

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS KOMIK MATERI PERILAKU
TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG**

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 Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh,

ABDUL HAMID

19 0201 0068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS KOMIK MATERI PERILAKU
TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG**

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 Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh,

ABDUL HAMID

19 0201 0068

Pembimbing :

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Muh. Yamin, S.Pd.,M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Hamid
NIM : 19 0201 0068
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau 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 dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 5 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Abdul Hamid

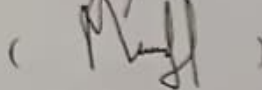
NIM.1902010068

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong yang ditulis oleh Abdul Hamid Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010068. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 7 Agustus 2025 M bertepatan dengan 13 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 25 Agustus 2025

TIM PENGUJI

1 Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Ketua Sidang	()
2 Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji I	()
3 Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	()
4 Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.	Pembimbing I	()
5 Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan Rahmat, hidayah, serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “(Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong)” setelah melalui proses yang Panjang. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw, Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Agama Islam pada UIN Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan. Terkhusus kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag, selaku Rektor UIN Palopo, serta Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Takdir, SH.,MH.M.Kes.
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Wakil Dekan I Dr. Hj. Fausiah Zainuddin.

M.Ag. Wakil Dekan II Hj. Nursaeni, S.Ag.,M.Pd. dan Wakil Dekan III Dr. Takwa, S.Ag., M.Pd.I.

3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam, beserta Staf Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. dan Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Penguji I dan Penguji II yang telah memberikan masukan saran dan bimbingan dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Prof. Dr. Muhaemin, M.A. selaku Dosen Penasehat Akademik
7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Zainuddin., S. E., M. Ak. Selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,MT. selaku validator instrument yang telah meluangkan waktunya memberikan kritik, saran, serta penilaian dalam penyusunan instrument penelitian.
10. Dr. Makmur, S.Pd.I.,M.Pd.I. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,MT. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan.
11. Muhasdik, S.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 1 Rongkong, Guru-Guru, dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
12. Hamidar S.Pd. selaku guru pembimbing dan ahli pembelajaran peneliti di SMP Negeri 1 Rongkong yang telah membantu dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Siswa-siswi SMP Negeri 1 Rongkong yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
14. Terkhusus kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Hajaruddin dan Ibunda Herlina, terima kasih telah membesarkan, mendidik, membimbing dan mendoakan dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan, serta senantiasa memberikan dukungan dan berusaha memberikan yang terbaik untuk anaknya. Peneliti berharap dengan terselesaikannya skripsi ini, dapat menjadi bentuk penghormatan dan apresiasi atas segala perjuangan dan kasih sayang kalian berdua, mudah-mudahan Allah SWT memberikan Kesehatan, kebahagiaan, keberkahan dan umur yang Panjang, semoga segala doa yang telah kalian panjatkan untuk peneliti menjadi jembatan untuk menuju kesuksesan di dunia dan di akhirat.

15. Semua teman–teman seperjuangan mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.

Palopo, 1 Juli 2025
Penulis

Abdul Hamid
NIM. 1902010068

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	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	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis 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, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</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
اَيّ	<i>fatḥah dan yā’</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fatḥah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*
هَوْلَ : *hauḷa*

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... اِ... اُ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : māta
رَمَى : rāmā
قِيلَ : qīla
يَمُوتُ : yamūtu

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedang *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

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

Contoh :

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجِّنَا	: <i>inānājja</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu'ima</i>
عُدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

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

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiyy)

6. Kata Sandang

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

Contoh :

الْشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf 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:

تَامُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <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-Jalalah

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ	بِاللَّهِ
<i>dīnullāh</i>	<i>billāh</i>

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ	<i>hum fī rahmatillāh</i>
---------------------------	---------------------------

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (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 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:

Swt.	= Subhanahu Wa Ta‘ala
SWA.	= Sallallahu ‘Alaihi Wasallam
AS	= ‘Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
L	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali‘Imran/3: 4
HR	=Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR AYAT.....	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian yang Relevan.....	13
B. Landasan Teori.....	17
C. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	38

D. Prosedur Pengembangan	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS Al-Alaq /1-5	6
Kutipan Ayat QS Al-Kahf/13.....	23
Kutipan Ayat QS Qalam/4.....	30
Kutipan Ayat QS Asy-Syura/215.....	31
Kutipan Ayat QS An-Nisa/59	32
Kutipan Ayat QS An-Nahl/97.....	33
Kutipan Ayat QS Al-Baqarah/153	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan	15
Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi	43
Tabel 3.2 Kriteria Praktikalitas	44
Tabel 4.1 Nama-Nama Vallidator	54
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	58
Tabel 4.5 Revisi Hasil Uji Validasi.....	60
Tabel 4.6 Sebelum dan Sesudah Revisi	60
Tabel 5.1 Hasil Praktikalitas Untuk Peserta Didik.....	62
Tabel 5.2 Hasil Praktikalitas Untuk Guru	63
Tabel 5.3 Hasil Validasi Para Ahli.....	64
Tabel 5.4 Hasil Angket Praktikalitas	64
Tabel 5.5 Hasil Tes Belajar Peserta didik	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	36
Gambar 2.2 Diagram Angket Peserta Didik	47
Gambar 2.3 Diagram Angket Peserta Didik	47
Gambar 2.4 Diagram Angket Peserta Didik	48
Gambar 3.1 Sampul Depan Komik	51
Gambar 3.2 Petunjuk Penggunaan Komik	51
Gambar 3.3 Pengantar Media Komik.....	52
Gambar 3.4 Isi Komik.....	52
Gambar 3.5 Evaluasi	53
Gambar 3.6 Biodata	53
Gambar 3.7 Sampul Belakang.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian
Lampiran 3	: Lembar Uji Validasi Instrumen
Lampiran 4	: Pedoman dan Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan
Lampiran 5	: Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
Lampiran 6	: Lembar Uji Validitas Produk Ahli Materi oleh Dosen
Lampiran 7	: Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media oleh Dosen
Lampiran 8	: Lembar Uji Validitas Produk Ahli Bahasa oleh Dosen
Lampiran 9	: Lembar Validasi Uji Praktikalitas Produk oleh Guru
Lampiran 10	: Lembar Validasi Uji Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik
Lampiran 11	: Lembar Nilai Keseluruhan Uji Praktikalitas Peserta Didik
Lampiran 12	: RPP
Lampiran 13	: Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 14	: Dokumentasi
Lampiran 15	: Riwayat Hidup

ABSTRAK

Abdul Hamid, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hj. Nursyamsi dan Muh. Yamin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik, mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis komik dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan di kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (a) Tahap analisis, (b) tahap desain, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi, (e) tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rongkong Kabupaten Luwu utara. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong dengan jumlah 23 peserta didik yang menggunakan media berbasis komik yang dikembangkan. Objek penelitian ini adalah media berbasis komik. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik yang telah memenuhi kategori valid dari hasil validitas media komik. Berdasarkan hasil validitas media komik yang telah divalidasi dengan kategori diantaranya ahli materi memperoleh nilai 89% dengan kategori sangat valid, ahli media memperoleh nilai 72% dengan kategori valid dan ahli bahasa memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas siswa berdasarkan respon uji coba dengan 23 peserta didik memperoleh nilai sebesar 96,28% dengan kategori sangat valid sedangkan hasil praktikalitas guru memperoleh nilai 90,20% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Perilaku Terpuji

ABSTRACT

Abdul Hamid, 2025.“*Development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Comics on Commendable Behavior Material for Class VII of SMP Negeri 1 Rongkong*”. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Hj. Nursyamsi and Muh. Yamin”.

This research aims to determine the analysis of the needs of Islamic religious education learning media based on comics, to determine the design of the development of comic-based learning media and to determine the validity and practicality of comic-based learning media developed in class VII of SMP Negeri 1 Rongkong.

This research uses the Research and Development (R&D) type of research using the ADDIE model consisting of 5 stages, namely: (a) Analysis stage, (b) design stage, (c) development stage, (d) implementation stage, (e) evaluation stage. This research was conducted at SMP Negeri 1 Rongkong, North Luwu Regency. The subjects of this study were teachers and students of class VII of SMP Negeri 1 Rongkong with a total of 23 students who used the comic-based media that was developed. The object of this study is comic-based media. Data collection techniques used by researchers are observation, interviews, questionnaires and documentation.

This research produced a learning media in the form of comics that have met the valid category of the results of the validity of comic media. Based on the results of the validity of comic media that have been validated with categories including material experts obtained a value of 89% with a very valid category, media experts obtained a value of 72% with a valid category and language experts obtained a value of 93% with a very valid category. The results of student practicality based on trial responses with 23 students obtained a value of 96.28% with a very valid category while the results of teacher practicality obtained a value of 90.20% with a very practical category.

Keywords: Learning Media, Comics, Commendable Behavior

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU Sisdiknas Tahun 2004 pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar pentransferan ilmu dari pendidik ke peserta didik. Proses pendidikan terdiri dari proses *input* yaitu aktifitas peserta didik melakukan belajar, didalam proses belajar mengajar dan proses *output* yaitu hasil dari proses belajar mengajar.¹ Pendidikan pada hakikatnya milik semua warga negara Indonesia. Hal ini terdapat dalam undang-undang No. 20 tahun tentang sistem pendidikan nasional pasal 5 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”.²

Pendidikan nasional diharapkan mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa dan olah raga yang memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Harus disadari bahwa tujuan Pendidikan adalah mencerdaskan dan memperbaiki ahlak.³

¹ UU Sisdiknas dan Perantara Pelaksanaannya 2000-2004 (Jakarta: CV. Tamita Utama, 2004), 4

² Undang-undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 10.

³ Saifuddin Mahsyam, S. *Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Kisah Nabi Ibrahim (Studi Pemikiran M. Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Mishbah Qs. Al-Shaffat/37: 100-111)* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo).2021.

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu sering dengan perkembangan manusia. Melalui Pendidikan pula sebagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajarn. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin.⁴

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan: Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.⁵

Menurut fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam Undang-undang yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁶

⁴ Saifullah, S. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi PAI Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Di Iain Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).2015.

⁵ Image Sugiarta, Ida Bagus Putu Mardana “*Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara*” *Jurnal Filsafat Indonesia* 2 (3), 124-136

⁶ Undang-Undang system Pendidikan Nasional, Bab II, pasal 2 dan 3, tahun 2003

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa. Maju mundurnya sebuah negara sangat di pengaruhi oleh pendidikan yang ada di negara itu. Sebab pendidikan yang baik akan mencetak anak bangsa yang berkualitas. Anak bangsa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka yaitu melalui pendidikan. Pendidikan yang tertata dengan baik akan melahirkan generasi yang cerdas akhlak dan pemikiran.

Salah satu cara untuk mengukur berhasil tidaknya pendidikan dalam sebuah negara dapat dilihat dari kemajuan bangsanya, anak yang didik dengan baik oleh pendidik mereka akan senantiasa berprestasi dan memberikan kebanggaan untuk bangsa mereka. Salah satu faktor yang mempengaruhi majunya pendidikan adalah kualitas pendidik itu sendiri. Pendidik yang baik akan senantiasa memerhatikan kondisi dan kebutuhan dari peserta didik mereka. Baik dalam hal strategi pemberian materi maupun fasilitas yang di butuhkan dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran sebagai penyalur informasi kepada peserta didik yang dituangkan dalam bentuk simbol baik dari simbol verbal yang berupa kata-kata lisan atau tertulis maupun simbol non verbal. Salah satu fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu belajar yang turut mempengaruhi polah pikir peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses pemilihan media harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan tujuan yang ingin di capai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.⁷

⁷ Joko Dariant, *Media Pembelajaran Video Interaktif*, Jurnal Pendidikan Dasar 6 (1), 2018

Media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas, pendidik lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah, yaitu buku paket/buku pelajaran, sedangkan pendidik dapat mengambil kesempatan yang lebih menarik, efektif dan efisien untuk proses pembelajaran pendidikan agama islam.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media yang lebih bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan pendidik agar pembelajaran sangat efektif, menarik, sehingga peserta didik tidak bosan ketika dalam proses pembelajaran sedang berlangsung.

Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu dari sekian banyak rumpun mata pelajaran di sekolah yang mempunyai peran penting dalam pembentukan watak dan pembinaan bangsa.⁸ Pendidikan Agama Islam dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran islam.⁹

Melalui Pendidikan Agama Islam baik dari aspek kognitif ataupun aspek afektif dapat terangkum secara integrasi. Nilai-nilai yang ada dalam Pendidikan Agama Islam secara otomatis terinternalisasi pada diri peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu ditanamkan sejak dini pada peserta didik yang masih di sekolah dasar.

⁸ Aminudin, Aliaras Wahid, Moh, Rofiq, *Membangun Karakter dan Kepedulian Melalui Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 44

⁹ Muh Alim, *Pendidikan Agama Islam, (Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim)*, Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2011), 4

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran keagamaan yang diberikan kepada peserta didik di setiap satuan pendidikan. Dalam struktur kurikulum mata pelajaran pendidikan agama Islam setara dengan mata pelajaran lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan lain sebagainya. Tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang diinternalisasikan kedalam individu anak didik melalui proses pendidikan.¹⁰

Pendidikan Agama Islam merupakan terpenting dalam meningkatkan ketaqwaan kepada Allah swt, dan membentuk akhlak yang baik, dengan demikian Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi muslim yang baik dan dapat melakukan tugasnya dengan benar.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, manusia yang beriman dan bertaqwa ialah manusia yang memiliki sikap batin kepada Allah Swt dan senantiasa menjalankan perintah dan menjauhi larangan-Nya.

Pendidikan Agama Islam menjadi upaya umat secara bersama atau lembaga masyarakat yang dapat memberikan jasa pendidikan bahkan dapat pula menjadi usaha manusia itu sendiri untuk mendidik dirinya sendiri. Perlu kiranya dipahami bahwa Islam memandang tanggung jawab ini sebagai hal yang sangat penting, sesungguhnya Islam telah membebani para pendidik dan orang tua dengan tanggung jawab yang besar didalam mengajar anak-anak, agar pemikiran mereka

¹⁰ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pai* (Sidoarjo: Nizamialearningcenter, 2018), 11

terbuka dan kecerdasan mereka tampak. Diketahui bahwa ayat pertama yang diturunkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, QS Al-Alaq/96:1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Terjemahannya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan mu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajarkan (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.¹¹

Dalam surah Al-alaq ayat 1-5, Nabi Muhammad saw dan umat manusia terutama umat islam diperintahkan untuk membaca dan menulis oleh Allah Swt. Menurut Muhammad Quraish Shihab dalam karya monumentalnya, *Tafsir Al-Misbah*, Ketika beliau menafsirkan ayat ketiga surah Al-Alaq beliau mengatakan bahwa, “kata *Akram* yang berbentuk superlative (bentuk kata yang menyatakan paling atau ter) adalah salah satu ayat di dalam Al-Quran yang menyifati Tuhan dalam bentuk tersebut. Ini mengandung pengertian bahwa Tuhan dapat menganugerahkan puncak dari segala yang terpuji bagi setiap hambanya, yang terutama dalam kaitannya dengan perintah membaca.”¹²

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Rongkong pada tanggal 06 Maret 2023 kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya kelas VII masih mengandalkan media seadanya, seperti papan

¹¹ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010), 597

¹² Ardiana, A. *Analisis Kesulitan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Iain Palopo Dalam Penyusunan Skripsi Selama Masa Pandemi Covid 19* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).2022

tulis dan buku paket. Sedangkan kelas VII SMP perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik, karena pada usia tersebut peserta didik membutuhkan hal-hal yang kongkrit bukan yang abstrak. Namun pada kenyataannya di SMP Negeri 1 Rongkong khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Perilaku Terpuji dimana pendidik menggunakan media masih sangat minim dan penggunaan media yang hanya terpaku pada buku pelajaran dan papan tulis.

Buku dan materi ajar merupakan salah satu faktor penentu dan komponen penting dari proses pembelajaran, ketika tidak lagi dipersiapkan dengan baik dan dipilih sesuai dengan kebutuhan dan latar belakang peserta didik akan mungkin tidak efektif dalam membantu peserta didik atau guru dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.¹³

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, sehingga perlu ditingkatkan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang dapat digunakan adalah menyajikan materi Perilaku Terpuji dengan cara yang lebih menarik untuk peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Syaiful Bahri dan Aswan Zain) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan

¹³ Andi Arif Pamessangi, *Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo*, Journal of Islamic Education, Vol.4, No.2, hal.117-128 (2021).

sebagai alat bantu pendidik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, yaitu dengan menggunakan cerita-cerita yang tersaji dalam komik. Komik dapat membuat para pembaca khususnya peserta didik terlibat secara emosional sehingga membuat peserta didik untuk terus membacanya hingga selesai.¹⁴

Media komik yang akan dikembangkan oleh penulis dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu 1) Anak-anak pada umumnya suka membaca komik 2) Media komik mampu menyajikan gambaran cerita dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) Penggunaan komik juga baik bagi guru maupun peserta didik 4) Komik dapat dibaca kapan saja dan dimana saja.¹⁵

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong”

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Perilaku Terpuji di Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong?

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet: 20. Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 31-32

2. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbasis komik pada materi Perilaku Terpuji di Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Rongkong?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Perilaku Terpuji di Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong
4. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media berbasis komik pada materi Perilaku Terpuji di Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong
2. Untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Rongkong

D. Manfaat Pengembangan

Suatu penelitian dan pengembangan sangat penting untuk dilakukan karena tanpa adanya suatu penelitian dan pengembangan ilmu tidak akan berkembang untuk itu, dalam penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku terpuji kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong.

Adapun manfaat pengembangan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengetahuan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran berbasis komik ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan.
- c. Bagi guru, khususnya pendidik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong, artinya hasil penelitian dan pengembangan ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dalam menentukan sumber belajar yang lebih berkualitas.
- d. Bagi penulis, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis komik sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dari yaitu :

1. Produk yang berbentuk bahan ajar cetak

2. Materi yang diangkat pada komik yaitu materi perilaku terpuji pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong.
3. Cerita komik yang diangkat berkaitan dengan materi perilaku terpuji pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong
4. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik
5. Komik disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
6. Gambar dan warna yang menarik sehingga dapat menarik minat membaca peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran berbasis komik sebagai sumber belajar yang sistematis dapat memudahkan belajar peserta didik.
 - b. Materi yang konseptual yang abstrak, dapat dikonkritkan dengan menggunakan gambar-gambar, karena dengan menggunakan gambar sebuah pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat.
 - c. Peserta didik lebih suka dengan cerita bergambar dan dialogis daripada naratif serta berangan-angan belaka.

Dari beberapa asumsi diatas, media pembelajaran berbasis komik memiliki kemampuan dan kekuatan untuk memenuhi asumsi tersebut. Oleh karena itu, jika suatu proses pembelajaran dikelas disajikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik sebagai sumber belajar dengan model dialognya yang komunikatif dan bentuk gambar yang sesuai, akan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menunjukkan contoh tentang perilaku terpuji.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis komik ini dikembangkan hanya pada materi Perilaku Terpuji kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

1. Dani Ardiyanto (2018) Penelitian pertama dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jati Agung Lampung”, yang disusun oleh mahasiswa didik jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung 2018. Hasil penelitian ini diharapkan media pelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.¹
2. Novi Ning Diah (2019) Penelitian kedua dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi Kelas VIII SMP/MTS”, yang disusun oleh mahasiswa didik jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau 2019. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran IPA yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian pada materi sistem sirkulasi. Hasil penelitian berupa persentase kevalidan produk dari lembar validasi dan

¹ Dani Ardiyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jati Agung Lampung”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, (2018), .iii

tanggapan yang diperoleh dari hasil uji oleh ahli materi, ahli pembelajaran ahli media, dan uji coba terbatas pada peserta didik di Sekolah.²

3. Intan Dwi Kinasih (2019) Penelitian ketiga dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung”, disusun oleh mahapeserta didik jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung 2019. Skripsi ini membahas media pembelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.³
4. Ainun Jariah (2017) Penelitian keempat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP MA’Arif Batu” disusun oleh mahapeserta didik jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi ini menuntut

² Novi Ning Diah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi Kelas VIII SMP/MTS”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau*, (2019), iii

³ Intan Dwi Kinasih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung*, (2019), iv

guru harus bisa beradaptasi dengan hal baru dan memberikan solusi atas permasalahan yang dialami peserta didik ⁴

5. Nila Maharrotunnisa (2022) Penelitian kelima dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Peserta didik SMP Negeri 5 Jember” disusun oleh mahasiswa jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2022. Skripsi ini terbatasnya penggunaan media pembelajaran di era pandemic menyebabkan proses pembelajaran secara daring menjadi suatu hambatan bagi peserta didik dan pendidik. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan.⁵

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Tahun Penelitian	Tujuan Penelitian	Jenis Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Hasil
1	Dani Ardiyanto	2018	Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP Negeri 1	Penelitian pengembangan dengan model <i>bord and gall</i>	Observasi, angket, wawancara dan dokumentasi	Media pembelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih

⁴ Ainun Jariah, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas VII Di SMP MA’ARIF Batu”. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang*, (2021)

⁵ Nila Maharotunnisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Peserta didik SMP Negeri 5 Jember”. *Skripsi: Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq*, (2022), viii

			Jati Agung Lampung			tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar.
2	Novi Ding Diah	2019	Untuk mengetahui pengembangan media pelajaran berbasis komik pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi kelas VIII SMP/MTS	Penelitian pengembangan dengan model ADDIE	Angket dan Dokumentasi	Bahwa produk yang telah dikembangkan sangat valid dan layak digunakan karena sudah tervalidasi
3	Intan Dwi Kinasih	2019	Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung	Penelitian pengembangan dengan pendekatan model <i>borg and gall</i>	Observasi, wawancara dan angket	Dapat memberikan saran bagi pendidik, orang tua dan pembaca agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar bagi para peserta didik
4	Nur Fitri Mahdiy ah	2021	Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP Ma'Arif Batu	Menggunakan penelitian pengembangan R & D (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE	Lembar validasi, angket dan butir tes	Dapat disimpulkan bahwa ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran menunjukkan media pembelajaran ini valid.
5	Nila Maharot unnisa	2022	pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital	Menggunakan penelitian pengembangan R & D (<i>Research</i>	Angket, wawancara	Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbentuk komik digital telah tervalidasi oleh

			Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Peserta didik SMP Negeri 5 Jember	<i>and Development)</i>		ahli dan guru IPS sehingga layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS di kelas VII
6	Abdul Hamid	2023	Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik materi Perilaku Terpuji kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong	Menggunakan penelitian R & D (<i>Research and Development)</i>	Observasi, wawancara dan Angket	Dapat meningkatkan media pembelajaran peserta didik agar dapat memahami dan mengerti pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Perilaku Terpuji

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena itu, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁶

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat

⁶ Arif S, Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2016), 6

merangsang peserta didik-siswi untuk belajar.⁷ Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.⁸ Media pembelajaran yaitu dari sumber belajar yang dipadukan antara perangkat dan sumber informasi.⁹

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pengertian media pembelajaran adalah media grafis tiga dimensi, media proyeksi dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Nilai media pembelajaran menjadi bagian perkembangan anak secara terintegrasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dimana media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara pendidik dan peserta didik agar

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 3

⁸ Kasim, R. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Spotify Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MAN Tana Toraja* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo), 2024.

⁹ Sulpiana, S. *(Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).2023.

tercapainya proses pembelajaran. Media pembelajaran bukan sebagai alat bantu lagi, tetapi sudah merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran.¹⁰

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan pembelajar. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia Pendidikan modern saat ini.¹¹ Manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 3) Aktifitas peserta didik akan lebih terintegrasi melalui pengamatan, melakukan, mendemostrasikan (seluruh indera berfungsi).
- 4) Materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan kongkret.¹²

Adapun manfaat yang lainnya media pembelajaran diantaranya.

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

¹⁰ Paturu, I. (2018). *Pemanfaatan Alam Sebagai Media Pembelajaran Praktek Thaharah Pada Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah (Mts) Darul Istiqamah Lepppangang* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).

¹¹ Jusman, Y. S. *Pengembangan Media Big Book Cetak Pada Materi Asmaul Husna Di Kelas Iv Sdn 61 Tondok Alla Jaya Kota Palopo* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo). 2024.

¹² Luluk Ismawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, 2014 PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, h.40.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengejaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain¹³

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
 - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
 - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dan penyajian materi pelajaran.
 - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - 7) Meningkatkan kualitas pengajaran.
 - 8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.

¹³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 5-6

- 9) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
 - 10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:
- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
 - 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran.
 - 3) Memudahkan pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
 - 4) Merangsang pembelajar untuk belajar.
 - 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
 - 6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Media pembelajaran yang diuraikan sebagai salah satu alat bantu untuk memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar dan alat tersebut memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar peserta didik serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar peserta didik sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Oleh sebab itu, perencanaan program media yang dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diarahkan pada tujuan yang akan dicapai dapat mengatasi hambatan-hambatan berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, serta sikap pasif peserta didik serta mempersatukan pengamatan peserta didik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dengan bidang teknologi.
- 3) Untuk memberikan motivasi belajar pada peserta didik.

Gambar/foto untuk tujuan pembelajaran hendaknya memenuhi 6 syarat sebagai berikut:

- 1) Autentik. Gambar foto secara jujur menunjukan situasi benda sebenarnya.
- 2) Sederhana. Komposisinya cukup jelas ditunjukan oleh poin-poin dalam gambar.
- 3) Ukuran kreatif. Besar kecilnya ukuran benda yang (masih asing bagi peserta didik) dalam gambar hendaknya dibandingkan dengan gambar orang dewasa. Misalkan gambar ikan paus dibandingkan dengan gambar orang dewasa.
- 4) Mengandung gerak dan perbuatan. Menunjukan aktifitas tertentu.
- 5) Tidak setiap gambar yang bagus dapat menjadi media pembelajaran.

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Karena setiap orang normal dapat di ajar menggambar, maka seorang guru yang baik adalah yang dapat menuangkan ide-idenya kedalam bentuk sketsa. Selain dapat menarik perhatian peserta didik, penggunaan sketsa dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan. harganya pun tidak terlalu dipersoalkan karena dapat dibuat langsung oleh guru, misalnya sketsa hidup kupu-kupu.

Diagram sebagai gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol diagram atau skema menggambarkan struktur dari *obyek* secara garis besar.¹⁴

d. Jenis Media Pengembangan

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Media visual: grafik, *chart*, bagan, poster, komik, kartun, komik.
- 2) Media audial: radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa dan sejenisnya
- 3) *Projekted still* media: film, televise, video (VCD, DVD, VTR), computer dan sejenisnya.¹⁵

2. Komik

a. Pengertian Komik

Komik dapat didefenisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.¹⁶ Kesenangan anak-anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan media pembelajaran.

Komik adalah sebuah cerita yang dilengkapi dengan gambar yang lucu dan menarik. Komik memuat cerita yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, (Jakarta: 2004), 3.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 22-23.

¹⁶ Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1–95.

pembaca. Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar dan lucu. Hal ini membuat komik disukai oleh orang dari berbagai tingkatan usia. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana siswa membacanya tanpa harus di bujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Guru harus membantu siswa menemukan komik yang baik (edukatif) dan bermanfaat, sehingga siswa dapat menerima bacaan komik dengan baik sesuai dengan taraf berpikirnya.

Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami sehingga bersifat *informative* dan komunikatif. Media komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi dan mudah dimengerti.¹⁷ Komik ialah ilustrasi yang disusun dengan urut sehingga mudah dibaca serta pesan cerita dapat sampai pada pembaca.

Komik sebagai alat pengajaran pendidikan, komik bersifat sederhana, jelas, sederhana dan personal. Komik diterbitkan untuk tujuan komersial dan pendidikan (walaupun tidak semua komik bersifat mendidik). Sebagai media intruksional edukatif, komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik di terbitkan dalam rangka tujuan komersial, dan edukatif (meski tidak semua komik bersifat edukatif).¹⁸

Komik adalah kartun yang mengekspresikan karakter dan menyajikan cerita dalam urutan yang berbeda, juga terkait dengan menggambar dan menciptakan

¹⁷Laely Syaudah, 'Media Komik Dalam Pembelajaran Cerita Fabel Di Smp / Mts', 2012, 98–103.

¹⁸ Imas Kuniarsih, Lebih memahami konsep, 19.20

hiburan bagi pembaca. Komik diartikan sebagai cerita bergambar, berilustrasi, dan ceritanya berurutan, dan bersifat humor. Poin penting dari komik ialah perwatakan yang harus diperhatikan karena berupa penghayatan untuk pembaca. Sesuai dengan firman Allah swt QS Al-Kahf/18:13.

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ نَبَأَهُم بِالْحَقِّ إِنَّهُمْ فِتْيَةٌ آمَنُوا بِرَبِّهِمْ وَزِدْنَاهُمْ هُدًى ۝ ١٣

Terjemahannya:

“kami ceritakan kepadamu (Muhammad) kisah mereka dengan sebenarnya. Sesungguhnya mereka adalah pemuda-pemuda yang beriman kepada Tuhan mereka, dan kami tambahkan petunjuk kepada mereka”.

Ayat diatas menceritakan bagaimana Allah menguatkan iman mereka dan memberikan petunjuk, serta bagaimana mereka teguh dalam keyakinan mereka bahwa Tuhan mereka adalah Tuhan langit dan bumi.

Komik berisi cerita rakyat, yang biasanya membahas kehidupan pribadi suatu tokoh, sehingga orang yang membaca dapat mengidentifikasi dirinya dari tindakan tokoh-tokoh yang ada di dalam komik. Komik berisi cerita ringkas, kartun menjadi lebih hidup dan diproses menggunakan warna primer secara bebas.¹⁹

b. Jenis-Jenis Komik

Adapun jenis komik dengan makna antara lain, yaitu:²⁰

1) Kartun (*Cartoon*)

Dimana komik yang isinya hanya berupa satu tampilan. Komik ini didalamnya berisi berapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan.

¹⁹ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104

²⁰ Hasan Sastra Negara, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar (SD/MI)” . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.1 No. 2, 253

Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran atau humor. Sehingga dari gambar (kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut. Komik yang penulis kembangkan yakni komik kartun berupa komik cetak.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik adalah penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian atau bahkan cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak harus sampai disitu saja, sebenarnya cerita bisa terus berlanjut. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel atau bahkan lebih. Kartun ini biasanya ditawarkan harian atau mingguan di surat kabar, majalah atau tabloid/buletin. Penyajian komik ini, ceritanya juga berisi cerita yang berbeda humor, cerita yang serius, dan seru untuk dibaca setiap episode hingga akhir cerita.

3) Komik Online (*Web Comic*)

Selain media cetak seperti Koran, majalah, tabloid dan lain-lain, dunia maya khususnya internet juga dapat digunakan sebagai media penerbitan kartun. Dengan menyediakan situs web maka setiap pengunjung atau pembaca dapat membaca komik. Dengan adanya media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik online lebih menguntungkan daripada komik media cetak. Karena dengan biaya relative murah kita bisa menyebarluaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

4) Buku Komik

Komik adalah meliputi gambar, tulisan dan ceirta yang dikemas dalam sebuah buku. Kita sering menjumpai kartun (komik), bahkan mungkin sering oembacanya. Kartun itu sering disebut komik novel, yang biasanya berisi 32 halaman komik, tetapi ada juga komik 8 halaman dan 6 halaman, biasanya berisi cerita lucu, cerita cinta (kisah remaja), pahlawan super(*heroes*) dll.

Adapun buku komik terbagi beberapa jenis antara lain:

1) Komik kertas tipis (*Trade paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini digemari.

2) Komik Majalah (*Comic Maganize*)

Komik berukuran majalah (besar) dan biasanya menggunakan kertas *hardcover* yang tebal. Tentunya dengan volume sebesar itu misalnya, 64 halaman dapat memuat banyak konten gambar dan cerita.

3) Komik Novel Grafhis (*Graphic novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

5) Komik Ringan (*comic Sinple*)

Komik yang satu ini adalah kartun, biasanya hasil karya seseorang sendiri yang direproduksi dan dimaksudkan untuk dijadikan kartun. Pilihan ini sangat

membantu untuk membuat kartun karena hanya membutuhkan modal kecil dan keterampilan menggambar serta biaya yang sangat kecil. Pembuat komik ini dapat berpartisipasi dalam pembuatan komik, dapat digunakan sebagai langkah awal untuk mendapatkan komik.

d. Kelebihan dan kekurangan media komik

1) Kelebihan media komik

Menurut Thorndike dalam Daryanto kelebihan komik adalah meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan menambah kosa kata peserta didik. Selain itu, penyajian mengandung cerita dan unsur visual. Mimic wajah karakter yang digambarkan membuat emosional pembaca terlibat didalamnya sehingga pembaca menjadi tertarik dan membacanya sampai selesai. Hal ini bisa menginspirasi untuk komik yang berisikan materi pelajaran. Peserta didik yang cenderung tidak begitu suka dengan buku teks apalagi tak disertai ilustrasi yang menarik. Padahal secara empiris peserta didik lebih/menikmati buku bergambar penuh warna serta visualisasi yang realistic maupun dengan kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dalam membaca yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kelebihan komik antara lain:

- a) Media sederhana, mudah pembuatannya
- b) Biaya relatif murah
- c) Bahan mudah di peroleh
- d) Dapat menampilkan data atau rangkuman yang disertai gambar
- e) Mengatasi batasan waktu dan ruang
- f) Penggunaannya tanpa memerlukan peralatan khusus dan penempatannya

- g) Jelas dan tidak memerlukan informasi tambahan
 - h) Dapat divariasi dengan media gravis yang satu dengan yang lain.
- 2) Kekurangan komik sebagai media pembelajaran
- a) Tidak dapat menjangkau kelompok besar
 - b) Hanya menekankan persepsi indera mata (penglihatan)
 - c) Tidak dapat menampilkan unsur audio dan motion.²¹

3. Perilaku Terpuji

Perilaku terpuji adalah segala sikap, perbuatan, dan ucapan yang baik sesuai dengan ajaran islam. Perilaku terpuji disebut juga ahlak terpuji. Kata “akhlak” menurut bahasa etimologi adalah jamak dari kata khuluq yang berarti budi pekerti, tingkah laku, perangai, atau tabiat. Tabiat atau awak dilahirkan karena hasil perbuatan yang diulang-ulang sehingga menjadi biasa. Kata akhlak dalam bahasa Inggris dan *ethos*, *ethos*, dalam bahasa yunani akhlak di artikan sebagai ilmu kata karma yaitu ilmu yang berusaha mengenalkan tingkah laku manusia kemudian memberi nilai kepada perbuatan baik atau buruk Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi, konsep dan implementasi kurikulum 2004 sesuai dengan norma-norma dan tata susila.²²

Akhlak merupakan kelakuan yang timbul dari hasil perpaduan antara hati nurani, pikiran, perasaan, bawaan, dan kebiasaan yang menyatu, membantu suatu kesatuan tindak akhlak yang dihayati dalam kenyataan hidup keseharian. Dari

²¹ Usep kustiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Malang: Gunung Samudra, 2016), 24-25.

²² Zakiah Darajat, *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*, (Jakarta: CV. Ruhama, 1996), 10.

kesharian itu lahiriah perasaan-perasaan moral (*moralsense*), yang terdapat didalam diri manusia sebagai fitrah, sehingga ia mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang bermanfaat dan mana yang tidak berguna. Ahlak erat kaitannya dengan perbuatan, jika seseorang melakukan perbuatan baik maka perbuatan tersebut adalah perilaku terpuji, begitupun sebaliknya jika seseorang melakukan perbuatan buruk maka perbuatan tersebut adalah ahlak madznunah.²³ "Mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling bagus akhlaknya" (HR. Tirmidzi) dan "Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung" (Q.S. Al-Qalam: 4)

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

a. Tawadhu

Tawadhu artinya rendah hati atau tidak sombong. Jadi tawadhu adalah ketundukan kepada kebenaran dan menerimanya dari siapapun datangnya, baik dalam keadaan suka maupun tidak suka. Lawan dari sifat tawadhu adalah takabur (sombong). Sifat takabur adalah sifat yang dibenci Allah dan rasulnya. Sebagaimana hadis Nabi dari Abdullah Bin Mas'ud, bahwa Nabi Muhammad Saw bersabda : “*Sombong adalah menolak kebenaran dan menganggap remeh orang lain*” (H.R. Muslim).

Firman Allah SWT:

وَاحْفَظْ جَنَاحَكَ لِمَنِ اتَّبَعَكَ مِنَ الْمُؤْمِنِينَ

Artinya :

²³ Pertiwi, A. *Strategi Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Terpuji Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 2 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).2022.

Rendahkanlah hatimu terhadap orang-orang yang mengikutimu, yaitu orang-orang mukmin. (Surah Asy-Syura ayat 215).

Ayat di atas menjelaskan tentang perintah Allah kepada Nabi Muhammad SAW untuk bersikap rendah hati dan lemah lembut terhadap orang-orang yang beriman yang mengikuti ajarannya. Maksudnya, Nabi tidak boleh sombong atau bersikap kasar kepada mereka, melainkan harus memperlakukan mereka dengan penuh kasih sayang, kelembutan, dan akhlak yang mulia.

Perilaku tawadhu dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut:

1. Tidak berlebihan, baik dalam perhiasan, makanan, dan minuman
2. Sopan santun dalam bertindak dan bersikap
3. Merendahkan nada suaranya
4. Gemar menolong orang yang membutuhkan pertolongan

b. Taat

Taat dapat diartikan patuh. Dengan kata lain, Upaya untuk selalu mengikuti petunjuk Allah dengan cara melaksanakan perintah dan menjauhi segala larangannya. Ketaatan seseorang kepada Allah sangat bergantung kepada keimanannya. Semakin kuat imannya maka semakin taat kepada Allah. Kalau kita taat kepada Allah SWT maka kita juga harus taat kepada Rasulullah, sesuai dengan Firman Allah SWT.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِيَ الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nabi Muhammad) serta ululamri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, kembalikanlah kepada Allah (Al-

Qur'an) dan Rasul (sunahnya) jika kamu beriman kepada Allah dan hari Akhir. Yang demikian itu lebih baik (bagimu) dan lebih bagus akibatnya (di dunia dan di akhirat). (Surah An-Nisa Ayat 59).

Ayat diatas menjelaskan tentang perintah untuk taat kepada Allah, Rasul-Nya, dan Ulil Amri (pemimpin/penguasa). Ketaatan ini merupakan landasan bagi tegaknya keadilan dan kemaslahatan dalam masyarakat. Ahli tafsir menekankan bahwa ketaatan kepada Ulil Amri haruslah dalam konteks kebaikan dan tidak bertentangan dengan ajaran Allah dan Rasul-Nya.

Ada 3 makna taat kepada Allah swt yaitu:

- 1) Taat bermakna patuh, adalah mematuhi perintah Allah swt dan menjauhi larangannya. Contohnya salat, puasa, dan menunaikan zakat.
- 2) Taat bermakna penurut, adalah menuruti semua aturan yang bersumber dari ajaran islam. Contohnya, yang tercantum dalam surah Al-Maidah ayat 6 yang menerangkan jika kita hendak melaksanakan salat harus ada aturannya, yaitu harus berwuduh atau bertayamum.
- 3) Taat bermakna tunduk, adalah tunduk terhadap qada dan qadar yang datangny dari Allah swt, seperti kita tunduk bahwa Allah swt menetapkan manusia hanya boleh beribadah kepada Allah.

c. Qana'ah

Qana'ah menurut Bahasa adalah cukup. Menurut istilah qana'ah berarti merasa cukup denga apa yang dimiliki dan menjauhkan diri dari sifat ketidakpuasan atau kekurangan. Qana'ah bukan berarti hidup bermalas-malasan atau tidak mau berusaha untuk meningkatkan kesejahteraan hidup. Akan tetapi, qana'ah itu sifat sederhana dalam keadaan sempit dan dalam keadaan lapang.

Orang yang qana'ah akan bersikap menerima dengan rasa Syukur kepada Allah swt. Sikap yang demikian itu akan mendatangkan rasa tentram dalam hidup dan menjauhkan diri dari sifat serakah dan tamak. Karena pada hakikatnya, kekayaan dan kemiskinan terletak pada hati, bukan pada harta yang dimilikinya. Firman Allah SWT

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Artinya:

Siapa yang mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan, sedangkan dia seorang mukmin, sungguh, Kami pasti akan berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik daripada apa yang selalu mereka kerjakan. (Surah An-Nahl ayat 97).

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah akan memberikan kehidupan yang baik dan pahala yang lebih baik kepada siapa saja, baik laki-laki maupun perempuan, yang mengerjakan amal saleh dalam keadaan beriman. Ayat ini menekankan prinsip kesetaraan gender dalam Islam, di mana amal saleh dan keimanan menjadi penentu utama dalam mendapatkan balasan dari Allah, bukan jenis kelamin.

Qana'ah memiliki unsur pokok, antara lain :

- 1) Membangun pribadi muslim yang menerima dengan rela apa adanya
- 2) Memohon tambahan yang pantas kepada Allah serta usaha dan ikhtiar
- 3) Menerima ketentuan Allah dengan sabar
- 4) Tidak tertarik oleh tipu daya dunia

d. Sabar

Sabar secara Bahasa artinya ikatan. Menurut ajaran islam, sabar adalah sikap teguh dalam menghadapi segala cobaan dan rintangan dengan tidak melupakan ikhtiar atau usaha. Sabar tidak sama dengan pasrah. Pasrah adalah sifat penyerah terhadap keadaan tanpa melakukan usaha atau disebut juga berangan-angan tanpa usaha. Firman Allah SWT.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ ۚ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya:

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar." (Surah Al-Baqarah Ayat 153)

Hakikat sabar berarti Ketika kita mampu mengendalikan diri dari dosa, menaati segala perintah Allah, Ketika mampu memegang teguh akidah islam, dan Ketika mampu tabah serta tidak mengeluh atas musibah dan keburukan apapun yang menimpa kita.

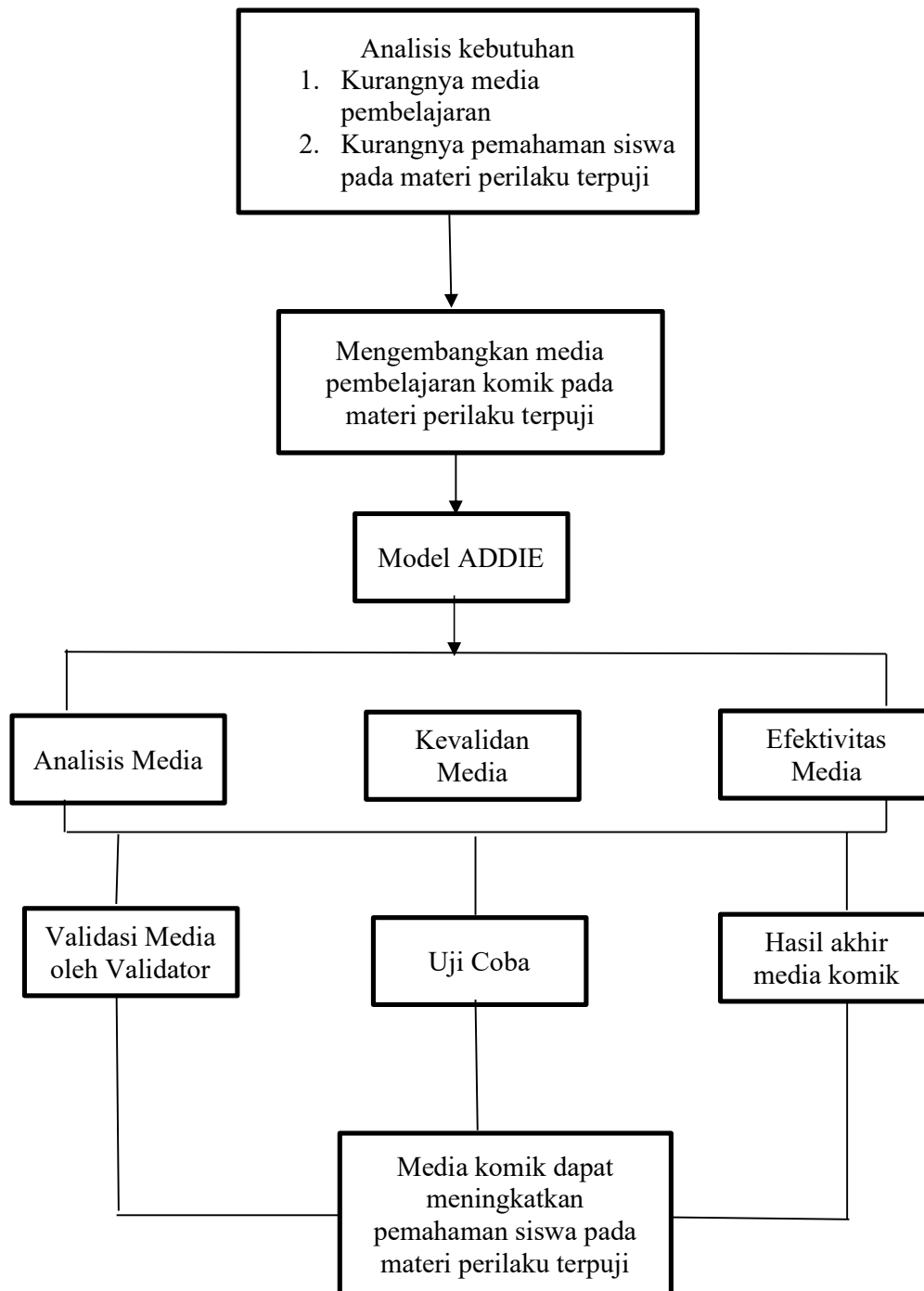
Sabar dibagi menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut.

- 1) Bersabar dalam menjalankan ketaatan kepada Allah, contohnya salat, puasa, zakat, haji, menuntut ilmu, tawadu, dan qana'ah.
- 2) Bersabar untuk tidak melakukan hal-hal yang diharamkan Allah, contohnya meninggalkan minuman keras, tidak berjudi, dan menjauhi marah.
- 3) Bersabar ketika menghadapi musibah atau cobaan yang menimpanya, contohnya kehilangan harta, dikurangi rezekinya, terkena banjir dan bencana alam.

C. Kerangka Pikir

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting, dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami isi materi serta lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi kesulitan yang terlalu berarti dan membebani peserta didik dalam proses belajar. Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik materi Perilaku Terpuji akan dikembangkan dan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut uraian kerangka pikir pada penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Selain untuk, mengembangkan dan menguji produk penelitian ini digunakan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* pada tahun 1996, yang terdiri dari lima tahap,¹ yaitu (1) Analisis (*Analysis*) yang merupakan pengamatan yang dilakukan untuk dikaji ulang, (2) Desain (*Design*) yaitu merancang media yang akan dikembangkan, (3) Pengembangan (*Development*) adalah mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya sudah ada menjadi lebih menarik lagi, (4) Implementasi (*Implementation*) adalah mengaplikasikan suatu produk yang telah dibuat, dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) yaitu menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan.

¹I Made Tengeh, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Model ADDIE', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong jalan poros Limbong Kec. Rongkong Kab. Luwu Utara, Sulawesi Selatan tahun ajaran 2025. Terkait dengan waktu yang digunakan selama meneliti adalah dua bulan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong berjumlah 23 peserta didik. Adapun objek penelitian adalah media komik pada materi perilaku terpuji, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan dan model pengembangan ADDIE yaitu sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara memberikan angket atau kuesioner kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi secara langsung pada subjek yang ingin diteliti dan pertanyaan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam serta observasi di dalam kelas sebagai tahap awal dalam memulai penelitian.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan terkait media komik yang akan dikembangkan. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu perancangan materi dan komponen media komik seperti cover, isi cerita, tokoh dan sebagainya.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) yang merupakan tahap dalam membuat dan menyusun media komik. Selain itu, juga dilakukan validasi terhadap produk yang telah dihasilkan. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa selanjutnya, direvisi sesuai dengan koreksian para ahli.

4. Penerapan (*Implementasion*)

Pada tahap ini, setelah produk dinyatakan valid, produk tersebut diujicoba di kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong pada proses pembelajaran. Pendidik menggunakan media komik yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Uji Praktikalitas

Kepraktisan yang dilihat dalam kajian ini adalah kepraktisan penggunaan produk pembelajaran, yaitu media komik. Praktikalitas digunakan untuk memperoleh data berupa respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi terdiri dari dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan produk setelah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan penulis untuk mengembangkan media komik yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana penulis mengamati secara langsung tempat, pelaku, dan aktifitas yang sedang dilakukan oleh pelaku. Dalam melakukan observasi, peneliti dapat menentukan pola sendiri misalnya dalam situasi sosial bidang pendidikan maka tempat biasanya berupa lingkungan fisik sekolah, pelakunya adalah para guru, kepala sekola, murid dan warga sekolah dan aktifitasnya adalah kegiatan belajar mengajar.²

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis terhadap narasumber untuk mendapatkan hal-hal dan informasi yang tidak ditemukan saat observasi. Metode wawancara yaitu untuk mengumpulkan data dengan bentuk komunikasi langsung antara penulis dengan responden.³ Wawancara dilakukan dengan guru PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kendala dalam proses pembelajaran dan media atau bahan ajar yang digunakan dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan guru PAI.

² Sugiono, op.cit, h.203

³ Kasim, R. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural Melalui Pembelajaran Kooperatif Tudangsipulung di SMPN 3 Cakkeawo Kecamatan Suli* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).2017.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan komik fabel yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik mengenai media komik.

4. Validasi

Validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek tentang kualitas produk yang akan digunakan, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun lembar validasi yang dibutuhkan adalah:

- a. Lembar validasi penilaian ahli materi
- b. Lembar validasi penilaian ahli desain
- c. Lembar validasi penilaian ahli bahasa

5. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan pada penelitian ini berupa foto proses penggunaan media komik pada peserta didik dengan alat bantu kamera telepon genggam. Adapun alat dokumentasi tersebut digunakan pada saat pelaksanaan uji coba produk lapangan pada tahap implementasi

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis dengan dua teknik analisis statistik, yaitu sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisi data kualitatif digunakan untuk menjabarkan dan mendeskripsikan penggambaran produk yang dipadukan dengan analisis kualitatif pada hasil

kevalidan dan kelayakan produk. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan bahan lainnya.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli, guru, peserta didik terhadap keterampilan membaca pemahaman. Selain itu digunakan untuk melihat keberhasilan siswa dalam penguasaan materi yang diajarkan oleh guru.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan instrumen adalah setiap validator diberikan lembar validasi instrumen dan kemudian diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala likert 1-4.

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator ahli materi, bahasa dan media media komik tersebut. Berikut rumus persentase yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif, rumus data kuantitatif per item:

$$\text{Rumus data kuantitatif per item: } P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase

X: Skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi: Skor tertinggi (Ideal) pada satu item

$$\text{Rumus keseluruhan item: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase

$\sum x$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

Σx_i : Jumlah skor tertinggi (Ideal) .⁴

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 divalidasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara keseluruhan 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 dapat digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100%, media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel 2.1.

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi⁵

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

⁴ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', *Universitas Islam Negeri Raden Intan*, 2019.

⁵ Dhita Murti Santari and Jurusan Pendidikan Matematika, 'Pengembangan LKS Matematika Berbasis Learning Cycle 5E Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA', 4.1 (2019), 47–63.

Berdasarkan tabel tersebut, maka persentase minimal yang diperlukan agar produk media komik dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah dengan direvisi, sehingga persentase validasi akan baik. Jika media yang dikembangkan sudah layak, dilakukan uji kepraktisan. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Kriteria Praktikalitas

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

SMP Negeri 1 Rongkong beralamat di Desa Limbong, Kecamatan Rongkong, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan dengan kode nomor pokok sekolah nasional (NPSN) 40306924. SMP Negeri 1 Rongkong berdiri pada tahun 1963. SMP Negeri 1 Rongkong memiliki pencapaian akreditasi B.

a. Visi dan Misi

Visi :

“Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri kreatif, bergotong royong dan berkearifan lokal”

Misi :

- 1) Mengamalkan ibadah sesuai perintah agama
- 2) Membudayakan belajar tekun dan bekerja keras dalam mengatasi masalah
- 3) Menumbuhkembangkan potensi dalam menciptakan gagasan atau ide-ide baru
- 4) Melatih sikap kerjasama dalam menghadapi masalah
- 5) Melestarikan budaya local sebagai bagian dari kekayaan bangsa

2. Deskripsi Prosedur Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong, penulis telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan sebuah produk berupa media komik yang sudah dirancang sebelumnya pada BAB III.

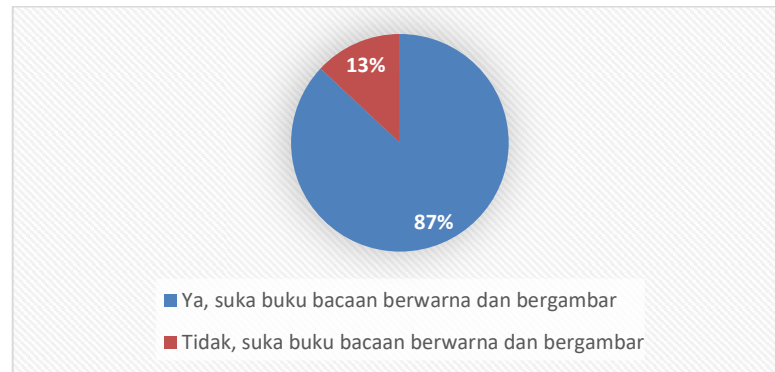
Media komik pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*).

a. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kebutuhan dan kurikulum.

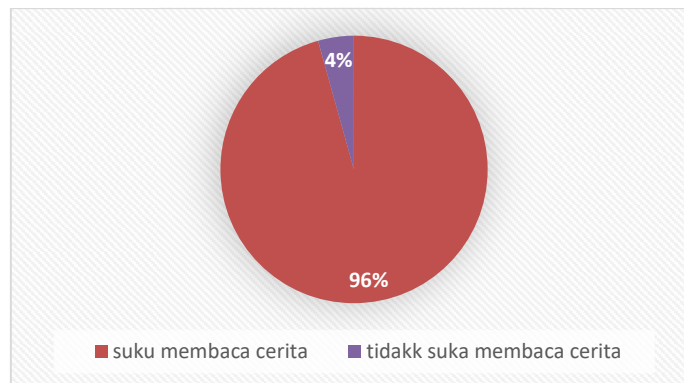
1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis mengamati permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong yaitu Ibu Hamidar, S.Pd.I terkait dengan permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi perilaku terpuji, yaitu kurangnya pemahaman peserta didik pada materi perilaku terpuji, karena terbatasnya media pembelajaran dan bahan ajar. Terkait dengan proses pembelajaran di kelas, bahan bacaan yang digunakan berupa buku paket saja yang hanya berisi tulisan tanpa adanya gambar dan warna yang menarik sehingga peserta didik tidak tertarik untuk membaca. Berdasarkan masalah tersebut, penulis memilih mengembangkan berupa media. Adapun hasil dari pemberian angket kepada peserta didik yaitu sebagai berikut.



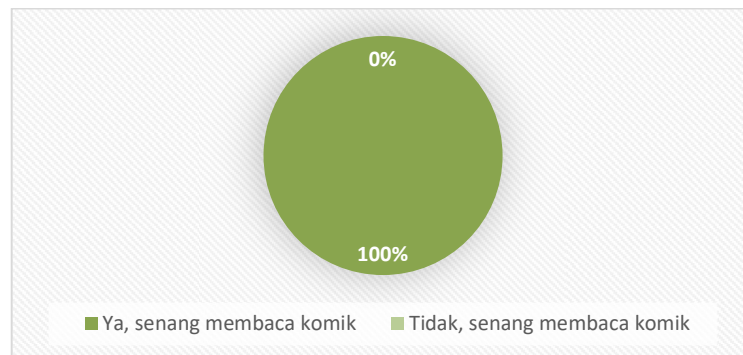
Gambar 2.2 Diagram angket peserta didik

Berdasarkan gambar 2.2 diagram hasil angket peserta didik tersebut dapat dijelaskan bahwa 87% peserta didik lebih menyukai buku bacaan berwarna dan bergambar, sedangkan 13% tidak menyukai buku bacaan berwarna dan bergambar.



Gambar 2.3 Diagram angket peserta didik

Berdasarkan gambar 2.3 diagram hasil angket peserta didik dapat dijelaskan bahwa 96% peserta didik lebih menyukai membaca cerita, sedangkan 4% tidak menyukai cerita.



Gambar 2.4 Diagram angket peserta didik

Berdasarkan gambar 2.4 diagram hasil angket peserta didik tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 100% peserta didik menyatakan bahwa mereka senang membaca komik dengan adanya komik peserta didik menjadi tertarik untuk membaca dan dapat memudahkan dalam memahami bacaan dan materi yang disampaikan karena dilengkapi dengan gambar.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta mengetahui materi yang ada pada Pendidikan Agama Islam yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media komik. Dari analisis kurikulum diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Rongkong adalah kurikulum 2013. Sub pokok bahasan yang dibahas adalah perilaku terpuji. Tujuan pembelajaran yaitu (1) peserta didik dapat menjelaskan pengertian tawadhu, taat, qanaah, dan sabar (2) peserta didik dapat menyebutkan contoh-contoh perilaku tawadhu, taat, qanaah, dan sabar, (3) peserta didik dapat mengimplementasikan sikap yang mencerminkan perilaku tawadhu, taat, qanaah dan sabar dalam kehidupan sehari-hari

Kompetensi Inti (KI)

- a) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Memahami makna Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar.

4.1 Menunjukkan sikap yang mencerminkan perilaku Tawadhu, Taat, Qanaah, sabar.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini berisi kegiatan perancangan dari media komik pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku terpuji kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong, yang telah disiapkan oleh penulis agar memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah cerita. Pada tahap perancangan penulis melakukan beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

- 1) Perancangan penyajian isi cerita
 - a) Mencari referensi di buku dan internet tentang materi perilaku terpuji
 - b) Membuat naskah cerita dalam bentuk percakapan yang berkaitan dengan perilaku terpuji
 - c) Menentukan ilustrasi dan warna yang digunakan
 - d) Membuat panel
 - e) Membuat balon cerita
 - f) Merancang background yang menarik
- 2) Komponen media komik
 - a) Cover/sampul depan, meliputi judul cerita, ilustrasi tambahan pada background, dan nama penulis.
 - b) Petunjuk penggunaan komik
 - c) Pengantar buku, berisi tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran dan materi tentang perilaku terpuji
 - d) Isi cerita
 - e) Evaluasi
 - f) Biodata penulis
 - g) Sampul belakang komik meliputi judul cerita, ilustrasi tokoh, ilustrasi tambahan pada background, dan nama penulis.
- b. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk. Pada tahap ini media komik dikembangkan sesuai dengan tahap desain. Kemudian melakukan uji validasi terhadap media komik yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan

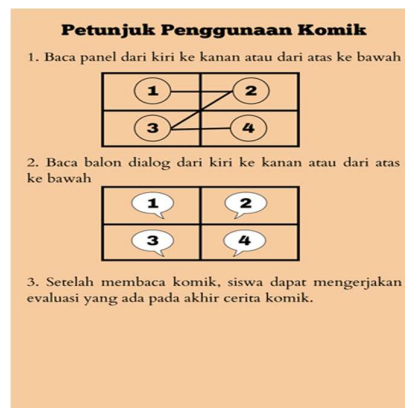
media komik tersebut.

- 1) Hasil rancangan produk awal media komik yaitu sebagai berikut
 - a) Cover/sampul depan, meliputi meliputi judul cerita, ilustrasi tambahan pada background, dan nama penulis



Gambar 3.1 Sampul Depan Media Komik

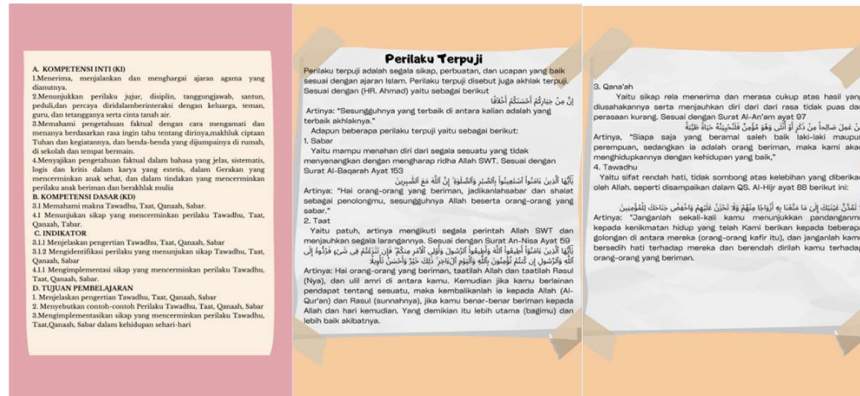
- b) Petunjuk Penggunaan Media Komik



Gambar 3.2 Petunjuk Penggunaan Media Komik

c) Pengantar buku, berisi tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD),

Indikator, Tujuan Pembelajaran dan materi tentang perilaku terpuji



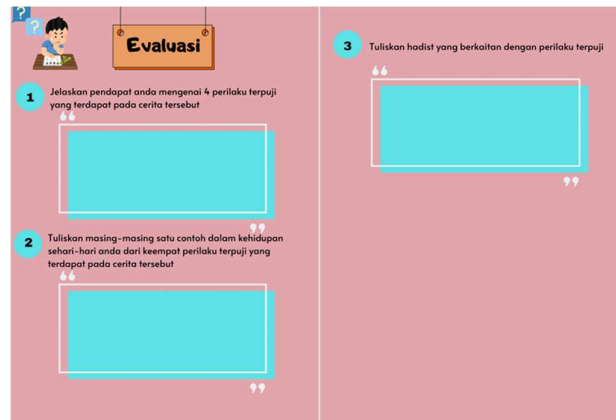
Gambar 3.3 Pengantar Media Komik

d) Isi Komik Fabel



Gambar 3.4 Isi Media Komik

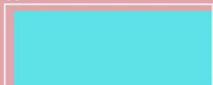
e) Evaluasi



Evaluasi

1. Jelaskan pendapat anda mengenai 4 perilaku terpuji yang terdapat pada cerita tersebut

2. Tuliskan masing-masing satu contoh dalam kehidupan sehari-hari anda dari keempat perilaku terpuji yang terdapat pada cerita tersebut

3. Tuliskan hadits yang berkaitan dengan perilaku terpuji


Gambar 3.5 Evaluasi

f) Biodata Penulis



BIODATA

Nama : Abdul hamid
 NIM : 1902010068
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul : Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis komik materi perilaku terpuji kelas VII SMP negeri 1 rangkong



Gambar 3.6 Biodata Penulis

g) Sampul belakang



Gambar 3.7 Sampul Belakang

2) Tahap Validasi

Tahap selanjutnya setelah pembuatan produk yaitu tahap validasi produk yang dilakukan dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Adapun nama-nama validator yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Komik

Nama	Ahli
Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd.	Ahli Materi
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,MT	Ahli Media
Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I	Ahli Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media komik yang dikembangkan serta pengecekan kembali terhadap komik fabel tersebut. Adapun hasil validasi oleh setiap validator yaitu sebagai berikut.

a) Validitas Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli materi yakni Bapak Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media komik bila ditinjau dari aspek materi dan isi yang terdapat pada media komik. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan
1.	Sesuai dengan kurikulum 2013	4	4	100%	Sangat Valid
2.	Cerita yang diangkat dalam media komik berkaitan dengan materi perilaku terpuji	4	4	100%	Sangat Valid
3.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami	3	4	75%	Valid
4.	Ilustrasi dan materi berkaitan dengan jelas	4	4	100%	Sangat Valid
5.	Ilustrasi membantu pemahaman	4	4	100%	Sangat Valid
6.	Dapat digunakan secara individual ataupun kelompok	3	4	75%	Valid
7.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi	3	4	75%	Valid
Jumlah		25	28	89%	Sangat Valid

Data tersebut adalah data kuantitatif dari hasil penelitian validator ahli materi. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan dalam rumus presentase sebagai berikut.

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

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: Jumlah Skor tertinggi $\times$ jumlah item

$$= \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$= 89,28\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dijelaskan bahwa presentase kevalidan media komik mencapai 89% dengan kriteria sangat valid.

b) Validasi Ahli Media

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli media yakni Ibu Dr.Hj.Salmilah, S.Kom.,M.,T. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media komik bila ditinjau dari aspek desain yang terdapat pada media komik. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel sebagaiberikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan
1.	Kemenarikan desain cover pada media komik	2	4	50%	Cukup Valid
2.	Kelengkapan identitas cover pada media komik	3	4	75%	Valid
3.	Keharmonisan penggunaan warna pada media komik	3	4	75%	Valid
4.	Kesesuaian ilustrasi dengan cerita komik	3	4	75%	Valid
5.	Kemenarikan desain karakter tokoh	3	4	75%	Valid
6.	Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita	3	4	75%	Valid
7.	Ketepatan penempatan ilustrasi	3	4	75%	Valid
8.	Ketepatan penempatan balon kata	3	4	75%	Valid
9.	Kepadatan penulisan kata pada balon kata	2	4	50%	Cukup Valid
10.	Kemudahan penggunaan komik	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		29	40	72 %	Valid

Data tersebut adalah data kuantitatif dari hasil penelitian validator ahli media. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan dalam rumus presentase sebagai berikut.

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

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$:Jumlah Skor tertinggi $\times$ jumlah item

$$= \frac{29}{40} \times 100\%$$

$$= 72,5\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dijelaskan bahwa presentase kevalidan media komik 72% dengan kriteria valid.

c) Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli bahasa yakni Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I.,M.Pd. Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media komik bila ditinjau dari aspek Bahasa yang terdapat pada media komik. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan
1.	Kebenaran tata bahasa	4	4	100%	Sangat Valid
2.	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	100%	Sangat Valid
3.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca	4	4	75%	Sangat Valid
4.	sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	100%	Sangat Valid

5.	Gambar dan materi berkaitan dengan jelas	3	4	75%	Valid
6.	Penomoran jelas	3	4	75%	Valid
7.	Urutan isi cerita jelas dan mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Valid
8.	Cerita yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	100%	
Jumlah		30	32	93 %	Sangat Valid

Data tersebut adalah data kuantitatif dari hasil penelitian validator ahli bahasa. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan dalam rumus presentase sebagai berikut.

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

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

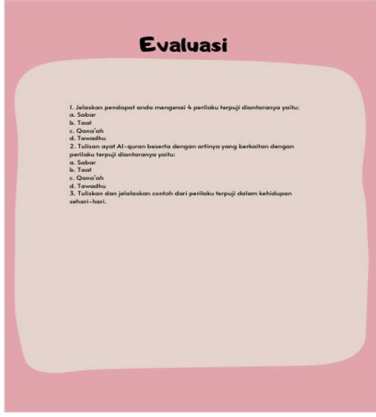
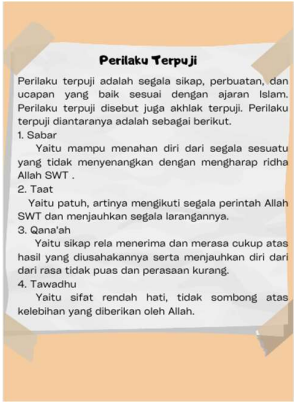
$\sum Xi$: Jumlah Skor tertinggi $\times$ jumlah item

$$= \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$= 93,75 \%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dijelaskan bahwa presentase kevalidan media komik mencapai 93% dengan kriteria sangat valid.

Sebelum	Sesudah
Perilaku Terpuji Perilaku terpuji adalah segala sikap, perbuatan, dan ucapan yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Perilaku terpuji disebut juga akhlak terpuji. Perilaku terpuji diantaranya adalah sebagai berikut. 1. Sabar Yaitu mampu menahan diri dari segala sesuatu yang tidak menyenangkan dengan mengharap ridha Allah SWT . 2. Taat Yaitu patuh, artinya mengikuti segala perintah Allah SWT dan menjauhi segala larangannya. 3. Qana'ah Yaitu sikap rela menerima dan merasa cukup atas hasil yang diusahakannya serta menjauhi diri dari rasa tidak puas dan perasaan kurang. 4. Tawadhu Yaitu sifat rendah hati, tidak sombong atas kelebihan yang diberikan oleh Allah.	Perilaku Terpuji Perilaku terpuji adalah segala sikap, perbuatan, dan ucapan yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Perilaku terpuji disebut juga akhlak terpuji. Sesuai dengan (HR. Ahmad) yaitu sebagai berikut إِنْ مِنْ جَدَارِكَ أَشْتَقُّكَ أَحَدًا Artinya: "Sesungguhnya yang terbaik di antara kalian adalah yang terbaik akhlaknya." Adapun beberapa perilaku terpuji yaitu sebagai berikut: 1. Sabar Yaitu mampu menahan diri dari segala sesuatu yang tidak menyenangkan dengan mengharap ridha Allah SWT. Sesuai dengan Surat Al-Baqarah Ayat 153 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا بِالْغَيْرِ الْمُبْغَاةِ وَأَتِمُّوا الْحَجَّ وَالْعُمْرَةَ لِلَّهِ فَإِنْ أُحْصِرْتُمْ فَمَا كَانَ مِنَ مُنَافَاةٍ فَاسْتَجِيبُوا لِلَّهِ وَلِلرَّسُولِ إِذَا دَعَا إِلَى دِينِ الْإِسْلَامِ فَمَا كَانَ مِنَ مُنَافَاةٍ ۚ وَمَنْ أَكْثَرُ مُنَافَاةً ۚ فَلَا يَتَّبِعُهُ اللَّهُ فِعْلَهُ ۚ يَتَّبِعُهُ أَهْوَاءُكُمْ ۚ وَإِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُوا أَوْامِرَ اللَّهِ وَارْجِعُوا إِلَى اللَّهِ فَإِنَّهُ هُوَ الْبَاسِعُ ۚ Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalet sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang taat." 2. Taat Yaitu patuh, artinya mengikuti segala perintah Allah SWT dan menjauhi segala larangannya. Sesuai dengan Surat An-Nisa Ayat 59 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ أَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأَطِيعُوا أَهْلَ الْبَيْتِ ۚ إِنَّكُمْ أَعْيُنُكُمْ عَلَى النَّاصِرِ ۚ وَإِنِ اتَّخَذْتُمْ آلَ فَارُوقَ إِتَابًا ۚ Artinya: Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri di antara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikannya ia kepada Allah (Al-Quran) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.

 Evaluasi 1. Jelaskan pendapat anda mengenai 4 perilaku terpuji diantaranya yaitu: a. Sabar b. Taat c. Qana'ah d. Tawaddhu 2. Tuliskan ayat Al-Quran beserta dengan artinya yang berkaitan dengan perilaku terpuji diantaranya yaitu: a. Sabar b. Taat c. Qana'ah d. Tawaddhu 3. Tuliskan dan jelaskan contoh dari perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari.	 Evaluasi 1. Jelaskan pendapat anda mengenai 4 perilaku terpuji yang terdapat pada cerita tersebut 2. Tuliskan masing-masing satu contoh dalam kehidupan sehari-hari anda dari keempat perilaku terpuji yang terdapat pada cerita tersebut
Sebelum perbaikan pada evaluasi	Sesudah perbaikan pada evaluasi
 Komik "Perilaku Terpuji" Abdul Hamid	 Komik "Perilaku Terpuji" Abdul Hamid
Sebelum perbaikan cover komik	Sesudah perbaikan cover komik
 Perilaku Terpuji Perilaku terpuji adalah segala sikap, perbuatan, dan ucapan yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Perilaku terpuji disebut juga akhlak terpuji. Perilaku terpuji diantaranya adalah sebagai berikut. 1. Sabar Yaitu mampu menahan diri dari segala sesuatu yang tidak menyenangkan dengan mengharap ridha Allah SWT. 2. Taat Yaitu patuh, artinya mengikuti segala perintah Allah SWT dan menjauhi segala larangannya. 3. Qana'ah Yaitu sikap rela menerima dan merasa cukup atas hasil yang diusahakannya serta menjauhkan diri dari rasa tidak puas dan perasaan kurang. 4. Tawaddhu Yaitu sifat rendah hati, tidak sombong atas kelebihan yang diberikan oleh Allah.	 Perilaku Terpuji Perilaku terpuji adalah segala sikap, perbuatan, dan ucapan yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Perilaku terpuji disebut juga akhlak terpuji. Sesuai dengan (H.R. Ahmad) yaitu sebagai berikut: إِنَّ مِنْ جَمِيعِ أَحْسَنَ الْأَعْقَالِ Artinya: "Sesungguhnya yang terbaik di antara kalian adalah yang terbaik akhlaknya." Adapun beberapa perilaku terpuji yaitu sebagai berikut: 1. Sabar Yaitu mampu menahan diri dari segala sesuatu yang tidak menyenangkan dengan mengharap ridha Allah SWT. Sesuai dengan Surat Al-Baqarah Ayat 153 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا وَكُلُوا وَاشْرَبُوا بِأَنَّهُمْ فِيكُمْ Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, jadilahlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar." 2. Taat Yaitu patuh, artinya mengikuti segala perintah Allah SWT dan menjauhi segala larangannya. Sesuai dengan Surat An-Nisa Ayat 59 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اطِيعُوا اللَّهَ وَاطِيعُوا الرَّسُولَ وَأَطِيعُوا أَهْلَ الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ وَتُحِبُّونَ الرَّسُولَ فَاذْكُرُوا أَنَّهُ هُوَ الَّذِي يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ فَيُخَوِّضُكُمْ فِيهِ وَلَهُ الْأَمْرُ الْآخِرُ إِنَّكُمْ تَعْلَمُونَ Artinya: Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri di antara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.
Sebelum perbaikan ukuran font	Sesudah perbaikan ukuran font

c. Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk dinyatakan valid saat uji validitas, maka tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitian. Setara dengan pendapat Arikunto tentang aspek kepraktisan mengatakan bahwa kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil maupun kemudahan dalam menyimpannya.¹ Uji coba kepraktisan dilakukan dengan menyebarkan produk berupa media komik kepada 23 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong. Uji coba dilakukan oleh penulis sendiri dengan menyebarkan angket uji praktikalitas setelah penggunaan media komik di dalam kelas.

1) Respon Siswa

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk kepada 23 peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5.1 Hasil Praktikalitas Untuk Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan media	96,37%	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian dengan materi	96,73%	Sangat Praktis
3.	Efisiensi waktu	96,19%	Sangat Praktis
4.	Daya Tarik	95,83%	Sangat Praktis
	Jumlah	96,28%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil uji praktikalitas kepada 23 siswa, diperoleh hasil uji praktikalitas dari ke empat aspek yang dinilai oleh peserta didik, yaitu aspek

¹ Arikunto, 'Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash', *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol 6. No. 2 (2019).

kemudahan penggunaan dengan presentase 96,37% kategori sangat praktis, aspek kesesuaian dengan materi dengan presentase 96,73% kategori sangat praktis, aspek efesiensi waktu dengan presentase 96,19% kategori sangat praktis dan aspek yang terakhir yaitu daya tarik dengan presentase 95,83% kategori sangat praktis dan jumlah rata-rata yang diperoleh yaitu 96,28% dengan kategori sangat praktis.

2) Respon Guru

Tabel 5.2 Hasil Praktikalitas Untuk Guru

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan media	87,5 %	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian dengan materi	83,33%	Sangat Praktis
3.	Efesiensi waktu	100%	Sangat Praktis
4.	Daya Tarik	90%	Sangat Praktis
	Jumlah	90,20%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh guru PAI kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong dari ke lima aspek yang dinilai oleh guru PAI kelas VII, yaitu aspek kemudahan penggunaan dengan presentase 87,5% kategori sangat praktis, aspek kesesuaian dengan materi dengan presentase 83,33 kategori sangat praktis, aspek efesiensi waktu dengan presentase 100% kategori sangat praktis, dan aspek yang terakhir yaitu daya tarik dengan presentase 90% kategori sangat praktis dan jumlah rata-rata yang diperoleh yaitu 90,20% dengan kategori sangat praktis.

d. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yang digunakan ada 2 yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli

bahasa serta praktikalitas guru dan peserta didik. Sedangkan evaluasi sumatif dimaksud untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diajarkan.

Data formatif didapat dari setiap empat tahapan model ADDIE yaitu pada tahap analisis diperoleh bahwa kurangnya minat membaca peserta didik dan kurangnya pemahaman peserta didik pada materi perilaku terpuji karena terbatasnya media pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan inovasi tentang media yang akan dikembangkan oleh penulis. Pada tahap pengembangan, tahap ini berupa data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 5.3 Hasil Validasi Para Ahli

No	Validasi Ahli	Persentase%
1	Materi	89%
2	Media	72%%
3	Bahasa	93%

Dari hasil validasi yang diperoleh, peneliti juga mendapatkan saran dari ketiga validator. Adapun saran dari ketiga validator yang terdapat pada tabel 4.1

Pada tahap implementasi, tahap ini berupa data angket praktikalitas pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.4 Hasil Angket Praktikalitas

No	Praktikalitas	Persentase%
1	Pendidik	90,62%
2	Peserta Didik	96,28%

Dari data hasil angket praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik yang diperoleh, peneliti juga mendapatkan komentar dari pendidik serta komentar dari peserta didik. Adapun komentar dari pendidik yaitu media komik sudah bagus dan

menarik yang dapat meningkatkan minat membaca peserta didik. Sedangkan saran dari peserta didik yaitu media komik sangat menarik dan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Data sumatif didapat dari hasil tes hasil belajar peserta didik yang diberikan peneliti setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan media komik. Adapun data hasil tes belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

Tabel 5.5 Tabel Hasil Tes Belajar Siswa

No	Jumlah Peserta Didik	Persentase%
1	23	89,17%

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media komik materi perilaku terpuji kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri 5 tahapan yaitu (1) Tahap Analisis (*analysis*), peneliti memperoleh informasi tentang analisis kebutuhan, (2) Tahap Perancangan (*design*), pada tahap ini penulis mulai melakukan perancangan awal sesuai dengan informasi yang didapatkan pada tahap analisis kebutuhan, (3) Pengembangan (*development*), setelah melakukan perancangan awal produk, selanjutnya dilakukan penyusunan komponen perancangan lalu melakukan uji validasi produk yang dikembangkan oleh para validator sesuai dengan kebutuhan komik, (4) Penerapan (*Implementation*), setelah produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan uji coba secara langsung kepada subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong. Setelah melakukan uji coba

produk maka selanjutnya dilakukan uji praktikalitas produk yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan, dan (5) Evaluasi (*Evaluation*), peneliti melakukan tahap evaluasi formatif yang didapatkan dari hasil uji validitas produk untuk mengetahui umpan balik dari produk dan melakukan revisi berdasarkan saran dari para validator.

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong

Sebelum melakukan perencanaan awal pada produk yang dikembangkan, penulis terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan yang dilakukan penulis berupa wawancara guru dan pemberian angket pada peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh bahwa kurangnya pemahaman peserta didik pada materi perilaku terpuji, karena terbatasnya media pembelajaran dan bahan ajar. Terkait dengan proses pembelajaran di kelas, bahan bacaan yang digunakan berupa buku paket saja yang hanya berisi tulisan tanpa adanya gambar dan warna yang menarik sehingga peserta didik tidak tertarik untuk membaca. Tujuan seseorang membaca yaitu untuk memahami makna dari bacaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan mengatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata serta memahami arti yang tertulis.² Selanjutnya,

² Tarigan, 'Membaca Dalam Kehidupan', 1985, Bandung: Angkasa.

Akhadiah mengemukakan bahwa membaca yaitu suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.³ Maka dari itu dibutuhkan buku bacaan yang menarik untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil dari angket peserta didik diperoleh bahwa peserta didik lebih menyukai buku bacaan bergambar, berwarna, tidak terlalu tebal dan peserta didik lebih menyukai membaca cerita terutama buku komik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya media pembelajaran berupa komik memudahkan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Setara dengan pendapat Ahmad Rohani yang menyatakan bahwa komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.⁴ Wurianto juga mengatakan bahwa media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal.⁵ Selain itu, komik dapat meningkatkan minat membaca peserta didik. Setara dengan pendapat Sudjana menyatakan bahwa media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat membaca, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.⁶ Maka dari itu peneliti mengembangkan komik untuk meningkatkan minat membaca peserta didik dan memudahkan dalam memahami bacaan.

³ Akhadiah, 'Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia', 1991, Jakarta: Erlangga.

⁴ ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 1997).

⁵ Wurianto, 'Komik Sebaagai Media Pembelajaran', 2009.

⁶ Sudjana, 'Komik Dalam Media Belajar Mengajar', *Jakarta: Erlangga*, 2002.

Analisis kurikulum digunakan untuk memperoleh data mengenai kurikulum yang digunakan dan materi yang akan digunakan dalam pembuatan produk. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, materi yang diangkat yaitu perilaku terpuji pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik.

2. Uji Kevalidan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong

Salah Satu tahapan dalam penelitian pengembangan yaitu melakukan uji validitas produk sebelum digunakan di lapangan, Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Suatu produk dikatakan valid jika memenuhi kriteria valid dan telah mencapai tujuan yang sudah dikehendaki. Sesuai pendapat Tety Nur Cholifah bahwa produk yang dikatakan valid mampu diterima secara baik oleh penggunaanya dan memiliki kemampuan dalam menjalankan produk tersebut.⁷ Oleh karena itu, uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan produk dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Validasi yang dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga hal utamayaitu materi komik, desain dari komik dan penggunaan bahasa dalam komik. Validasi dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan.

⁷ A. Cholifah, T. N., & Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39–46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh validator sesuai dengan bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa komik masuk pada kategori valid. Validasi pada ahli materi memperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori sangat valid, Validasi pada ahli media memperoleh nilai sebesar 72% dengan kategori valid, dan Validasi pada ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori sangat valid. dari hasil validitas dari validator menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulfa Fatima dimana hasil pengembangan yang dilakukan dinyatakan valid dan layak. Sesuai dengan hal tersebut hasil validitas yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 61-100 dan 81-100 sehingga modul yang di kembangkan dinyatakan valid.

3. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong

Media komik yang telah divalidasi dan dinyatakan telah valid oleh para ahli, kemudian dilakukan uji coba kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan sebuah produk. Pada uji pratikalitas ada empat aspek yang dinilai yaitu kemudahan penggunaan komik, kesesuaian dengan materi, efesiensi waktu dan daya tarik. Dengan terpenuhinya aspek kepraktisan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kiki yang menyebutkan bahwa media tergolong praktis jika memberikan manfaat pada guru dan peserta didik serta mampu

meningkatkan motivasi peserta didik.⁸ Selain itu, menurut Hafiz dalam penelitian Irwan dkk bahwa kepraktisan suatu media juga ditentukan dari hasil penilaian pengguna. Tingkat kepraktisan dapat diketahui dari penjelasan tentang pengajar atau pihak lain berpendapat bahwa media pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori praktis.⁹ Kemudian produk dikatakan praktis apabila produk tersebut dianggap dapat digunakan.¹⁰ Jadi dapat dijelaskan bahwa produk yang dikembangkan dikatakan praktis jika produk itu mudah dipakai dan materi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas guru memperoleh nilai sebesar 90,20% dengan kategori sangat praktis. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika Violita yang memperoleh hasil dari uji kepraktisan sebesar 97,22% memenuhi kategori sangat praktis.¹¹ Lebih lanjut, Tety Nur Cholifah menyatakan bahwa dikatakan praktis apabila guru mampu menjalankan atau menggunakan media

⁸ Kiki Anisofia Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2022)

⁹ Ardi Irawan, dkk, Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS ‘ (Semarang, 2021) h. 91-100.

¹⁰ Andri Wicaksono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Garudhawaca, 2022).

¹¹ Tika Violita, “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI.” *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63.

tersebut dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.¹² Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media dapat dikatakan praktis apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil Uji Praktikalitas peserta didik terhadap komik dengan nilai akhir yang diperoleh dari angket praktikalitas peserta didik sebesar 92,62% dengan kategori sangat praktis. Secara umum respon peserta didik sangat baik sehingga komik yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah memenuhi tingkat kepraktisan. Sejalan dengan penelitian yang relevan oleh Tika Violita dimana hasil uji praktikalitas peserta didik memenuhi kriteria praktis.¹³ Berdasarkan hal tersebut dijelaskan bahwa komik telah memenuhi kriteria praktis.

¹² A. Cholifah, T. N., & Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39–46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.

¹³ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis komik materi perilaku terpuji yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh penulis pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong bahwa dibutuhkan media pembelajaran berupa komik untuk meningkatkan minat membaca peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami bacaan atau materi pembelajaran. Untuk itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada materi perilaku terpuji.
2. Hasil uji validasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada peserta didik yang telah divalidasi oleh validator yaitu validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori sangat valid, Validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 72% dengan kategori valid, dan Validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori sangat valid.
3. Hasil uji praktikalitas guru sebesar 90,20% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas peserta didik sejumlah 23 orang memperoleh nilai akhir sebesar 96,28% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik media komik dapat digunakan sebagai bahan bacaan tambahan yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah untuk meningkatkan minat membaca, meningkatkan imajinasi, dan memudahkan dalam memahami materi perilaku terpuji.
2. Bagi guru media komik dapat dijadikan sebagai bahan bacaan tambahan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi perilaku terpuji dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.
3. Bagi penulis yang mengembangkan media komik diharapkan kedepannya dapat mengembangkan produk yang lebih baik lagi dan dapat diuji coba dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, M., & Wijaksana, D. (2011). *Pendidikan Agama Islam: upaya pembentukan dan kepribadian muslim*. PT Remaja Rosdakarya.
- Al-Qur'an, Y. P. P. (2013). Kementrian Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya.
- Anisofia, K. (2022). Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Ardiana, A. (2022). *Analisis Kesulitan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo dalam Penyusunan Skripsi Selama Masa Pandemi Covid 19* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Ardiyanto, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam dan Munafik Kelas VIII di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Asmawati, L., & Latifah, P. (2014). Perencanaan pembelajaran PAUD.
- Bonneff, M. (1998). *Komik indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149-158.
- Darajat, D. H. Z. (2019). Pendidikan Islam dalam keluarga dan sekolah.
- Daryanto, J. (2018). Enggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Diah, N. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi Kelas VIII SMP/MTS.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar.

- Dwi Kinasih, I. N. T. A. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100.
- Jusman, Y. S. (2024). *Pengembangan Media Big Book Cetak Pada Materi Asmaul Husna Di Kelas Iv Sdn 61 Tondok Alla Jaya Kota Palopo* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).
- Kasim, R. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural Melalui Pembelajaran Kooperatif Tudangsipulung Di Smpn 3 Cakkeawo Kecamatan Suli* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).
- Kasim, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Spotify Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xi Man Tana Toraja* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Lestari, E. A. (2018). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis eksperimen IPA kelas V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Mahdiyah, N. F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma'arif Batu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Marlini, C. (2019). Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277-289.
- Mutmainna, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Video Animasi Di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).

- Negara, H. S. (2017). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250-259.
- Pamessangi, A. A. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 117-128.
- Paturu, I. (2018). *Pemanfaatan Alam Sebagai Media Pembelajaran Praktek Thaharah Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah (Mts) Darul Istiqamah Lepppangang* (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).
- Pertiwi, A. (2022). *Strategi Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Terpuji Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 2 Palopo* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Pusat, P. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Sadiman, A. S. (2006). Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.
- Saifuddin Mahsyam, S. (2021). *Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Kisah Nabi Ibrahim (Studi Pemikiran M. Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Mishbah Qs. Al-Shaffat/37: 100-111)* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).
- Saifullah, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi Pai Semester Iii Tahun Akademik 2013/2014 Di IAIN Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*, 3.
- Santari, D. M., & Susetyawati, M. M. E. (2019). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Learning Cycle 5E Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 54-70.

- Sugiarta, I. M., Mardana, I. B. P., & Adiarta, A. (2019). Filsafat pendidikan ki hajar dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3), 124-136.
- Sulpiana, S. (2023). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Pengembangan model pembelajaran pendidikan agama Islam*. NLC.
- Syaudah, L. (2022). Media Komik Dalam Pembelajaran Cerita Fabel Di SMP/MTS. *Prosiding Bina Basa V*, 98-103.
- Tarigan, H. G. (1989). *Membaca dalam kehidupan*. Angkasa.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Tika, V. (2021). *Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Garudhawaca.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-0094 /In.19/FTIK/HM.01/01/2025 Palopo, 13 Januari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu Utara
di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Abdul Hamid
NIM : 1902010068
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : XI (Sebelas)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 2 Surat Izin Meneliti

PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jl. Simpursiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 0031/SKP/DPMPTSP/I/2025

- Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Abdul Hamid beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara 070/30/I/Bakesbangpol/2025, Tanggal 24 Januari 2025
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
- Nama : Abdul Hamid
Nomor Telepon : 085696480496
Alamat : Dsn. Ponglegen, Desa Marampa, Kec. Rongkong, Kab. Luwu Utara
Sekolah / Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Rongkong

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 24 Januari 2025 s/d 24 Maret 2025.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 30 Januari 2025

An. BUPATI LUWU UTARA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Ir. Alauddin Sukri, M.Si
NIP : 196512311997031060

Dibantu tanda secara elektronik oleh:
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Luwu Utara
Ir. Alauddin Sukri, M.Si
30/01/2025 13:49:38



Disampaikan kepada : secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik
yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

1. Lembar Pertama yang bersangkutan;
2. Lembar Kedua Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;

Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDATOR DOSEN

Nama : Abdul Hamid
Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Bebasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri
1 Rongkong
Validator : Dr. HJ. SALMILAH, S.KOM, M.T

Petunjuk

a) Bapak/Ibu di mohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penelitian sebagai berikut:

1 = Tidak Sesuai

2 = Kurang Sesuai

3 = Sesuai

4 = Sangat Sesuai

b) Bila menurut bapak/ibu validator angket rasa percaya diri perlu ada revisi, mohon di tulis pada bagian komentar dan saran untuk perbaikan.

No	Aspek validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
3.	Kalimat menggunakan bahasa dengan baik dan benar			✓	
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator praktikalitas			✓	
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengukur kepraktisan			✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

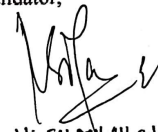
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar angket respon siswa dinyatakan:

- ☒ a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Palopo, 27 Desember 2024

Validator,



(Dr. H. SALMILAH, S.Kom, M.T.)
19761210 200501 2 001

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR

Nama : Abdul Hamid

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Bebasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri
1 Rongkong

Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom, M.T

Petunjuk

a) Bapak/Ibu di mohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penelitian sebagai berikut:

1 = Tidak Sesuai

2 = Kurang Sesuai

3 = Sesuai

4 = Sangat Sesuai

b) Bila menurut bapak/ibu validator pedoman observasi perlu ada revisi, mohon di tulis pada bagian komentar dan saran untuk perbaikan.

No	Aspek validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas			✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran			✓	
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku			✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

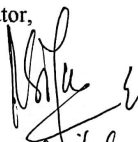
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar wawancara respon siswa dinyatakan:

- ☒ a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Palopo, 27 Desember 2024

Validator,



(.....
Sulaiman.....)
19761210 2005012001

Lampiran 4 Pedoman Wawancara dan hasil Wawancara

INSTRUMEN PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK MATERI PERILAKU TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong)

1. Apakah jenis media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran? *Visual*
2. Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan bapak/ibu dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam? *Iya*
3. Apakah siswa mendapatkan sumber belajar lain selain buku paket? *Tidak*
4. Bagaimana minat membaca siswa? *Masih kurang minat membaca siswa*
5. Apakah ibu pernah memberikan bahan bacaan berupa komik? *Tidak*
6. Tugas seperti apa yang ibu berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa terutama dalam materi perilaku terpuji? *Membaca buku yg disediakan*
7. Apa saja kendala yang ibu hadapi pada proses pembelajaran? *Siswa tidak memahami isi bacaan, mesti hanya sekedar membaca karena terbatasnya bahan ajar*
8. Solusi apa yang ibu berikan dalam menghadapi kendala atau masalah tersebut? *Membuat bahan ajar berupa buku bacaan yg menarik*
9. Apakah tugas yang ibu berikan kepada siswa dapat diselesaikan dengan baik dan benar? *Sebagian siswa ada yang menjawab baik dan benar dan ada juga yang tidak*
10. Apakah ibu menggunakan buku pendamping untuk siswa dalam mengerjakan tugas pada proses pembelajaran? *Iya*
11. Menurut Ibu buku seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran? *buku yang bergambar dan berwarna*
12. Apakah siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran ketika disertai dengan contoh berupa gambar? *Iya*

Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama: APRIYU MENTARA

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK MATERI PERILAKU TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG

(Angket untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong)

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi sumber energi. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum anda menjawabnya!
2. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama islam?	✓	
2.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan agama islam?		✓
3.	Apakah anda mencari bahan lain selain buku yang disediakan di sekolah untuk membantu adik-adik memahami materi perilaku terpuji?	✓	
4.	Apakah anda menyukai buku bacaan yang berwarna dan bergambar?	✓	
5.	Apakah anda menyukai warna yang terang?	✓	
6.	Apakah anda menyukai dengan buku dengan jumlah halaman yang banyak?	✓	
8.	Apakah anda senang membaca komik?	✓	
9.	Apakah anda senang membaca cerita ?	✓	
10.	Apakah anda setuju jika, komik dijadikan sebagai bahan bacaan yang dapat memudahkan dalam memahami materi perilaku dalam mata Pelajaran Pendidikan agama islam	✓	

Nama: NUR HANIZAH

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK
MATERI PERILAKU TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1
RONGKONG

(Angket untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong)

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi sumber energi. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum anda menjawabnya!
2. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama islam?	✓	
2.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan agama islam?		✓
3.	Apakah anda mencari bahan lain selain buku yang disediakan di sekolah untuk membantu adik-adik memahami materi perilaku terpuji?	✓	
4.	Apakah anda menyukai buku bacaan yang berwarna dan bergambar?	✓	
5.	Apakah anda menyukai warna yang terang?	✓	
6.	Apakah anda menyukai dengan buku dengan jumlah halaman yang banyak?	✓	
8.	Apakah anda senang membaca komik?	✓	
9.	Apakah anda senang membaca cerita ?	✓	
10.	Apakah anda setuju jika, komik dijadikan sebagai bahan bacaan yang dapat memudahkan dalam memahami materi perilaku dalam mata Pelajaran Pendidikan agama islam	✓	

Lampiran 6 Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BEBAS KOMIK
MATERI PERILAKU TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1
RONGKONG**

Nama Validator : Dr. ANDI ARIF PAMESSANGI, S.Pd.I.M-Pd

Pekerjaan : Ketua Prodi PAI

Bidang Validator : Ahli Materi

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap komik fabel yang telah dibuat sesuai melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Sesuai dengan kurikulum 2013				✓
2.	Cerita yang diangkat dalam media komik berkaitan dengan materi perilaku terpuji				✓
4.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami			✓	
5.	Ilustrasi dan materi berkaitan dengan jelas				✓

6.	Ilustrasi membantu pemahaman				✓
7.	Dapat digunakan secara individual ataupun kelompok			✓	
8.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi			✓	

Komentar dan Saran

1. Cantumkan ayat dan hadis tentang perilaku terpuji
2. Evaluasi harus sesuai dengan materi yang disajikan
3. Evaluasi hendaknya dibuat lebih bervariasi
4. Perbaiki sesuai catatan.

Kesimpulan

Komik ini dinyatakan:

- ☐ Belum dapat digunakan
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 31 Desember 2024

Ahli Materi

ila

NIP. DR. ANDI ARIF PAMESSAGI, S.Pd.I, M.Pd
199106682019031007

Lampiran 7 Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK
MATERI PERILAKU TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1
RONGKONG**

Nama Validator : Dr. HJ. SALMILAH, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Media

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap komik fabel yang telah dibuat sesuai melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
- 5.

Keterangan Skala Penilaian

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan cover pada media komik		✓		
2.	Kelengkapan identitas cover pada media komik			✓	
3.	Keharmonisan penggunaan warna pada media komik			✓	

4.	Kesesuaian ilustrasi dengan cerita komik			✓	
5.	Kemenarikan desain karakter tokoh			✓	
6.	Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita			✓	
7.	Ketepatan penempatan ilustrasi			✓	
8.	Ketepatan penempatan balon kata			✓	
9.	Kepadatan penulisan kata pada balon kata		✓		
10.	Kemudahan penggunaan media komik				✓

Komentar dan Saran

- Desain sampul perlu di perbaiki
- Ukuran huruf di bagian atas 1 pt 4/16
- Konsisten pd tokoh dan komik

Kesimpulan

Komik ini dinyatakan:

- ☐ Belum dapat digunakan
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 21 Desember 2024

Ahli Media



NIP. 82601210 200501 2 001

Lampiran 8 Lembar Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK MATERI PERILAKU TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG

Nama Validator : DR. MAKMUR, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Bahasa

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap komik fabel yang telah dibuat sesuai melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran tata Bahasa				✓
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				✓
3.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓

4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓
5.	Gambar dan materi berkaitan dengan jelas			✓	
6.	Penomoran jelas				✓
7.	Urutan isi cerita jelas dan mudah dipahami				✓
8.	Cerita yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓

Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

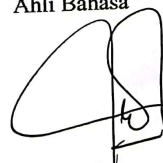
Kesimpulan

Komik ini dinyatakan:

- ☐ Belum dapat digunakan
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 9/01/2025

Ahli Bahasa



Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840102010031006

Lampiran 9 Lembar Hasil Praktikalitas Guru

**LEMBAR PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK MATERI PERILAKU
TERPUJI KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG
(Untuk guru)**

A. Identitas Responden

Nama : HAMIDAR, S.Pd.1
Jabatan : Guru PAI
Judul Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Bebasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1
Rongkong
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

B. Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik materi perilaku terpuji kelas
2. Tuliskan terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban.
4. Istilah dengan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.
5. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah kepada peneliti.
6. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisis angket ini kami ucapan terimakasih.

C. Kriteria penilaian

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

D. Tabel Pernyataan

No	Indikator	Pernyataan	kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kemudahan penggunaan media	Media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik materi perilaku terpuji memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				✓
		Media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik materi perilaku terpuji dapat digunakan dimanapun			✓	
2.	Kesesuaian dengan Materi	Media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
		Susunan gambar dan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.			✓	
		Ketepatan komik dengan isi cerita			✓	
3.	Efesiensi waktu	Komik ini efesien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan.				✓
4.	Daya Tarik	Penggunaan warna dan gambar pada komik sesuai.				✓
		Cover media komik sangat menarik				✓
		Tokoh yang digunakan pada media komik menarik			✓	
		Desain komik sesuai dengan karaktristik siswa.				✓
		Desain komik menarik			✓	
Jumlah frekuensi				15+24		
Jumlah skor				39		
Total jumlah skor				44		
Persentase				88,63%		
Kriteria				Sangat Baik		

Palopo,

Guru

HAMIDAR, S.Pd.

NIP. 197807252006042025

Lampiran 10 Lembar Hasil Praktikalitas Siswa

**LEMBAR PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BEBASIS KOMIK MATERI PERILAKU TERPUJI
KELAS VII SMP NEGERI 1 RONGKONG
(Untuk Siswa)**

A. Identitas Responden

Nama : Ahmad Gibran Paseru
kelas : VII
Judul Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Bebasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1
Rongkon
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

B. Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan adik-adik telah membaca dan menggunakan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik materi perilaku terpuji
2. Tuliskan terlebih dahulu identitas adik-adik pada lembar yang disediakan.
7. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban.
8. Istilah dengan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.
9. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah kepada peneliti.\
10. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

C. Kriteria penilaian

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

D. Tabel Pernyataan

No	Indikator	Pernyataan	Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Kemudahan penggunaan media	Saya dapat menggunakan media komik dengan mudah.				✓
		Saya mudah memahami isi bacaan dengan menggunakan media komik.				✓
		Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami			✓	
2.	Kesesuaian dengan Materi	Isi cerita pada media komik sesuai dengan materi perilaku terpuji				✓
		Penggunaan kalimat pada media komik mudah saya pahami				✓
		Dengan media komik saya menjadi aktif bertanya				✓
3	Efesiensi Waktu	Media komik dapat memudahkan saya dalam menyelesaikan soal evaluasi tepat waktu				✓
		Dengan media komik waktu pembelajaran terasa singkat				✓
4.	Daya Tarik	Penggunaan warna pada media komik sangat menarik				✓
		Gambar yang digunakan pada media komik menarik				✓
		Cover pada media komik sangat menarik				✓
		Desain media komik menarik				✓
		Tampilan media komik membuat saya lebih semangat dalam belajar				✓
		Dengan media komik meningkatkan minat membaca saya				✓
Jumlah frekuensi						6+48
Jumlah skor						54
Total jumlah skor						56
Presentase						96,42%
Kriteria						Sangat Praktis

Lampiran 11 Lembar Hasil Angket Nilai Keseluruhan Siswa

Hasil Lembar Uji Praktikalitas Siswa															
No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai													
		Kemudahan penggunaan media			Kesesuaian materi			Efisiensi waktu		Daya tarik					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	AHMAD GIBRAN PASERU	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
2	AFDAL	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
3	ALFIN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4	ALFA RESA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
5	ALHAM GOIRIL	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
6	AMRU	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
7	ANASTASYA FITRI	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	ANDRI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
9	APRILIA MENTARI	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
10	APRIANTO	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
11	ASYIFA ZALSABILA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
12	FADILA FAUZIYAH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	FADILA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
14	GANIA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4
15	MELFI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
16	MUH. ALGIFARI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
17	MUH. ALFAHRI	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
18	MUH. ASLAN	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3
19	MUH. IFDAL	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
20	MUH. GILANG	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
21	SALSA SABILA	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
22	SITI RIANJANI	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	SYAFIRA	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
ΣX		88	92	86	90	87	90	88	89	89	89	85	89	87	90
ΣXi		92+92+92			92+92+92			92+92		92+92+92+92+92					
Presentase		96,37%			96,73%			96,19%		95,83%					
Kategori		Sangat Praktis			Sangat Praktis			Sangat Praktis		Sangat Praktis					

Lampiran 12 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Rongkong
Kelas/Semester : VII/1
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Memahami makna Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar.
- 4.1 Menunjukkan sikap yang mencerminkan perilaku Tawadhu, Taat, Qanaah, Tabar.

C. INDIKATOR

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar
- 3.1.2 Mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan sikap Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar
- 4.1.1 Mengimplementasi sikap yang mencerminkan perilaku Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar
2. Menyebutkan contoh-contoh Perilaku Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar
3. Mengimplementasikan sikap yang mencerminkan perilaku Tawadhu, Taat, Qanaah, Sabar dalam kehidupan sehari-hari

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Pembelajaran dimulai dengan berdoa Bersama 2. Guru memeriksa kesiapan siswa dengan memeriksa kerapian tempat duduk dan kehadiran siswa 3. Guru menyampaikan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai	5 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok 2. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran (diskusi) 3. Guru membagikan media komik pada setiap kelompok 4. Siswa membaca komik dan memahami materi dan cerita pada komik 5. Setelah siswa membaca komik tersebut gurudan siswa melakukan tanya jawab secara lisan mengenai materi dan cerita pada komik tersebut 6. Kemudian siswa diarahkan untuk mengerjakan evaluasi yang terdapat pada media komik 7. Setelah siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan, siswa diminta untuk mempresentasikan didepan	20 Menit
Kegiatan Penutup	1. Siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dimengerti 2. Guru menyimpulkan materi perilaku terpuji 3. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang	5 Menit

Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 1 RONGKONG

Alamat : Limbong Desa Limbong, Kec.Rongkong Kab. Luwu Utara

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.5/09/UPT SMPN.1-RKG/I/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SMP Negeri 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara, berdasarkan surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Nomor : 070/30/I/Bakesbangpol/2025 Tanggal 30 Januari 2025 tentang Permohonan Izin Penelitian, dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama	: ABDUL HAMID
Tempat/Tanggal Lahir	: Ponglegen, 12 Maret 2002
Nomor Telpn	: 085696480496
Alamat	: Dsn.Ponglegen,Desa Marampa, Kec.Rongkong, Kab.Luwu Utara
N I M	: 1902010068
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Telah selesai mengadakan penelitian di UPT SMP Negeri 1 Rongkong pada tanggal 24 Januari 2025 s/d 24 Maret 2025 (2 Bulan). Dalam rangka kelengkapan penyusunan SKRIPSI dengan judul :
Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis KomikMateri Perilaku Terpuji Kelas VII
UPT SMP Negeri 1 Rongkong Kab.Luwu Utara

Demikian surat keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Rongkong, 31 Maret 2025
Kepala UPT

MUHASDIK, S.Pd

NIP. 197212312005021003

Lampiran 17 Dokumentasi



Pembagian Angket Kepada Siswa



Wawancara dan Pengisian Angket Praktikalitas Guru



Penggunaan Produk

RIWAYAT HIDUP



Abdul Hamid, lahir di Ponglegen Desa Marampa, Kec. Rongkong Kab. Luwu Utara pada tanggal 12 Maret 2002. penulis merupakan anak kedua dari 9 bersaudara dari pasangan seorang Ayah bernama Hajaruddin dan Ibu Herlina. Saat ini penulis bertempat tinggal di Balandai Kota

Palopo. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 7 tahun di SDN 063 Paranta, Kec.Rongkong Kab. Luwu Utara dan selesai pada tahun 2013. Pendidikan SMP di selesaikan pada tahun 2016 di SMP Negeri 1 Rongkong dan melanjutkan pendidikan di sekolah menengah atas di SMAN 14 Luwu Utara dengan mengambil jurusan IPS yang diselesaikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis mendaftar di kampus UIN Palopo pada jalur UM-PTKIN dan diterima pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan selesai pada tahun 2025.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah Swt, usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Universitas Islam Negeri Palopo. Alhamdulillah pada tahun 2025, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Perilaku Terpuji Kelas VII SMP Negeri 1 Rongkong”.

Contact person penulis: abdul_hamid0068_mhs19@iainpalopo.ac.id