerita pendek, yang biasanya dalam comik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain.

f. Komik Ringan (*Comic Simple*)

Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difoto copy dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodalkan ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

g. Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comies*).

Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik. Bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Dengan adanya gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²⁶ Biasanya pembaca buku ini akan lebih muda cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah-langkah yang tertera pada komik.

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Adapun 5 unsur-unsur yang terdapat pada komik yaitu:

- 1) Halaman pembuka, Halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, Credits (pengarang, Penggambar pensil, peninta, pengisi warna), indicia (keterangan penerbit, Waktu terbitan, Pemegang hak cipta).
- 2) Halaman Isi, Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.
- 3) Sampul Komik, Sampul komik biasanya tertera nama Penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid.
- 4) *Splash Page*, Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga illustrator.

²⁶ Nickolas Isac Juanda, ‘*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bermaterikan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*’, (Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya)

- 5) *Double-spread page* Dua halaman yang penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk member kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.²⁷

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaran terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk disajikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku materi dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi materi. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada

²⁷ Toni Masdiono, *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*, (Jakarta: Creative Media, 2014), 2-8.

akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa,²⁸ serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

4. Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw

a. Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw dan Ruang Lingkup.

Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw., sampai dengan masa Khulafaur rasyidin. Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw (Sejarah Kebudayaan Islam) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (materi) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

Materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw di sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw.dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

²⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 128.

- 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.²⁹

Adapun ruang lingkup kepemimpinan sahabat Rasulullah saw adalah suatu pokok ajaran atau pondasi yang membentuk karakter menjadi probadi beriman yang kuat secara fisik, mental, dan spiritual, serta cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki ketrampilan yang diperlukan kebermanfaatan dirinya, masyarakat, dan toleransi. Pada hal ini penulis memfokuskan pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw.

b. Kepemimpinan Sahabat Rasulullah saw.

1) Kepemimpinan Abu Bakar

Abu Bakar adalah khalifah pertama setelah Nabi Muhammad saw. wafat. Beliau dilahirkan pada tahun 571 M. Nama lengkap beliau adalah Abdullah bin

²⁹ Putri, Ardiana, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Pada Mata Materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyyah Darul Kutorejo Mojokerto*, (Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023), 30-31.

Abi Khuafah at-Taimi. Gelar Abu Bakar diberikan oleh Nabi Muhammad saw. karena ia adalah paling cepat masuk Islam. Gelar as-siddiq diberikan karena ia selalu membenarkan Nabi Muhammad saw. dalam berbagai peristiwa, terutama membenarkan peristiwa Isra dan Mi'raj. Abu Bakar memimpin dari tahun 632 M sampai dengan 634 M. Abu Bakar senantiasa meneladani perilaku Nabi Muhammad saw. Dalam menentukan keputusan, beliau selalu mengajak para sahabat untuk bermusyawarah. Beliau sangat memperhatikan rakyatnya. Beliau selalu membantu rakyat yang kekurangan. Pernah suatu ketika datang kepadanya seorang wanita kampung bernama Unaisar dan berkata: "Hai Abu Bakar, apakah engkau masih dapat menolong kami memerah susu kambing seperti sebelum menjadi khalifah?" Jawab Abu Bakar: "Insya Allah aku akan tetap bersedia menolong kamu." Meskipun Abu Bakar sudah menjadi pemimpin negara, beliau tidak sombong dan masih mau memerah susu untuk rakyatnya di kampung. Untuk kesejahteraan rakyatnya, beliau mendirikan Baitul Mal, yaitu suatu lembaga yang mengurus kas dan keuangan negara.

2) Kepemimpinan Umar bin Khattab

Umar bin Khattab adalah khalifah kedua setelah Abu Bakar. Umar bin Khattab mempunyai nama lengkap Umar bin Khattab bin Abdul Uzza. Umar bin Khattab menjadi khalifah sejak tahun 634 M sampai dengan 644 M. Beliau seorang pemberani, jujur, adil, tegas, bijaksana dan bertanggung jawab terhadap rakyatnya. Beliau juga seorang pemimpin yang hidup sederhana dan suka bermusyawarah. Misalnya, suatu ketika, Khalifah Umar bin Khattab menyuruh

anaknya untuk mematikan lampu di dalam ruangan (kantor khalifah), karena lampu itu dibiayai oleh negara, sedangkan kedatangan anaknya untuk keperluan pribadi keluarganya. Kalifah Umar bin Khattab tak mau menggunakan fasilitas negara untuk kepentingan pribadi dan keluarganya, walaupun hanya sebatas cahaya lampu. Pada masa pemerintahannya, Umar bin Khattab dikenal sebagai pribadi yang sederhana dan bertanggung jawab. Sebagai contoh sikap tanggung jawab yang diperlihatkan Umar bin Khattab, yaitu: pernah suatu saat beliau berkata ketika ia melihat kondisi jalan yang rusak, "Aku akan segera memperbaiki jalan itu, sebab aku takut diminta pertanggungjawaban di hadapan Allah Swt. nanti, hanya karena ada seekor unta yang terjungkal." Masih banyak lagi perilaku teladan yang patut kita contoh dari pribadi Khalifah Umar bin Khattab. Jasa Khalifah Umar bin Khattab yang sampai saat ini kita rasakan adalah penetapan kalender Hijriyah atau penetapan tanggal 1 Muharam sebagai Tahun Baru Hijriyah

3) Kepemimpinan Usman bin Affan

Khalifah Usman bin Afan memerintah selama dua belas tahun atau dari tahun 644 sampai dengan 656 M. Beliau dikenal sebagai orang kaya dan dermawan. Bukti kedermawanan Usman bin Affan, yaitu pada masa pemerintahan Abu Bakar, beliau pernah memberikan gandum yang diangkut dengan 1.000 unta untuk membantu kaum miskin yang menderita di musim kering. Di masa pemerintahannya, Usman bin Affan melakukan kodiikasi (menyusun atau membukukan) kitab al-qur'an karena beliau khawatir akan terjadi perbedaan alqur'an. Kemudian, beliau membentuk panitia penyusunan al-qur'an yang diketuai oleh Zaid bin Sabit dengan anggotanya Abdullah bin Zubair dan

Abdurrahman bin Haris. Panitia tersebut bertugas menyalin ulang ayat-ayat al-qur`an dalam sebuah buku yang disebut Mushaf dan diperbanyak 4 (empat) buah (exemplar). Satu buah disimpan di Madinah yang disebut Mushaf al-Iman atau Mushaf usmani, empat buah lainnya dikirim ke Mekah, Suriah, Basrah dan Kufah. Di samping itu, beliau juga merenovasi Masjid Nabawi di Kota Madinah, dengan cara memperluas dan memperindah bentuknya.

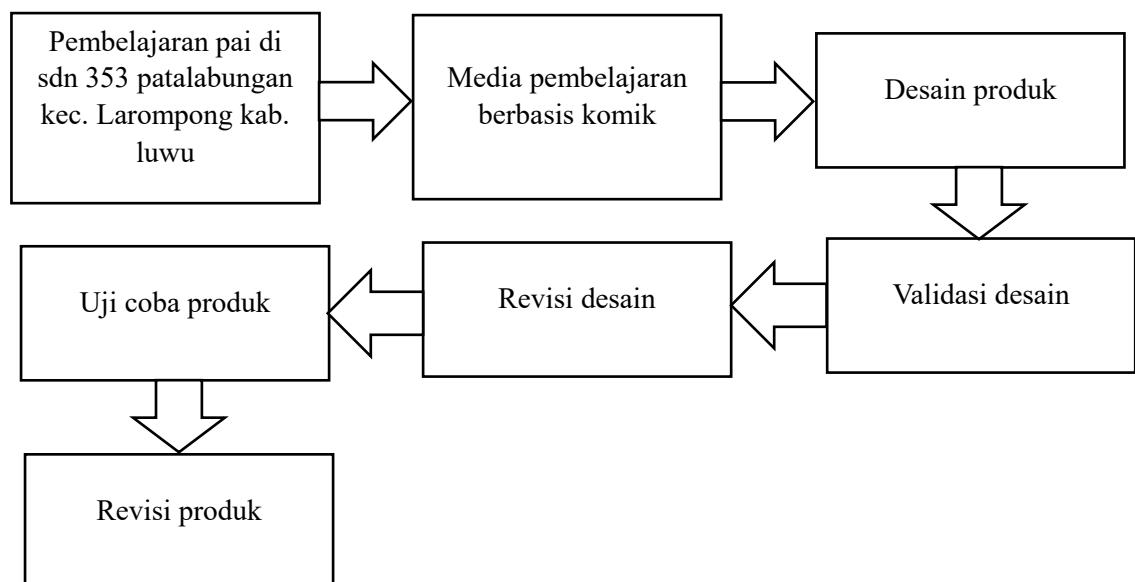
4) Kepemimpinan Ali bin Abi Thalib

Ali bin Abi Thalib adalah salah seorang khulafaur rasyidin yang terakhir. Ali merupakan anak dari paman Rasulullah saw., yaitu: Abu Thalib yang selalu membela dakwah Nabi Muhammad saw. Ali bin Abi Thalib adalah seorang yang pemberani. Hal itu sudah dibuktikan Ali bin Abi Thalib ketika harus menggantikan tidur Rasulullah saw. Padahal di luar rumah pemuda-pemuda Quraisy ingin menyakiti Rasulullah saw. yang akan pergi hijrah. Masa pemerintahan Ali kurang lebih selama lima tahun (656-661 M). Selain pemberani, Ali bin Abi Thalib juga seorang pemimpin yang peduli terhadap pendidikan. Sebagai contoh, beliau mendirikan beberapa madrasah untuk tempat belajar anak-anak. Dalam menjalankan roda pemerintahan. Beliau juga memajukan bidang Ilmu Bahasa, serta mengembangkan bidang pembangunan, terutama di Kota Kufah sebagai pusat Ilmu Tafsir, Ilmu Hadis, Ilmu Nahwu dan ilmu pengetahuan lainnya.³⁰ Ali bin Abi Thalib mengharuskan pegawainya jujur, cakap, dan bertanggung jawab.

C. Kerangka Pikir

³⁰ Hj. Hindun Anwar dan Feisal Ghazaly, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, 2018, 47-49

Kerangka pikir ini menggambarkan media pembelajaran secara umum memiliki manfaat meningkatkan kemauan belajar siswa. Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran pada mata materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Komik menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran kepemimpinan sahabat Rasulullah saw pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian R & D (*research & development*), dengan model pengembangan ADDIE, digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu, Penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk mengkaji keefektifan produk tersebut.³¹ Adapun model Addie yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini terdiri dari 5 tahap dalam penelitiannya, langkah ini digunakan karena menyesuaikan kebutuhan peneliti. Adapun 5 tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu wilayah yang akan ditempati oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Dimana lokasi penelitiannya yakni di SDN 353 Patalabunga, yang berlokasi di Desa Buntu Matabbing, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Dengan waktu observasi dan penelitian dilakukan pada bulan agustus 2024.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Edisi 19 (Bandung): Alfabeta, CV), 2019

C. Subjek dan Objek penelitian

Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik kelas VI SDN 353 Patalabunga. Dan yang menjadi objek penelitian ini adalah media pembelajaran kepemimpinan sahabat Rasulullah Saw di SDN 353 Patalabunga.

D. Prosedur Pengembangan

Adapun yang menjadi prosedur pengembangan dan model pengembangan Addie, Berikut langkah-langkah :

1. Analyze (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam mengembangkan produk adalah analisis. Analisis terbagi ke dalam beberapa bagian, yaitu:

a. Analisis review literatur

Melalui tahap ini, Peneliti menelaah kurikulum dan mengkaji referensi yang sesuai dengan kebutuhan Peserta Didik di SDN 353 patalabunga kec. Larompong.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini terlebih dahulu menganalisis keadaan metode pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan metode pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini juga akan ditentukan metode pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

c. Analisis karakter peserta didik

Tujuan dilakukan analisis ini ialah untuk mengetahui sikap atau karakter peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan format media digitalisasi pembelajaran menggunakan media Canva dengan memuat indikator berdasarkan kurikulum pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. *Develoment* (Pengembangan)

Mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

4. *Implementation* (Implementasi)

Menyebarkan produk yang telah dibuat dan layak untuk digunakan di dunia pendidikan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek berdasarkan acuan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Atau evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu (metode, manusia, perantara), dimana informasi tersebut akan di pakai untuk menentukan alternative terbaik dalam membuat keputusan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrument yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan informasi terkait hal yang di butuhkan pada penelitian ini dengan cara berkunjung langsung ke objek yang diteliti.³² Perolehan informasi terhadap peristiwa yang ada dengan melihat, mendengar, merasakan yang kemudian dicatat secara subjektif. Observasi dilakukan pada proses pembelajaran dalam kelas dengan memperhatikan respon peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan serta kendala dalam pembelajaran.

2. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian, peneliti membutuhkan dokumen sebagai bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran.³³ Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka penulis menggunakan data dari sumber-sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar saat proses pembelajaran dan saat siswa dan guru mengisi angket.

3. Angket

Angket adalah suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi sebuah pertanyaan tertulis terhadap narasumber. Angket ini

³² Djam'an Santori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta cv, 2019), 104-105.

³³ Djam'an Santori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta cv, 2019), 146-147.

ditujukan kepada siswa kelas VI 353 Patalabunga Kec. Larompong untuk membantu peneliti menyelesaikan penelitiannya.

4. Lembar Validasi

Lembar validasi ini berisikan item-item yang akan dinilai oleh validator. Item-item tersebut yaitu: a) item kejelasan petunjuk, b) item kesesuaian pernyataan dengan indikator, c) item menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, d) item menggunakan pernyataan yang komunikatif.

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Adapun lembar validasi yang dibutuhkan adalah:

- 1) Lembar validasi penilaian ahli materi
- 2) Lembar validasi penilaian ahli media
- 3) Lembar validasi guru mata pendidikan agama islam
- 4) Lembaran respon peserta didik (efektif)

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis kemudian digunakan untuk merivisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan agar menghasilkan perangkat yang layak sesuai kriteria yang ditentukan. Analisis datanya sebagai berikut :

1. Analisis data kevalidan

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain berhasil dikumpulkan. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji validitas. Dalam uji validitas

sendiri mengarah kepada sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur.³⁴ Artinya kevalidan data yang dimaksud disini ialah apa yang peneliti laporkan dalam penelitian tidak berbeda dengan apa yang terjadi pada objek penelitian. Data yang digunakan dikelompokkan menjadi dua macam: yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang berbentuk kata atau symbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif presentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase

$\sum X$: Total jawaban responden dalam 1 item

$\sum Xi$:Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan³⁵

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari lima kategori seperti tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar-besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41%-60% dan 61-80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk

³⁴ Febrianawati Yusup, *Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, V. 7 No. 1 Juni 2018: 22.

³⁵ Saifuddin Azwar, *Realibilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 133

bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi³⁶

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

2. Analisis Data Kepraktisan

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat lima kategori seperti tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%-40% maka model pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka model yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

³⁶Ega Ayu Lestari, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018)

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan³⁷

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

³⁷Ega Ayu Lestari, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah SDN 353 Patalabunga

SDN 353 Patalabunga merupakan salah satu lembaga pendidikan dilingkungan Departemen Pendidikan di Desa Buntu Matabing Kec. Larompong Kab. Luwu yang didirikan atas dasar dan cita-cita Nasional. Sekolah ini didirikan pada tahun 1980 akan tetapi diresmikan pada tanggal 21 Juni 1986 dengan kepala sekolah yang pertama adalah Bapak Jasli. Kehadiran sekolah SDN 353 Patalabunga ini diharapkan mampu dan dapat meningkatkan pembinaan di bidang pendidikan Khususnya keagamaan yang akan semakin menggembirakan dan meyakinkan dengan tercapainya tujuan yang diharapkan bersama.

b. Alamat sekolah

SDN 353 Patalabunga terletak di Desa Buntu Matabing, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu.

c. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi SDN 353 Patalabunga adalah sebagai berikut:

1) Visi

Mewujudkan sekolah sebagai pusat pendidikan untuk membina akhlak, meraih prestasi, berwawasan global yang dilandasi dengan nilai-nilai

budaya luhur sesuai dengan ajaran Agama.

2) Misi

- a. Menanamkan keyakinan/aqidah melalui pengamalan ajaran Agama.
- b. Mengembangkan pengetahuan dibidang Iptek. Bahasa, Olahraga, dan Senisesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa.
- c. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dengan lingkungan.

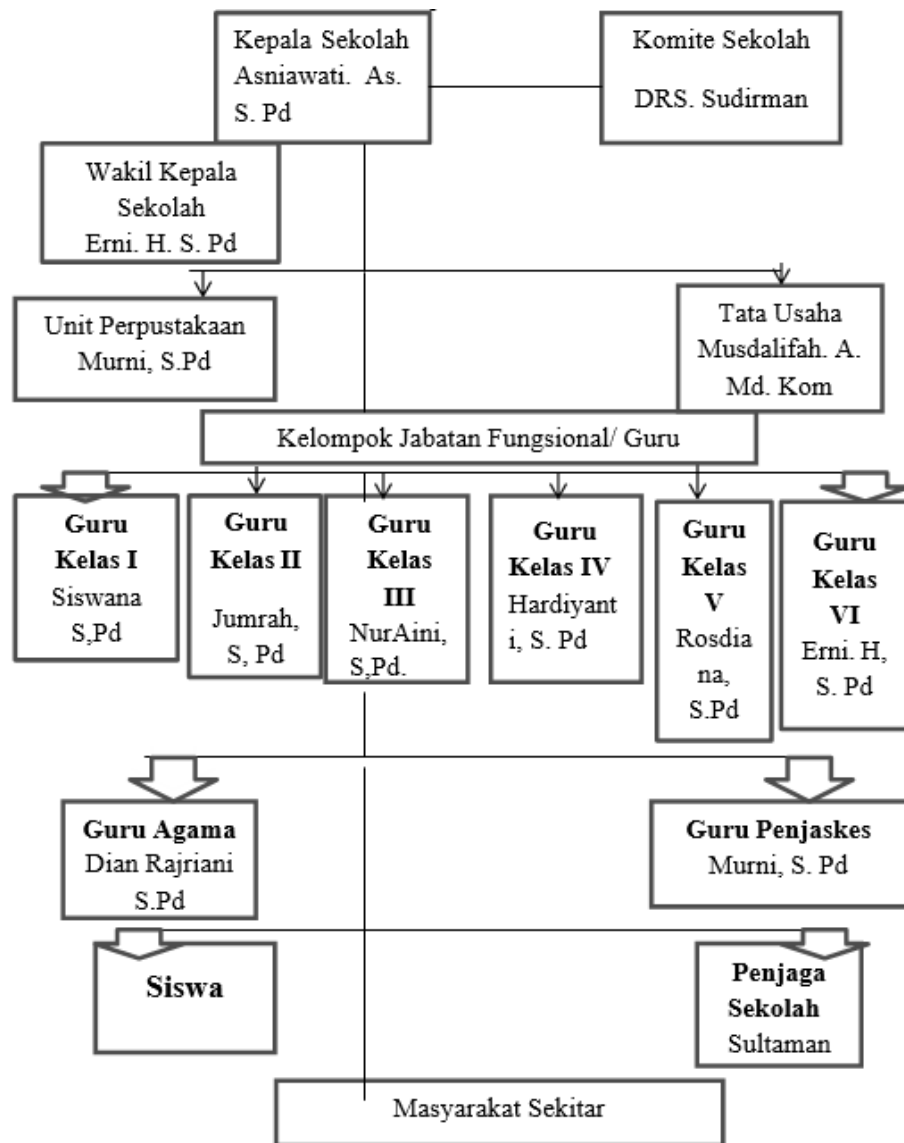
d. Prasarana

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 353 Patalabunga

1	Ruangan Kepala Sekolah	1 buah	Baik
2	Ruang kelas	6 buah	Baik
3	Ruang kantor	1 buah	Baik
4	Ruang guru	1 buah	Baik
5	Wc	1 buah	Baik
6	Lapangan	1 buah	Baik
7	Perpustakaan	1 buah	Baik
8	Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)	1 Buah	Baik
9	Kantin	1 buah	Baik
10	Pos Satpam	1 buah	Baik

Sumber Data : Dokumen SDN 353 Patalabunga, 2024

c. Struktur Organisasi



Gambar 4.1 Struktur Organisasi

2. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dari hasil analisis pra peneliti di SDN 353 Patalabunga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan buku dan kurangnya media pembelajaran lainnya sehingga peserta didik cenderung kurang mengerti dan aktif ketika pembelajaran dilakukan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dengan itu, peneliti mengembangkan video komik pembelajaran. Video komik merupakan bentuk media yang menggunakan gambar bergerak atau komik, komik ini bisa dibuat dengan berbagai teknik, mulai dari komik tradisional yang digambar secara tangan, komik komputer 2D, hingga komik 3D yang lebih realistis, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh siswa dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja. Selain itu, siswa dapat lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran.

- a. Rancangan video komik dilakukan untuk merancang atau membuat desain suatu produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan video komik pembelajaran pada materi pendidikan agama Islam pada siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu. Dalam membuat video komik, desain media dan

pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting sebagai awal pembuatan pengembangan produk.

b. *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis dari pra penelitian di siswa Kelas VI di SDN 353 Patalabunga dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran video komik. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran ialah masih menggunakan buku tanpa media pembelajaran lainnya.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik terutama peserta didik siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan obesrvasi awal penelitian belum pernah menggunakan media pembelajaran video komik Maka dengan itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video komik. merupakan video komik pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh peserta didik dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja dan metode ceramah tetapi dengan media pendukung lainnya.

c. *Desain* (*Design*)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran video komik materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media media komik, pada

tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario media video pembelajaran yang dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter komik kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri template. Properti dan *setting background* disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah mengkomikkan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran

Desain pengembangan Produk dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi. Produk sengaja didesain dahulu untuk memasukan point-point yang akan digunakan dalam media. Adapun desain dari video komik pembelajaran materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw adalah sebagai berikut.

1. Peta Materi

Peta materi yaitu bagan atau alur materi yang ada pada video komik pembelajaran. Peta materi bertujuan agar materi yang akan dimasukan di dalam media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun materi yang akan digunakan yaitu materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw pada siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga.

2. Penyusunan Skenario

Penyusunan skenario adalah tahap awal sebelum memasuki tahap produksi. Naskah dalam pengembangan video komik pembelajaran sama

dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual adegan, serta keterangan narasi dan audio. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

Berikut adalah konsep desain awal dari video komik pembelajaran yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti sendiri. Berikut *storyboard* video komik pembelajaran:

Tabel 4.2 Storyboard

No	Deskripsi	Board (Isi Slide)
1	Slide yang menampilkan salam pembuka	
2	Slide yang menampilkan Materi dan judul materi	

- 3 Slide yang menampilkan SK dan KD



- 4 Slide yang menampilkan seputar materi



- 5 Slide yang menampilkan komik penjelasan tentang kisah Abu Bakar Asidiq



- 6 Slide yang menampilkan komik penjelasan tentang kisah Umar bin Khattab



7 Slide yang menampilkan komik penjelasan tentang kisah Ali bin Abi Thalib



8 Slide penutup



d. Pengembangan (*Development*)

Setelah membuat konsep desain produk, selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran. Tapan ini yaitu pembuatan media pengembangan video komik pembelajaran pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan video komik yaitu dimulai dengan produksi yang berpedoman pada skenario video komik pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter komik kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah mengkomikkan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran. Potongan-potongan video komik yang telah jadi lalu digabungkan dan dikombinasikan dengan materi dan *backsound* yang menarik.

Pada tahap ini pula dilakukan *editing* dan koreksi terhadap video komik agar menjadi video komik pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.

1) Pemilihan Karakter

Pemilihan karakter bertujuan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam video tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai pengantar memasuki materi yang akan disampaikan.

2) Penambahan Materi

Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Materi pada video komik yang dibuat yaitu Materi pendidikan agama Islam materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw didalamnya. Berikut adalah penambahan materi pada video komik pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 4.1 Penambahan Materi

3) Penambahan Komik

Penambahan komik disesuaikan dengan isi materi yang sedang disampaikan. Komik harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Komik yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak video komik pembelajaran yang disampaikan.

e. Implementasi

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk dan minat belajar peserta didik disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi. Guru melakukan uji coba kepraktisan produk dan dilakukan juga oleh peserta didik Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga. Sebelum dan sesudah

memanfaatkan video pembelajaran berbasis video komik peserta didik mengisi angket tentang minat belajarnya.

3. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

a. Uji Validasi

Setelah mengembangkan produk video pembelajaran komik selanjutnya peneliti melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran video komik. Hasil pengembangan pembelajaran video komik yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidak. Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *likert* sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media dan validator ahli materi. Media video komik yang di serahkan kepada validator ahli media dan ahli materi adalah pengembangan video pembelajaran berbasis video komik yang dibuat oleh peneliti sendiri.

b. Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi

Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator kesesuaian, penjelasan dan kejelasan pada materi. Penilaian validasi materi pada produk video komik ini dilakukan oleh dosen bapak Dr. Andi Arif Pamessangi, S. Pd.I., M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi pembelajaran pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tabel Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase
1	Kesesuaian	86	100	86%
2	Penjelasan	89	100	89%
3	Kejelasan	82	100	82%
Total Skor		260		
Persentase		89%		
Kategori		Sangat Valid		

Sumber: Validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan video komik pembelajaran pendidikan agama Islam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media. Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video komik pembelajaran pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. adalah 89%. Setelah dikonversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk pengembangan video komik pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi serta tidak ada komentar pada angket penilaian.

c. Validasi Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan vidiokomik pembelajaranyang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator tampilan awal, tampilan desain isi, teknik penyajian dan penyajian pembelajaran. Penilaian validasi media dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Ibu Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T sebagai dosen validator. Berdasarkan hasil validasi pengembangan video komik pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase
1	Tampilan awal	82	100	82%
2	Tampilan desain isi	85	100	85%
3	Teknik penyajian	87	100	87%
4	Penyajian pembelajaran	80	100	80%
Total Skor		334		
Persentase		87%		
Kategori		Sangat Valid		

Sumber: Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran video komik maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media. Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video komik pembelajaran pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw adalah 87%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli

media pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa produk pengembangan video komik dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli media. Adapun komentar penyajian video komik terhadap validator ahli media sebelum di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Komentar dan Saran oleh Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T	5) Tambahkan metri/contoh sesuai dengan materi yang diajarkan 6) Tambahkan sumber refrensi

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator media

d. Uji Praktikalitas Pembelajaran Video Komik pada Siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah penilaian produk oleh beberapa validator yaitu praktikalitas penggunaan video komik pembelajaran pendidikan agama Islam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Praktikalitas memiliki beberapa tahap yakni:

e. Tahap Implemtasi (*Implementation*)

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk siswa disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi agar suatu produk dapat dimanfaatkan. Adapun uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa kelas Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu.

f. Analisis Praktikalitas Guru

Berikut hasil aktual dari materi pengembangan yang diberikan kepada guru atas nama Ibu Erni H. S.Pd dengan materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase
1	Kelayakan Isi	87	100	87%
2	Penyajian	82	100	82%
3	Kemudahan Penggunaan	93	100	93%
4	Kegrafikan	89	100	89%
Total Skor		351		
Persentase		93%		
Kategori		Sangat Praktis		

Sumber: Hasil praktikalitas guru

Berdasarkan hasil penilaian dari semua indikator yang dicantumkan dalam angket praktikalitas guru memperoleh jumlah skor presentase mencapai 93,% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan hasil penilaian guru yang sangat bagus maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan video komik pembelajaran.

g. Analisis Data Praktikalitas oleh Siswa

Hasil uji coba produk terhadap siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu menggunakan media pembelajaran video komik pada materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Uji coba dilakukan untuk mengetahui

reaksi siswa terhadap video komik pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Produk

No	RESPOND EN	ASPEK ISI								ASPEK PENYAJIAN								ASPEK BAHASA		
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3
1	Ahmad Aufar	4	2	4	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
2	Anhar Suparman	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	2
3	Dafid	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	2
4	Fadil Ramdani	4	2	4	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
4	Muh. Azikin	2	2	4	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2
6	Muhaimin Apriansya h	4	4	3	4	3	4	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	4	2	2
7	Mahdi Khaerulla h	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	4	2
8	Muh. Rifki Aditia	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	1	3	2
9	Muh. Alif Rustam	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	4	4	4
10	Muh. Yazzar Faiq	2	4	1	2	3	2	1	3	3	2	1	1	3	1	3	3	3	3	3
11	Sahrul Saputra	2	2	1	3	4	2	3	2	2	2	3	1	2	1	3	3	1	4	4
12	Muh. Fauzan	3	2	1	3	4	2	1	3	3	2	3	1	1	1	2	3	2	1	4
13	Abd. Rasyid	3	2	1	2	2	2	1	3	3	2	3	2	1	1	1	3	2	2	2
14	Muhamma d Adam	3	2	1	3	3	2	1	4	3	2	3	1	1	1	1	3	2	2	1
14	Adiba Az Zahra	3	2	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	1	1	1	3	2	2	1
16	Afiqah Taharuddi n	2	3	1	2	2	2	1	4	3	1	2	3	1	1	2	3	2	2	3

17	Afifah Taharuddin	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	2	2	1	2	1	3	2	4	2
18	Aulia	3	2	2	3	3	2	1	3	3	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2
19	Dhizya Az Zahra	2	3	1	2	1	2	1	4	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2
20	Nasifa Arifka	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	1	4
21	Putri	4	3	2	3	4	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	1
22	Indri Yulianda	2	2	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	1
23	Yumna Ramadani	2	4	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	4
24	Firah Juliani	2	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2
24	Fitri Ramadani	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	4	4
26	Zaira Hamzah	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2
JUMLAH		71	61	56	61	67	59	47	73	75	63	64	58	53	50	62	77	52	72	62
SKOR MAKSIMAL		76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76
RATA-RATA PER ASPEK		ASPEK ISI								ASPEK PENYAJIAN								ASPEK BAHASA		
		61,875								62,75								62,0		
RATA-RATA KESELURUHAN		62,21																		
PERSENTASE (%)		81,41%								82,57%								81,58%		
KATEGORI		SANGAT PRAKTIS								SANGAT PRAKTIS								SANGAT PRAKTIS		
RATA-RATA PERSENTASE (%)		81,82%																		
KATEGORI		SANGAT PRAKTIS																		

Sumber: Uji Coba Produk

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan video komik pembelajaran pada siswa kelas Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga memperoleh persentase yaitu 81,82 % yang diuji cobakan kepada

siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga berjumlah 26 orang serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat praktis” untuk uji coba produk.

h. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dua jenis evaluasi ada pada tahap pengembangan paradigma ADDIE yaitu formatif dan sumatif. Berbeda dengan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap uji praxis dan uji validitas selesai, evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap langkah pertumbuhan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah video komik pembelajaran materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. yang dianggap sah oleh tim validator dan sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, video komik pembelajaran pendidikan agama Islam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. dapat digunakan dengan beberapa penyesuaian.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

Pengembangan yang telah dilakukan peneliti ini menghasilkan produk berupa video komik pembelajaran pada materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis mencakup analisis masalah dan analisis kebutuhan. Pembuatan

peta materi dan pembuatan *storyboard* termasuk dalam tahap desain. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan di mana rancangan video pembelajaran yang telah dirancang kemudian masuk ke tahap pengeditan seperti pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan komik disatukan dan dikembangkan. Setelah itu, tahap selanjutnya lembar validasi di berikan kepada para ahli yang akan mengevaluasi produk. Pada tahap implementasi produk dinilai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pragmatis kepada guru dan siswa pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw. Tahap evaluasi, di mana video komik pembelajaran dapat digunakan setelah melewati uji validasi. Setelah proses tersebut selesai, peneliti berpendapat bahwa produk ini akan membantu guru dalam mengajar serta membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran pada materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw

Melalui pemanfaatan teknologi dan perolehan ilmu pengetahuan, terdapat harapan optimis bahwa peserta didik akan diberdayakan untuk mewujudkan sepenuhnya kemampuannya, sehingga terhindar dari segala hambatan bagi kemajuan peradaban manusia.³⁸ Berbagai strategi yang dijalankan oleh guru mata materi terhadap peserta didik tentu menghadapi banyak kendala dalam pelaksanaan strategi tersebut. kendala itu menjadi tantangan bagi sekolah, terkhusus pada guru mata materi.³⁹

³⁸ Yusuf Munir, dkk “ Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo”. *Jurnal Refleksi*, Vol. 12, No. 03, November 2023.

³⁹ K Nurdin, dkk ‘ Strategi Pengembangan Program Literasi Peserta Didik SMP di Kota Palopo”. *Jurnal Kependidikan* , Vol. 12, No. 3, Agustus 2023.

Konteks pengembangan kurikulum yang berbasis karakter. Integrasi nilai-nilai karakter dalam modul pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam, tetapi juga membentuk karakter mereka yang kuat dan bertanggung jawab secara moral. Sebagai hasilnya, sekolah dapat menggunakan pendekatan serupa dalam merancang kurikulum yang lebih holistik, yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga pada pembentukan karakter yang baik dan moral yang menjadi landasan bagi kehidupan mereka di masyarakat.⁴⁰

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

Berdasarkan hasil kelayakan video komik dari ahli materi mendapatkan skor 89%. dari 10 pernyataan masuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Hasil kelayakan video komik dari ahli media mendapat skor 87%. dari 10 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “valid”, sedangkan hasil praktikalitas guru mendapat skor 93 % dari 12 pernyataan yang diberikan masuk dalam kriteria “sangat praktis” dan praktikalitas siswa mendapatkan skor 81,82 % dari 17 pernyataan serta masuk dalam kriteria “praktis”. Media pembelajaran dapat dikatakan layak serta dapat

⁴⁰Riawarda A, dkk. “Pengembangan Modul Ajar PAIBerbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke”. *Jurnal Refleksi Vol.12, No.4, Februari 2024*

diterapkan jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$. Dapat di simpulkan bahwa pengembangan video komik pembelajaran ini sangat layak dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Pengembangan video komik pembelajaran secara keseluruhan layak dari segi ahli materi dan ahli media, praktikalitas guru dan siswa dapat dikatakan layak untuk dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Berlian Sunandar dengan judul penelitian “*Penggunaan Media Video Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media video berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterkaitan dan prasarana serta kegunaan media video berbasis komik dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan motivasi yang lebih kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar dengan ditampilkannya video dalam pembelajaran,⁴¹ sehingga dapat di simpulkan bahwa penggunaan video komik pembelajaran pada siswa Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu dapat membantu guru dalam menjelaskan materi materi kepada siswa serta penggunaan video komik pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan saat proses belajar mengajar.

Hal yang dinilai adalah kegiatan siswa pada saat kegiatan siswa yang meliputi : hal yang dilakukan, kesulitan yang dihadapi, cara siswa mengatasi

⁴¹ Berlian Sunandar. *Penggunaan Media Video Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.

kesulitannya, dan hal yang dilakukan untuk mengefektifkan pembelajaran siswa.⁴²

Usaha pendidikan berupaya mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud suatu kepribadian yang paripurna pada dirinya.⁴³

Dalam konteks sosial saat ini, pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Namun, seringkali terdapat tantangan dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik atau relevan bagi mereka. Kebutuhan akan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik semakin mendesak, terutama di era digital di mana teknologi memainkan peran besar dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁴

Pembelajaran dilakukan dengan memberi stimulus kepada siswa agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan, hubungan stimulus ini dan respon ini, jika diulang akan menimbulkan kebiasaan.⁴⁵ Perlu adanya pengembangan media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih banyak berinteraksi sehingga mempengaruhi gaya belajar dalam proses pembelajaran.

⁴² Mirnawati dan Firman “ Penerapan Teknik Clustering dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesantren Datuk Sulaiman”. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No 2, May-Agust 2019

⁴³ Yusuf, Munir “ Manusia Sebagai Mahluk Pedagogik”. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No. 1, Februari 2019

⁴⁴ Muhammad Agil Amin dan Putri Nurhidayah. “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa”. *REFLEKSI*, Vol.13, No.2, Agustus 2024

⁴⁵ Rustan Edhy, dkk “Penguatan Self Confidence dalam Pembelajaran Mamateritika Melalui Metode Suggestopedia”. *Jurnal pendidikan Mamateritika dan Ilmu Pengetahuan alam* Maret 2018, Vol. 6, No. hal, 1-14

Penciptaan kondisi pembelajaran yang praktis dan memberi kemudahan pada peserta didik dalam menguasai materi.⁴⁶

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu
- Berdasarkan penelitian dan pengembangan video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video komik pembelajaran materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw pada siswa kelas Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. Kemudian rancangan video komik pembelajaran di SDN 353 Patalabunga terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan *storyboard* selanjutnya tahap

⁴⁶ Kartini, dkk “ Pengembangan Media Game Arabic Word Kuis Dalam Pembelajaran Kosakata (Mufdarat) Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah”. *Journal of Arabic Language Education* Juli 2022, Vol. 5, No 1, Hal 1-10

pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan komik.

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Komik Materi Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Saw Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu

Validitas pengembangan video komik pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 89% dengan kategori “sangat valid” dan ahli media mendapat skor 87% dengan kategori “valid”. Sedangkan praktikalitas video komik pembelajaran dari guru mendapat skor 93,%, masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 81,82% masuk dalam kriteria “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut maka saran bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video komik dalam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw di berbagai tingkat pendidikan, bukan hanya di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu, hal ini dapat membantu dalam mengetahui apakah metode pembelajaran tersebut dapat diadopsi secara luas dan efektif di berbagai konteks.

BAB V

PENUTUP

B. Simpulan

1. Tahap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw bagi siswa kelas VI di SDN 353 patalabunga kecamatan larompong kabupaten luwu.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video komik pembelajaran materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw pada siswa kelas Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. Kemudian rancangan video komik pembelajaran di SDN 353 Patalabunga terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan *storyboard* selanjutnya tahap

pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan komik.

2. Tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis video komik materi kepemimpinan sahabat Rasulullah Saw bagi siswa Kelas VI di SDN 353 Patalabunga Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.

Validitas pengembangan video komik pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 89% dengan kategori “sangat valid” dan ahli media mendapat skor 87% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan praktikalitas video komik pembelajaran dari guru mendapat skor 93,%, masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 81,82% masuk dalam kriteria “praktis”.

C. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut maka saran bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video komik dalam materi kepemimpinan sahabat Rasulullah saw di berbagai tingkat pendidikan, bukan hanya di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu, hal ini dapat membantu dalam mengetahui apakah metode pembelajaran tersebut dapat diadopsi secara luas dan efektif di berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert Maydiantoro, A. “*Research Model Development: Brief Literature Review*”. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1, No. 2 (2021): 29-33
- Arif Budiman, Nur Azizah Lubis, *Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar*, at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 3. No 2. (2022): 84
- Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dikbuddan PT Raja Grafindo, 2012), 28-55.
- Azhar Arsyat, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 3
- Berlian Sunandar. *Penggunaan Media Video Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020
- Djam'an Santori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta cv, 2019), 104-105.
- Ega Ayu Lestari, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).

- Egi Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-komik Dalam Materi Penyelenggaraan Jenazah Pada Mata Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 13 Sijunjung*, Skripsi Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar, Batusangkar, (2022).
- Eko Yuli Supriyanta, *Pengembangan Media komik untuk mata materi ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan indonesia pada kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta, Agustus 2015), 14-15.
- Febrianawati Yusup, *Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, V. 7 No. 1 Juni 2018: 22.
- Firman, Hasriadi, Aswar, N., Sukirman, & Yusuf, M. (2022). The Use of Information Technology in Learning in Isolated and Remote Areas: Pioneering, Development, and Modeling. The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022), 4, 268–274.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), 125.
- Heru Dwi Waluyo, “*Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan*”, Jurnal Nirmala Vol. 7, NO. 1, Januari 2005: 51.
- Hj. Hindun Anwar dan Feisal Ghodzaly, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, 2018, 47-49
- Intan Dwi Kinasih, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata materi Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI AL-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2019).
- Isniar Mita, Putera Permana Erwin, Eka Putri Kharisma, *Pengembangan Media Komik Berbasis Kehidupan Sehari-hari pada Materi Macam-macam Gaya kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Ngajuk Tahun ajaran 2021*, Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, (2022).
- K Nurdin, dkk ‘ Strategi Pengembangan Program Literasi Peserta Didik SMP di Kota Palopo’. *Jurnal Kependidikan* , Vol. 12, No. 3, Agustus 2023.
- Kartini, dkk “ Pengembangan Media Game Arabic Word Kuis Dalam Pembelajaran Kosakata (Mufdarat) Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah”. *Journal of Arabic Language Eduv=catiaon* Juli 2022, Vol. 5, No 1, Hal 1-10

- Kementrian Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro, 2007), 420
- Majid Abdul, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24
- Mirnawati dan Firman “ *Penerapan Teknik Clustering dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesantren Datuk Sulaiman*”. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No 2, May-Agust 2019
- Amin, Muhammad Agil dan Putri Nurhidayah. “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.2 (2024):263-278.
- Nickolas Isac Juanda, ‘ *Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bermaterikan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*’, (Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya)
- Nur Jannah dan Nur Hayati Ode Aci, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw di Madrasah Ibtidaiyah*, *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*, Vol. 11, No. 1, 2019, 3.
- Putri, Ardiana, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Pada Mata Materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyyah Darul Kutorejo Mojokerto*, (Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023), 4-5
- Putri, Ardiana, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Pada Mata Materi Kepemimpinan sahabat Rasulullah saw kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyyah Darul Kutorejo Mojokerto*, (Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023), 30-31.
- Riawarda A, dkk. “Pengembangan Modul Ajar PAIBerbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke”. *Jurnal Refleksi* Vol.12, No.4, Februari 2024
- Rohani Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta,1997), 78
- Rustan Edhy, dkk “Penguatan Self Confidence dalam Pembelajaran Mamateritika Melalui Metode Suggestopedia”. *Jurnal pendidikan Mamateritika dan Ilmu Pengetahuan alam* Maret 2018, Vol. 6, No. hal, 1-14
- Saifuddin Azwar, *Realibilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 133
- Salim. Haidir. “*Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*”. (Jakarta: Kencana, 2019), 235

- Saputro Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2017), 8
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Edisi 19 (Bandung): Alfabeta, CV), 2019
- Sukirman. S, dkk. "Pendidikan Agama Islam dan Isu Kekerasan dalam Hak Asasi Manusia". *Jurnal PAI Raden Fatah*. Vol. 5, No. 2, (April 2023): 433-448
Avaliable Online At: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf>
- Sungkono,"*pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran*"majalah ilmu pembelajaran 1,no.4 (2008)
- Tafsir Ibnu Katsir (Ringkas) / Fathul Karim Mukhtashar Tafsir al-Qur'an al-'Adzhim, karya Syaikh Prof. Dr. Hikmat bin Basyir bin Yasin, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah
- Toni Masdiono, *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*, (Jakarta: Creative Media, 2014), 2-8.
- Yusuf Munir, dkk " Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo". *Jurnal Refleksi*, Vol, 12, No. 03, November 2023.
- Yusuf, Munir " Manusia Sebagai Mahluk Pedagogik". *Jurnal Kependidikann*, Vol. 8, No. 1, Februari 2019

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I Izin Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpun : (0471) 3314115

Nomor : 0377/PENELITIAN/02.09/DPMPTSP/VIII/2024 Kepada
 Lamp : - Yth. Ka. SDN 353 Patalabunga
 Sifat : Biasa di -
 Perihal : Izin Penelitian Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-1934/In.19/FTIK/HM.01/07/2024 tanggal 31 Juli 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Khusnul Atifah
Tempat/Tgl Lahir	: Tarere / 24 Juli 2001
Nim	: 1902010013
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Pekoterang Desa Buntu Matabing Kecamatan Larompong

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS VI DI SDN 353 PATALABUNGA KABUPATEN LUWU

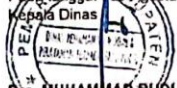
Yang akan dilaksanakan di SDN 353 PATALABUNGA, pada tanggal 10 Agustus 2024 s/d 10 September 2024

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Ditetapkan di Kabupaten Luwu
 Pada tanggal 08 Agustus 2024



Kepala Dinas
Drs. MUHAMMAD RUJI, M.Si
 Pengkat. L. Pembina Utama Muda IV/c
 NIP : 197404111993021002



Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Khusnul Atifah;
5. Arsip.

Lampiran II Surat Keterangan Telah Meneliti



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN 353 PATALABUNGA**

Alamat : Jln Tarere, Desa Buntu Matabing, Kec. Larompong, Kab. Luwu

SURAT KETERANGAN

Nomor : 016/Disdik/SDN 353/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ASNIWATI. AS, S.Pd
NIP : 19701012 199310 2 002
Pangkat/Gol Ruang : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khusnul Atifah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Tarere, 24 Juli 2001
NIM : 1902010013
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Keterangan : Melaksanakan Penelitian Penyusunan Karya Ilmiah
(Skripsi)

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 353 Patalabunga, mulai tanggal 10 Agustus s.d 10 September 2024 dengan judul penelitian :
“PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS VI DI SDN 353 PATALABUNGA KABUPATEN LUWU”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Patalabunga, 11 September 2024

Kepala SDN 353 Patalabunga

ASNIWATI. AS, S.Pd

NIP. 19701012 199310 2 007

Lampiran 3 Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM

Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam

Kelas/Semster : VI/Ganjil

Pokok Bahasan : Sejarah Kebudayaan Islam

Petunjuk ;

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ; *"Pengembangan Media Berbasis Komik Materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu"* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu di revisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disediakan

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian;

- 1 ; berarti "kurang"
- 2 ; berarti "cukup baik"
- 3 ; berarti "baik"
- 4 ; berarti "sangat baik"

No	Aspek yang di nilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013			✓	
2.	Materi dalam media pembelajaran komik sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Pemilih materi dalam media menarik dan sesuai dengan tarap perkembangan peserta didik				✓
4.	Kemenarikan isi materi dalam motifasi pengguna				✓
5.	Materi dalam media pembelajaran komik mudah dipahami				✓
6.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan			✓	
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓
8 .	Penggunaan media pembelajaran komik mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓
9.	Penggunaan media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
10.	Media pembelajaran komik dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar				✓

Penilaian Umum;

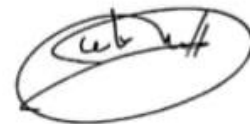
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

- Dilengkapi materi untuk semua khulafaurrasyidin, bukan hanya Sayyidina Abu bakar tapi juga untuk sayyidina Umar, Utsman, dan Ali
- Sebaiknya ditambahkan kata Sayyidina di depan nama khulafaurrasyidin
- menggunakan kata amirul mukminin untuk khalifah sayidin Umar, Utsman, dan Ali, dan kata khalifah untuk sayidina Abu bakar.

Palopo Juli 2024

Validator



.....

Lampiran Ke IV Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam

Kelas/Semster : VI/Ganjil

Pokok Bahasan : Sejarah Kebudayaan Islam

Petunjuk ;

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ; *“Pengembangan Media Berbasis Komik Materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu”*. Penelitian menggunakan instrument media pembelajaran Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut ;

- 1 Dimohon agar bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- 2 Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- 3 Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- 4 Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu di revisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian;

- 1 ; berarti “kurang”
- 2 ; berarti “cukup baik”
- 3 ; berarti “baik”
- 4 ; berarti “sangat baik”

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan awal produk			✓	
2.	Ketetapan pemilihan background dan backsound		✓		
3.	Kualitas tampilan dalam media pembelajaran ini sudah tepat			✓	
4.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran			✓	
5.	Tata letak gambar dan mengganggu teks yang ditampilkan			✓	
6.	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah			✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami			✓	
8.	Penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam dapat digunakan kapan saja dan dimana saja			✓	
9.	Tampilan media pembelajaran sangat jelas			✓	
10.	Ketetapan transisi power point		✓		

Penilaian Umum;

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi benar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- ④ 4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

- Buat Komik dalam versi e-book / flip book
- Tambahkan profil pemain di akhir

Palopo 2 Agustus 2024

Validator


.....

Lampiran V Angket Siswa

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS VI DI SDN 353 PATALABUNGA KABUPATEN LUWU

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KOMIK

Identitas Responden

Nama : FIRAH JULIAMI
Kelas : 6A CVI
Sekolah : SDN 353 Patalabunga

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan video komik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda √ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi					
1	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Sejarah kebudayaan Islam dengan bantuan media pembelajaran video komik	✓			
2	Materi Sejarah kebudayaan Islam yang disajikan jelas dan mudah dimengerti	✓			
3	Penggunaan video komik menarik perhatian saya terhadap pembelajaran materi Sejarah kebudayaan Islam	✓			
4	video komik yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu tentang materi Sejarah kebudayaan Islam		✓		
5	Isi dari video komik materi Sejarah kebudayaan Islam tidak membosankan	✓			
6	Isi dari video komik materi Sejarah kebudayaan Islam h mempermudah saya memahami materi		✓		

	tersebut dengan cepat				
7	Soal yang disajikan sesuai dengan materi Sejarah kebudayaan Islam		✓		
8	Isi dari video komik Sejarah kebudayaan Islam memiliki tingkat kreatifitas yang baik	✓			
Penyajian					
9	Siswa dapat mengukur ketercapaian materi secara mandiri		✓		
10	Contoh / kisah yang disajikan sesuai dengan pokok materi		✓		
11	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran		✓		
12	Kejelasan konsep dan definisi materi pada video animasi		✓		
13	Penyajian latihan soal membantu saya dalam mengaitkan materi sejarah kebudayaan Islam dengan lingkungan saya	✓			
14	Permasalahan yang disajikan dalam materi Sejarah kebudayaan Islam membantu saya untuk lebih kritis dalam memecahkan masalah terkait materi tersebut	✓			
15	Penyajian grafik pada video komik menggunakan warna tidak terlalu cerah atau terang sehingga mempermudah saya dalam menyimak isi video materi		✓		
16	Tampilan komik dalam video pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat kreatif	✓			
Aspek Bahasa					
17	Bahasa yang digunakan dalam video komik materi Sejarah kebudayaan Islam mudah dipahami siswa	✓			
18	Menggunakan struktur kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	✓			
19	Tidak menggunakan bahasa yang kasar dan tidak layak untuk pembelajaran	✓			

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
KELAS VI DI SDN 353 PATALABUNGA KABUPATEN LUWU**

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN VIDEO KOMIK**

Identitas Responden

Nama : MMDY Khaerullah
Kelas : V.1.1.6 enam
Sekolah : SDN 353 Patalabunga

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan video komik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda √ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi					
1	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Sejarah kebudayaan Islam dengan bantuan media pembejaraan video komik	✓		✗	
2	Materi Sejarah kebudayaan Islam yang disajikan jelas dan mudah dimengerti		✓		
3	Penggunaan video komik menarik perhatian saya terhadap pembelajaran materi Sejarah kebudayaan Islam		✓		
4	video komik yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu tentang materi Sejarah kebudayaan Islam		✓		
5	Isi dari video komik materi Sejarah kebudayaan Islam tidak membosankan	✓			
6	Isi dari video komik materi Sejarah kebudayaan Islam h mempermudah saya memahami materi	✓			

	tersebut dengan cepat				
7	Soal yang disajikan sesuai dengan materi Sejarah kebudayaan Islam	✓			
8	Isi dari video komik Sejarah kebudayaan Islam memiliki tingkat kreatifitas yang baik	✓			
Penyajian					
9	Siswa dapat mengukur ketercapaian materi secara mandiri	✓			
10	Contoh / kisah yang disajikan sesuai dengan pokok materi	✓			
11	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran	✓			
12	Kejelasan konsep dan definisi materi pada video animasi	✓			
13	Penyajian latihan soal membantu saya dalam mengaitkan materi sejarah kebudayaan Islam dengan lingkungan saya	✓			
14	Permasalahan yang disajikan dalam materi Sejarah kebudayaan Islam membantu saya untuk lebih kritis dalam memecahkan masalah terkait materi tersebut		✓		
15	Penyajian grafik pada video komik menggunakan warna tidak terlalu cerah atau terang sehingga mempermudah saya dalam menyimak isi video materi	✓			
16	Tampilan komik dalam video pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat kreatif		✓		
Aspek Bahasa					
17	Bahasa yang digunakan dalam video komik materi Sejarah kebudayaan Islam mudah dipahami siswa		✓		
18	Menggunakan struktur kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku		✓		
19	Tidak menggunakan bahasa yang kasar dan tidak layak untuk pembelajaran		✓		

Lampiran IV Angket Guru

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS VI DI SDN 353 PATALABUNGA KABUPATEN LUWU

Untuk Pendidik

Identitas Responden
 Nama : Erni Hasmuddin S.Pd
 Jabatan : Guru
 Judul produk : "Pengembangan Media Berbasis Komik Materi Sejarah
 Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar
 Kelas VI Di SDN 353 Patalabunga Kabupaten Luwu"
 Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi pokok : Sejarah Kebudayaan Islam

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media video komik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda $\checkmark$ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi Media Video Animasi					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan Kompetensi	✓			
2	Kesesuaian tujuan dari setiap kegiatan belajar	✓			
3	Penggunaan media video komik menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran PAI	✓			
4	Media video komik yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu	✓			
5	Kesesuaian materi dengan soal yang disajikan dalam media video komik	✓			
6	Kelengkapan dan keurutan komponen media video komik	✓			
7	media video komik dapat digunakan mandiri	✓			

8	Siswa dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	✓			
Penyajian					
9	Kejelasan penyajian dan uraian materi	✓			
10	Kesesuaian soal yang disajikan dengan materi pembelajaran	✓			
11	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran	✓			
12	Keakuratan konsep dan kegiatan terhadap kehidupan sehari-hari	✓			
Kemudahan Penggunaan					
13	Pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian media video komik	✓			
14	Media video animasi mudah dioperasikan menggunakan PC/ Laptop dan android.	✓			
15	Kemudahan pencarian halaman media video komik melalui link interaktif.	✓			
16	Media video komik diakses dalam bentuk link sehingga mudah dibawa kemana saja.	✓			
Kegrafikan					
17	Tata letak dan tampilan pada media video komik menarik minat siswa	✓			
18	Kombinasi warna pada media video komik memiliki daya Tarik	✓			
19	Ilustrasi pada media video komik sesuai dengan keadaan sebenarnya	✓			
20	Gambar yang disajikan mampu menarik daya tarik siswa	✓			

Komentar dan Saran

Media Video Komik yang ditampilkan sangat bagus dan menarik sehingga siswa sangat antusias dalam belajar.

Saran tampilan setiap slide Video supaya agak diperlambat agar siswa lebih mampu memahami materi yang disajikan.





2024.08.20 13:40





No	RESPOND EN	ASPEK ISI								ASPEK PENYAJIAN								ASPEK BAHASA		
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3
1	Ahmad Aufar	4	2	4	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
2	Anhar Suparman	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	2
3	Dafid	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	2
4	Fadil Ramdani	4	2	4	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
4	Muh. Azikin	2	2	4	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2
6	Muhaimin Apriansya h	4	4	3	4	3	4	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	4	2	2
7	Mahdi Khaerulla h	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	4	2
8	Muh. Rifki Aditia	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	1	3	2
9	Muh. Alif Rustam	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	4	4	4
10	Muh. Yazzar Faiq	2	4	1	2	3	2	1	3	3	2	1	1	3	1	3	3	3	3	3
11	Sahrul Saputra	2	2	1	3	4	2	3	2	2	2	3	1	2	1	3	3	1	4	4
12	Muh. Fauzan	3	2	1	3	4	2	1	3	3	2	3	1	1	1	2	3	2	1	4
13	Abd. Rasyid	3	2	1	2	2	2	1	3	3	2	3	2	1	1	1	3	2	2	2
14	Muhamma d Adam	3	2	1	3	3	2	1	4	3	2	3	1	1	1	1	3	2	2	1
14	Adiba Az Zahra	3	2	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	1	1	1	3	2	2	1
16	Afiqah Taharuddi n	2	3	1	2	2	2	1	4	3	1	2	3	1	1	2	3	2	2	3
17	Afifah Taharuddi n	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	2	2	1	2	1	3	2	4	2
18	Aulia	3	2	2	3	3	2	1	3	3	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2
19	Dhizya Az Zahra	2	3	1	2	1	2	1	4	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2
20	Nasifa	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	1	4

	Arifka																			
21	Putri	4	3	2	3	4	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	1
22	Indri Yulianda	2	2	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	1
23	Yumna Ramadani	2	4	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	4
24	Firah Juliani	2	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2
24	Fitri Ramadani	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	4	4
26	Zaira Hamzah	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2
JUMLAH		71	61	56	61	67	59	47	73	75	63	64	58	53	50	62	77	52	72	62
SKOR MAKSIMAL		76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76
RATA-RATA PER ASPEK		ASPEK ISI								ASPEK PENYAJIAN								ASPEK BAHASA		
		61,875								62,75								62,0		
RATA-RATA KESELURUHAN AN		62,21																		
PERSENTASE (%)		81,41%								82,57%								81,58%		
KATEGORI		SANGAT PRAKTIS								SANGAT PRAKTIS								SANGAT PRAKTIS		
RATA-RATA PERSENTASE (%)		81,82%																		
KATEGORI		SANGAT PRAKTIS																		

RIWAYAT HIDUP

Khusnul Atifah, Lahir di Desa Buntu Matabing Kec. Larompong Kab. Luwu pada



tanggal 24 Juli 2001. Merupakan anak ke lima dari tuju

bersaudara dari pasangan ayahanda Muaris dan Ibunda

Marniati. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun

2013 di SDN 353 Patalabunga. Kemudian, di tahun yang sama

menempuh pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Keppe dan

tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di

Madrasah Aliyah Rantebelu dan tamat pada tahun 2019. Selanjutnya penulis

melanjutkan ke jenjang pendidikan sastra satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri

(IAIN) palopo. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan

Agama Islam (PAI) pada tahun 2019.