

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM BERBASIS KOMIK PADA MATERI  
AKHLAK TERPUJI DI KELAS IV SDN 116 SEPAKAT  
KABUPATEN LUWU UTARA**

*Skripsi*

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



**IAIN PALOPO**

**Oleh:**

**ERA PASIRA**

19 0201 0116

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

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM BERBASIS KOMIK PADA MATERI  
AKHLAK TERPUJI DI KELAS IV SDN 116 SEPAKAT  
KABUPATEN LUWU UTARA**

*Skripsi*

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



**IAIN PALOPO**

**Diajukan oleh:**

**ERA PASIRA**

19 0201 0116

**Pembimbing:**

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

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

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Era Pasira  
NIM : 1902010116  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 19 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Era Pasira

NIM 1902010116

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik pada Materi Ahlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara” yang ditulis oleh Era Pasira Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010116, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, 21 Oktober 2024 M bertepatan dengan 18 Rabiul Akhir 1446 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 14 Maret 2025

### TIM PENGUJI

- |   |               |
|---|---------------|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang  |
| 2. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.                  | Penguji I     |
| 3. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.              | Penguji II    |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.       | Pembimbing I  |
| 5. Drs. H. M. Arief R, M.Pd.I.              | Pembimbing II |

### Mengetahui:

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 2011903 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 senantiasa menganugerahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik pada Materi Akhlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara” setelah melalui proses yang cukup panjang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepangkuan Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, M.Hum. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, serta Dr. Mustaming, M.H.I. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari S.Si, M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III.
3. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku pembimbing I dan Drs. H. M. Arief R, M.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
5. Dr. Hisbullah, S.Pd.,M,Pd.I. selaku penguji 1 dan Mawardi, S.Ag., M.Pd,I. Selaku penguji 2.
6. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo serta para stafnya yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan berbagai literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Kepala SDN 116 Sepakat Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
8. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Hasan dan Ibunda Riati yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta semua saudara dan saudariku (Hasta, Ahmad Andri, Muhammad Arfan, Fadilah Rahmawati, dan Keysya Putri) yang telah banyak memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PAI D) dan Sahabat-sahabatku yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi. Semoga yang kita lakukan bernilai ibadah disisi Allah Swt., dan segala usaha dilakukan agar dipermudah oleh-nya, Aamiin.

Palopo, 25 Mei 2024

Penulis,



**Era Pasira**

**NIM. 1902010116**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Bahasa Arab

Daftar Huruf Bahasa Arab dan Transliterasi ke dalam huruf lain dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	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	ẓa	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 vocal tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di Tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vocal Bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal atau diftong

Vokal Tunggal Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliternya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	Dammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fatḥah	A	A

اِ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	fathah dan yā'	Ai	a dan i
أُو	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلٌ : haula

### 3. Maddah

Maddah atau vocal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliternya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ / آ	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
إِ	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
أُو	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

#### 4. Tā'marbūṭah

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

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

#### 5. Syaddah (Tasydīd)

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

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقِّ : al-ḥaqq

نُعِمَ : nu'ima

عَدُوٌّ : 'aduwwun

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

Contoh:

*عَلِيٌّ* : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

*عَرَبِيٌّ* : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata Sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (aliflam ma‘rifah). 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:

*الشَّمْسُ* : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

*الزَّلْزَلَةُ* : al-zalزالah (az-zalزالah)

*الفَلْسَفَةُ* : al-falsafah

*الْبِلَادُ* : al-bilādu

## 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:

*تَأْمُرُونَ* : ta‘murūna

النَّوْعُ : al-nau‘

شَيْءٌ : syai’un

أَمْرٌ : umirtu

#### 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 lazi 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:

Syarḥ al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maṣlaḥah

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Contoh:

بِإِذْنِ اللَّهِ dīnullāh بِإِذْنِ اللَّهِ billāh

Adapun tā’ marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fī raḥmatillāh

## 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 di dahului 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 Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Din al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlahah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

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

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)  
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

## B. Daftar Singkatan

Sw.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR HADIST</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	8
D. Manfaat Pengembangan .....	8
E. Spesifikasi Produk .....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Penelitian yang Relevan .....	11
B. Landasan Teori .....	15
C. Kerangka Pikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
D. Prosedur Pengembangan .....	32
1. Tahap Penelitian Pendahuluan .....	33
2. Tahap Pengembangan Produk Awal .....	33
3. Tahap Validasi Ahli .....	33
4. Tahap Uji Coba .....	34
5. Pembuatan Produk Akhir .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data .....	36

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan .....	56
<b>BAB V PENUTUP. ....</b>	<b>60</b>
A. Simpulan.....	60
B. Implikasi .....	61
C. Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR AYAT**

Kutipan Ayat 1 QS An-Nahl/16: 78.....	6
---------------------------------------	---

## DAFTAR HADIST

Hadis 1 Hadis tentang keutamaan akhlak .....	24
--	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pengkategorian Validasi.....	38
Tabel 4.1	Alokasi Waktu Penelitian.....	40
Tabel 4.2	Indikator Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	43
Tabel 4.3	Nama-nama Validator .....	49
Tabel 4.4	Data Hasil Validasi Ahli Media .....	49
Tabel 4.5	Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 4.6	Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	51
Tabel 4.7	Revisi Media Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli .....	52
Tabel 4.8	Nama Validator Angket Praktikalitas .....	52
Tabel 4.9	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	53
Tabel 4.10	Tabulasi Data Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	54
Tabel 4.11	Data Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru.....	55

## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1	Kerangka Pikir.....	30
Gambar 4.1	Menambahkan Panel Cerita Komik .....	46
Gambar 4.2	Memasukkan Properti Komik .....	46
Gambar 4.3	Menambahkan Karakter Tokoh pada Komik.....	47
Gambar 4.4	Menambahkan Balon Kata pada Komik .....	47
Gambar 4.5	Mengisi Balon Kata pada Komik.....	48

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4 Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 5 Lembar Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 6 Persuratan
- Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 8 Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Era Pasira, 2024.** *“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Pada Materi Akhlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo”. Dibimbing oleh Sukirman dan M. Arief R.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media komik pembelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji di kelas VI SDN 116 Sepakat. Adapun tujuan penelitian: (1) Untuk mengetahui pengembangan media komik pada pembelajaran pendidikan agama islam materi akhlak terpuji di kelas VI SDN 116 Sepakat (2) Untuk mengetahui validitas media komik dalam pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji di kelas VI SDN 116 Sepakat. (3) Untuk mengetahui kepraktisan media komik dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji kelas VI SDN 116 Sepakat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif menjelaskan berdasarkan nilai dan hasil wawancara yang dilakukan. Lokasi dan waktu penelitian yaitu di SDN 116 Sepakat. Subjek penelitian yaitu: seluruh siswa agama islam kelas VI SDN 116 Sepakat yang berjumlah 22 Orang. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara. Angket dan dokumentasi. Teknik analisis data (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa.

Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh persentase sebesar 70,8% kategori valid, pada hasil validasi ahli materi diperoleh 92,8% kategori sangat valid dan hasil validasi ahli bahasa diperoleh persentase 86,3% kategori sangat praktis. Sedangkan berdasarkan data hasil uji praktikalitas guru kelas VI SDN 116 Sepakat memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 22 siswa kelas VI SDN 116 Sepakat media komik yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,6% kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, maka media komik yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Peneliti berharap produk yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan peserta didik mampu memahami materi akhlak terpuji dengan baik.

**Kata Kunci:** Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran PAI, Media Komik, Materi Akhlak Terpuji.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan suatu bangsa erat hubungannya dengan masalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam mencapai cita-cita dan tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan pendidikan wajib bagi semua anak bangsa dalam menyongsong kehidupan dimasa akan datang sehingga sangat memerlukan sumber-sumber belajar yang efektif dan efisien yang mampu membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Guru berperan aktif dalam menciptakan serta mengembangkan sumber-sumber belajar yang mampu membuat motivasi siswa meningkat sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang sangat dibutuhkan oleh siswa adalah adanya media pembelajaran.

Salah satu komponen yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat. bahwa media merupakan salah satu komponen yang berperan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan tuntutan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diharapkan semakin lebih cepat dan tepat maka penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah solusi yang tepat. Menurut metode belajar akan mempengaruhi hasil belajar, untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, serta menarik perhatian siswa, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif, serta mudah dipahami oleh siswa, yaitu

dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>1</sup> Banyak pendapat yang menjelaskan mengenai pengertian media. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, baik berbentuk auditif (hanya didengar saja) berbentuk visual (hanya dapat dilihat) serta berbentuk audiovisual (dapat dilihat dan juga dapat didengar). Penyajian media disesuaikan dengan materi sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Dengan adanya media maka dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media yang bervariasi, komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat terbangun dengan efektif sehingga materi yang tersampaikan dapat dipahami dengan mudah. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik yaitu dengan penggunaan media berbantu *canva* yang dapat menghasilkan media berupa komik. Penggunaan media pembelajaran yang seperti ini diharapkan dapat memberikan umpan balik selama pembelajaran di kelas berlangsung. Selain itu, melalui penggunaan media elektronik siswa dapat belajar secara mandiri di rumah. Sebagai sumber informasi media pembelajaran sangat penting bagi siswa, media membawa peran yang besar

---

<sup>1</sup> Marusa, L. A. D., Mawardi, M., Marwiyah, S., Ihsan, M., Hardianto, H., Saptaputra, I., & Munandar, M. Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis web pada guru PAI di Kota Palopo. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2022 148-157.

terhadap kegiatan belajar siswa terutama dalam melakukan aktivitas seperti mengamati dan lain.<sup>2</sup>

Pembelajaran tanpa menggunakan media, akan membuat komunikasi yang terjadi tidak akan berjalan maksimal dan proses pembelajaran yang berlangsung tidak optimal karna imajinasi yang dimiliki siswa berbeda dan tidak terarah, tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami hal yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi.<sup>3</sup> Khususnya media komik yang merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, serta memudahkan dalam menyampaikan informasi secara populer dan mudah untuk dimengerti.<sup>4</sup> Komik sudah sejak lama menjadi alat untuk menyampaikan pesan dalam masyarakat, materi pembelajaran dikemas dalam alur cerita yang jelas sehingga membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Maka dari itu, media komik sangat efektif digunakan sebagai media gambar yang dapat memberikan inspirasi terhadap siswa sehingga lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Penerapan materi akhlak terpuji yang disertai gambar dalam media komik dapat memberikan ketertarikan tersendiri ketika memaparkannya kepada siswa, karena penyajian gambar komik telah disesuaikan

---

<sup>2</sup> Minah Minah and Ahmad Salman Farid, "Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mandailing Natal," *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2131–41, doi:10.54371/jiip.v5i7.687.

<sup>3</sup> Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto, 'Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV ', *Jurnal Prima Edukasi*, 4 (2016), 233-42.

<sup>4</sup> Ary Nur Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R', 1.1 (2012).

dengan tema yang berkaitan dengan materi sehingga tidak memberatkan siswa dalam proses belajar.

Pengembangan media komik merupakan penggabungan antara materi dengan gambar yang di padukan dengan materi akhlak terpuji sehingga membuat suasana belajar yang biasanya hanya sekedar materi kini dapat sisi lain dengan adanya kreativitas para pengajar. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang berperan penting dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik, guru sadar tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sukar dicerna dan dipahami oleh peserta didik terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.<sup>5</sup> Walaupun tujuan awal dari pembelajaran itu sudah baik, akan tetapi jika tidak didukung oleh media yang tepat tujuan yang baik tersebut sangat sulit untuk dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Februari 2023 pada pukul 09.15 WITA dengan wali kelas IV SDN 116 Sepakat mengatakan bahwa pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat dan sederhana), siswa cepat merasa bosan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Karena hanya berpatokan dengan buku paket yang disediakan dan terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi, sementara media sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi di SDN 116 Sepakat. (Senin 13 Februari 2023, Pukul 09.15).

---

<sup>5</sup>Suwarni, 'Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote', *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6.2 (2018), 160-67.

Selain informasi di atas, dalam observasi yang dilakukan peneliti juga mengamati motivasi belajar siswa pada kelas IV SDN 116 Sepakat dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Motivasi siswa masih terlihat sangat rendah, siswa lebih bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas siswa dalam belajar yang ditunjukkan masih kurang optimal. Siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru tanpa disertai keikutsertaannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap sebagai pelajaran yang mudah namun membosankan sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Penyajian materi yang monoton dan tanpa variasi maupun pendukung pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran akan membuat siswa cepat merasa jenuh dan mengantuk dalam belajar. Untuk itu pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara untuk memudahkan siswa dalam mencapai kompetensi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Karya sastra adalah cabang seni yang diciptakan berdasarkan ide, perasaan, dan pemikiran kreatif yang berkaitan unsur budaya diungkapkan melalui bahasa. Karya sastra sarat nilai-nilai pengalaman kehidupan, seperti nilai religius, nilai psikologis, nilai sosial kultural, dan nilai moral menjadi basis pengembangan pendidikan karakter dan sikap. Nilai-nilai tersebut diajarkan melalui model pembiasaan dengan melakukan apresiasi. Karya sastra dapat dijadikan media pendidikan untuk mengembangkan, mentransformasi, membentuk karakter, dan sikap peserta didik. Pembentukan karakter terwujud dalam aspek spiritual, aspek ilmu, aspek amal, dan aspek sosial. Selain itu, manfaat karya sastra dapat menjadi sarana rekreatif yang berdampak

pada ketenangan jiwa (senang, damai, dan nyaman) serta mengurangi rasa jenuh dalam berlangsungnya pembelajaran. Dengan demikian, akan memberi pengaruh pembentukan karakter dan sikap ke arah positif yang bersifat humanistik.<sup>6</sup>

Adanya media pembelajaran maka lebih mudah menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media komik dapat meningkatkan inisiatif peserta didik dalam belajar, merangsang keaktifan peserta didik serta membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam menerima materi yang berkaitan tentang peduli terhadap makhluk hidup. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara sederhana melalui media komik pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana) yang dipadukan dengan ayat al-Qur'an. Pengembangan media untuk setiap tingkatan jenjang kelas pendidikan tentu berbeda satu sama sehingga tanpa pendidikan sangat mustahil manusia dapat hidup maju, berkembang sesuai dengan cita-cita, sejahtera, serta bahagia berdasarkan konsep hidupnya yang ideal.<sup>7</sup>

Pembelajaran di sekolah guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Dengan adanya media pembelajaran, seorang pendidik dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran serta memberi pemahaman kepada siswa

---

<sup>6</sup> Sukirman, Karya sastra media pendidikan karakter bagi peserta didik. *Jurnal Konsepsi*, 10(1), 2021 17-27.

<sup>7</sup> Edhy Rustan and Muh Said Bahru, 'Penguatan Self Confidence Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Suggestopedia', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6.1 (2018), 1–14. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i1.282>.

agar media pembelajaran tersebut tidak merugikan bahkan membawa dampak yang baik dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dilakukan guna mengatasi apabila media yang ada masih terbatas dan tidak memenuhi syarat kebutuhan media yang akan digunakan. Pemilihan penggunaan dan pengembangan media didasari dari karakteristik peserta didik, materi pembelajaran dan gaya belajar peserta didik dan teknologi yang tergolong sebagai media pembelajaran mampu membantu guru dalam mengilustrasikan materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata secara nyata dengan efisien dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran atau sebagai sarana penyampaian informasi sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah yang merupakan sarana penting dalam Pendidikan.<sup>8</sup>

Sebagaimana yang tersirat dalam Al-Qur'an berupa media suara yang ditangkap oleh indra pendengar, media visual yang di tangkap oleh indra penglihatan. Seperti yang tercantum dalam QS. An-Nahl (16):78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (٧٨)

Terjemahnya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Munawir, A. Penguasaan konsep arah mata angin dengan metode treasure hunt di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), (2020), 265-272.

<sup>9</sup>Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2011), hlm 276.

Dalam tafsiran ayat di atas mengisyaratkan tentang penglihatan, pendengaran, dan hati yang secara khusus merupakan sumber untuk mengembangkan pengetahuan yang ada pada diri manusia. Hal ini sangat berkaitan dengan proses belajar, dimana para pendidik mampu mengembangkan ide, pikiran, serta pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran PAI yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dimana guru hanya menggunakan buku paket. sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk memahami dan merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran PAI terutama pada akhlak terpuji. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena tidak tertarik dengan media yang digunakan guru dalam mengajar terutama pada materi akhlak terpuji. Maka dari itu peneliti memberikan solusi dalam memotivasi dan membangkitkan minat belajar pada siswa agar mampu menuangkan kreativitas yang dimilikinya. Berkaitan dari permasalahan yang ada, maka peneliti memilih media komik untuk dijadikan media pembelajaran yang dikemas lebih menarik dengan menggunakan gambar yang mencerminkan tentang akhlak terpuji serta dilengkapi dengan ayat al-Qur'an sehingga menjadi media yang cocok dan sesuai dengan materi yang akan dipaparkan. Karakter yang diperlihatkan unik dan lucu sehingga siswa akan lebih tertarik belajar dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Pengadaan media komik sangat baik digunakan dalam tema peduli terhadap makhluk hidup. Perpaduan tersebut membuat proses belajar menjadi lebih berwarna karena materi yang dipaparkan dilengkapi dengan media komik yang saling berkaitan.

Berdasarkan uraian dan fakta tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi akhlak terpuji. Oleh karena itu, peneliti mengangkat sebuah judul “Pengembangan Media komik pada pembelajaran pendidikan agama islam pada Materi Akhlak Terpuji (Rendah Hati, Hemat dan Sederhana)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana)?
2. Bagaimana validitas media komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana)?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media komik pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana)?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media komik dalam pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana).
2. Untuk mengetahui validitas media komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana).
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana).

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang dihasilkan peneliti dari hasil observasi baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa terkhususnya pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana).
  - b. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi peneliti: hasil pengembangan ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan wawasan peneliti, serta mampu memperluas cakrawala di bidang pengembangan pembelajaran.

- b. Bagi siswa: yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana), menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.
- c. Bagi guru: sebagai media alternatif yang diharapkan mampu mempermudah guru dalam mengajarkan, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, dan lebih hidup, serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif.
- d. Bagi sekolah: sebagai masukan yang bermanfaat dalam usaha membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana).

#### **E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan agama islam pada materi ahlak terpuji (rendah hati, hemat dan sederhana), yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, karakteristik media pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, berbasis komik pada materi ahlak terpuji (rendah hati, hemat dan sederhana), serta latihan soal.
2. Media pembelajaran berbasis komik disajikan dalam bentuk bahan ajar cetak.
3. Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran komik ini hanya untuk mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti materi

akhlak terpuji (rendah hati, hemat dan sederhana) di kelas IV SDN 116 Sepakat.

4. Media Komik disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
5. Dilengkapi dengan gambar berwarna dan disesuaikan dengan isi materi.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **a. Asumsi**

Adapun asumsi pengembangan media pembelajaran komik ini, yaitu:

1. Bahwa dengan media pembelajaran komik sebagai sumber belajar yang sistematis serta menarik dan mudah dipahami sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri khususnya pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat dan sederhana).
2. Bahwa materi yang konseptual yang abstrak, dapat di konkritkan dengan menggunakan gambar-gambar, karena dengan menggunakan gambar sebuah pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.
3. Bahwa siswa lebih suka dengan cerita bergambar dan dialogis dari pada naratif serta berangan-angan belaka.

### **b. Keterbatasan**

1. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada materi akhlak terpuji SDN 116 Sepakat tentang materi akhlak terpuji,
2. Dalam penelitian ini tidak dilakukan uji efektifitas, tapi tahap uji coba media komik hanya dilakukan sampai tahap uji praktikalitas.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan merupakan penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu dan hasil penelitiannya memiliki kesamaan dengan judul penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan yaitu:

1. Sulfa Fatima, peneliana di tahun 2022, dalam skripsinya yang berjudul *“Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara”*.

Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal luwu utara pada tema 5 pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete lampe’e Luwu Utara, (2) mengetahui desain pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara, (3) untuk mengetahui validasi pengembangan media komik berbasis kearifan lokal luwu pada tema 5 pahlawanku di kelas IV Al-Ikhlas tanete lampe’e Luwu Utara. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* (yang terdiri dari tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).<sup>10</sup> Terdapat pula persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa media komik. Persamaan yang lain terletak pada tujuan yang di harapkan yaitu untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media komik dalam

---

<sup>10</sup>Sulfa Fatima, ‘Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI’, *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), 208-217.

meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu pada tema dan judul yang berbeda serta perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian. Dari hasil penelitian yang relevan diatas telah memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid untuk digunakan.

2. Intan Dwi Kinasih, penelitiannya di tahun 2019, dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung*".<sup>11</sup>

Penelitian dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu berupa komik sebagai media pembelajaran. Tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran akidah akhlak. Media pembelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan penggunaan model *Borg and Gall* yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: melakukan penelitian studi pendahuluan, produk dan produksi pengembangan. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 guru, uji lapangan terdiri dari uji lapangan kelompok kecil dengan 20 orang siswa dan uji kelompok besar dengan 40 orang siswa. Penelitian ini diadakan di MI Al-Jauharotun Naqiyah

---

<sup>11</sup>Intan Dwi Kinasi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI A I-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Sinar Banten. Berdasarkan tahapan tersebut, maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 85.00% dikategorikan sangat layak, rata-rata nilai ahli materi sebesar 85,37% sangat layak dan rata-rata penilaian guru 84,46% sangat layak. Sedangkan penelitian yang diberikan oleh siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 85,50% yang dikategorikan sangat layak dan 85,50% yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan sangat praktis dalam proses pembelajaran. Dari pemaparan diatas, maka peneliti memberikan sarannya bagi pendidik, orang tua dan pembaca agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar bagi para siswa. Berdasarkan penelitian ini terdapat persamaan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik. Selain itu, terdapat perbedaan penelitiannya terlihat pada model pengembangan yang digunakan, pada penelitian ini model yang digunakan adalah model *Borg and Gall*, sedangkan penelitian penulis menggunakan model *ADDIE*.

3. Arifa Nahdiyah, penelitiannya di tahun 2021, dalam skripsinya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV Di SD/Mi”*.

Penelitian dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada, mudah bosannya siswa dalam pembelajaran, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu komik sebagai media pembelajaran. Tujuan pengembangan media pembelajaran komik materi sifat-sifat Rasulullah SAW

pada mata pelajaran akidah akhlak. Media pembelajaran komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran komik siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan penggunaan model *Borg and Gall* yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: melakukan penelitian study pendahuluan, produk dan produksi pengembangan. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran komik yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 bahasa, uji lapangan terdiri dari uji lapangan kelompok kecil dengan 10 orang siswa dan uji kelompok besar dengan 20 orang siswa. Penelitian ini diadakan di MI Masyariqul Anwar Durian Payung dan MIMA 7 Labuhan Ratu. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi sifat-sifat Rasulullah SAW memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 92,67% dikategorikan sangat layak, rata-rata nilai ahli materi sebesar 85,33% dikategorikan sangat layak dan rata-rata nilai ahli bahasa 88,18% dikategorikan sangat layak. Sedangkan penelitian yang diberikan oleh siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 90,29% yang dikategorikan sangat layak dan 91,00% yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran komik yang dikembangkan sangat praktis dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup> Dari pemaparan diatas, maka peneliti memberikan

---

<sup>12</sup>Arifa Nahdiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

sarannya bagi pendidik, orang tua dan pembaca agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar bagi para siswa.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Penelitian Pengembangan**

Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas, serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (RnD)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>13</sup>

Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk di ujicobakan di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan berangkat dari permasalahan pembelajaran di kelas yang membutuhkan sentuhan inovasi baik berupa produk perangkat lunak maupun keras sebagai solusi alternatif. Oleh karena itu, tujuan penelitian pengembangan pada dasarnya adalah untuk menghasilkan produk kreatif serta inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu memecahkan permasalahan pembelajaran.

---

<sup>13</sup>Sugiyono, '*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, RnD*', (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 407.

Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penggunaan produk pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan bahan ajar, misalnya buku teks, film pembelajaran, tetapi juga pengembangan prosedur dan proses pembelajaran, misalnya metode dan pengorganisasian pembelajaran. Borg and Gall, 'Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', Okara, II (2013). Dalam melakukan penelitian pengembangan membutuhkan waktu yang sangat panjang sehingga proses yang dilalui dapat memperoleh hasil yang maksimal, dan untuk memperoleh hasil yang maksimal maka perlu dilakukan perbaikan pada langkah-langkahnya selama proses pengembangan. Setiap penelitian yang dikembangkan oleh para ahli memiliki model penelitian pengembangan yang berbeda-beda, meskipun memiliki judul serta tujuan yang sama.

Salah satu model penelitian pengembangan yang dapat digunakan oleh para peneliti adalah model *ADDIE* yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*) dan (5) evaluasi (*Evaluation*). (I Made Teguh dan I Nyoman Jampel 2015) Setiap model penelitian pengembangan sudah pasti memiliki kelebihan serta kekurangan tersendiri. Peneliti berhak memilih serta meminimalisir hal-hal yang mungkin terjadi ketika menggunakan model penelitian pengembangan. Adanya model penelitian pengembangan maka peneliti dimudahkan dalam mencapai tujuan dari penelitiannya tersebut.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut pendapat Gerlach & Ely yang dikutip oleh azhar arsyad bahwa media adalah sesuatu yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Gagne dan Briggs juga berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.<sup>14</sup> Media pembelajaran dapat membantu guru pintar dalam melaksanakan salah satu tugas utamanya yaitu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan efektif. Kreativitas guru pintar dalam membuat media dan menyajikan materi pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, menjadi guru yang kreatif adalah sebuah keharusan. tidak bisa atau tidak sempat bukanlah alasan karena media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik yang diajar. Secara teori anak-anak akan menyenangi kegiatan praktikum karena dengan penuh rasa ingin tahu dan senang bergerak.<sup>15</sup>

Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan potensi siswa dalam belajar.<sup>16</sup> Pendapat yang

---

<sup>14</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Revisi-cet.19. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). 3-4.

<sup>15</sup> Ahmad Munawir, & Nurdin Kaso. *Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), (2022) 163-176.

<sup>16</sup>Megawati, ‘Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap MakhluK Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur’an Kelas IV SDN 114 Pincara’, (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo), 2022.

senada disampaikan oleh Asnawir dan Basyiruddin Usman bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa/audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.<sup>17</sup> Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa mampu aktif serta mampu menggali potensi yang melekat pada diri siswa tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang di pelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Media komik adalah media pembelajaran yang tepat disertai dengan materi yang saling berkaitan dengan pembelajaran sehingga bukan hanya motivasi belajar siswa yang meningkat, tapi pengetahuan tentang nilai-nilai agama akan berkembang dalam diri siswa dan dapat mereka aplikasikan di lingkungan sekitar. Indikator pengembangan media dapat diukur dari berbagai aspek, seperti relevansi media dengan tujuan pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan media, kemudahan penggunaan media bagi guru dan siswa.

#### b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Adapun ciri-ciri dari media pembelajaran yaitu.

---

<sup>17</sup>M. Ramli, 'Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits', *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13.23 (2015), 130-54.

- 1) Media Pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media Pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin di sampaikan kepada siswa.
- 3) Media Pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 4) Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Media Pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: flem, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio, tape/kaset, video recorder).<sup>18</sup>

#### c. Macam-macam Media Pembelajaran

Berikut adalah macam-macam media pembelajaran.

- 1) Media visual, merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio visual, merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau

---

<sup>18</sup>Azhar Arsyad, Ibid, hlm. 6.

informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

- 3) Multimedia, merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai saran menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya gambar, foto, animasi, audio dan video.
- 4) Media grafis, termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Ada beberapa jenis media grafis antara lain: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan(chart), grafik, kartun, poster, peta dan globe.

### 3. Komik

#### a. Pengertian komik

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>19</sup> Sebagian orang mendefinisikan komik yaitu sebagai cerita bergambar. Disini akan lebih diperjelas lagi mengenai definisi komik. Komik adalah sebuah cerita yang bergambar dan dinarasikan melalui kotak yang disebut panel. Jika menggunakan dialog, maka biasanya dialog digunakan didalam balon komik yang dihubungkan oleh karakter yang melakukan dialog.

---

<sup>19</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 145.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat dimajalah surat kabar atau dibuat bentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeksprisian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain.<sup>20</sup> Komik dibentuk dalam media yang sederhana, jelas dan mudah dipahami. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep yang dipelajari.

Menggunakan media komik dalam pembelajaran akan menghasilkan beberapa hal yang lebih positif. Beberapa dampak positif ialah pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, waktu lebih dimaksimalkan, hasil belajar meningkat serta peran pendidik semakin positif, komik juga dapat berfungsi sebagai sarana pengantar untuk menumbuhkan minat baca sesuai dengan taraf berpikir siswa, yang akhirnya dapat pula meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka komik sebagai media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, yaitu dengan menggunakan cerita-cerita yang

---

<sup>20</sup> Sriersa, I. R. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Dengan Menggunakan 3d Page Flip Untuk Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Kelas X Sma Negeri 1 Muaro Jambi. *Pengembangan*.

tersaji dalam komik. Komik dapat membuat para pembaca khususnya peserta didik terlibat secara emosional sehingga membuat peserta didik untuk terus membacanya hingga selesai.

b. Karakteristik atau ciri khas komik

Dilihat dari segi bahasa sebagai berikut.

- 1) Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- 2) Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- 3) Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- 4) Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- 5) Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- 6) Huruf dan gambar harus konsisten.

Penyusunan dan pengerjaan pembuatan media komik dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi, merangkum referensi, menulis naskah, memastikan pengaturan panel, menentukan tokoh utama, membuat frame, membuat sketsa gambar, menentukan jenis font pada komik, menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan (balon teks) dan mewarnai komik.<sup>21</sup> Komik di desain dalam bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan

---

<sup>21</sup>Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2017), 34-46.

yang erat kaitanya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

#### 4. Akhlak Terpuji (Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana)

Akhlak merupakan sifat yang tumbuh didalam diri manusia. Sifat tersebut menyatu dalam dirinya, sehingga menjadi perilaku kehidupan sehari-hari. Dari akhlak tersebut, diharapkan manusia mampu mengimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk akhlak terhadap Allah Swt, akhlak terhadap Rasulullah Saw, akhlak terhadap diri sendiri, akhlak terhadap keluarga, akhlak terhadap masyarakat, dan akhlak terhadap lingkungan.

Adapun hadist yang membahas tentang ahlak adalah sebagai berikut:

عَنْ أَبِي الدَّرْدَاءِ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ مَا مِنْ شَيْءٍ يُوضَعُ فِي الْمِيزَانِ أَثْقَلُ مِنْ حُسْنِ الْخُلُقِ وَإِنَّ صَاحِبَ حُسْنِ الْخُلُقِ لَيَبْلُغُ بِهِ دَرَجَةً صَاحِبِ الصَّوْمِ وَالصَّلَاةِ. (رواه الترمذي).

Artinya: “Dari Abu Darda` ia berkata: Saya mendengar Rasulullah saw. bersabda: “Tidak ada yang lebih berat dalam timbangan daripada akhlak yang baik, dan sesungguhnya orang yang berakhlak baik akan mencapai derajat orang yang berpuasa dan shalat”. (HR. At-Tirmidzi).<sup>22</sup>

Secara etimologi, akhlak *mahmudah* adalah akhlak terpuji. *Mahmudah* merupakan bentuk *maf'ul* dari kata *hamida*, yang berarti dipuji. Akhlak *mahmudah* atau akhlak terpuji disebut pula dengan *akhlak al-karimah* (akhlak mulia), atau *al-akhlak al-munjiyat* (akhlak yang menyelamatkan pelakunya). Sedangkan pengertian akhlak terpuji atau *mahmudah* menurut Al-Ghazali, akhlak terpuji (mahmudah) merupakan sumber ketaatan dan kedekatan kepada Allah Swt,

---

<sup>22</sup> Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-bir wa ash-shilah, Juz. 3, No. 2010, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikri, 1994 M), h. 404.

sehingga mempelajari dan mengamalkannya merupakan kewajiban individual setiap muslim. Senada dengan pendapat Abu Dawud As-Sijitsani, akhlak terpuji adalah perbuatan-perbuatan yang disenangi, sedangkan akhlak tercela adalah perbuatan-perbuatan yang harus dihindari.<sup>23</sup>

Jadi, Pembelajaran materi akhlak terpuji di sekolah dasar merupakan bagian penting dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk mengarahkan dan mengantarkan siswa pada nilai-nilai karakter islami. Salah satu tugas yang diemban oleh pendidik adalah menanamkan nilai-nilai luhur budaya kepada anak didik, termasuk nilai-nilai keagamaan yang bersumber dari ajaran agama Islam. Hal ini perlu dilakukan oleh pendidik dalam upaya membentuk keperibadian manusia yang paripurna dan kaffah. Kegiatan pendidikan, harus dapat membentuk manusia dewasa yang berakhlak, berilmu dan terampil, serta bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan juga pada orang lain.

Ada banyak hadits yang membahas tentang keutamaan akhlak diantaranya yaitu:

عَنْ أَبِي الدَّرْدَاءِ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ مَا مِنْ شَيْءٍ يُوضَعُ فِي الْمِيزَانِ أَثْقَلُ مِنْ حُسْنِ الْخُلُقِ وَإِنَّ صَاحِبَ حُسْنِ الْخُلُقِ لَيَبْلُغُ بِهِ دَرَجَةَ صَاحِبِ الصَّلَاةِ

Terjemahnya : “Dari Abu Darda’ ra. berkata: Sesungguhnya Nabi SAW bersabda: Tidak ada satupun yang akan memberatkan timbangan (kebaikan) seorang hamba mukmin pada hari kiamat selain dari akhlak yang baik. Sungguh orang yang berakhlak baik akan mencapai derajat orang yang berpuasa dan sholat.” (HR. At-Tirmidzi)<sup>24</sup>

Pembentukan akhlak yang baik sangat penting dalam proses pembelajaran tak terkecuali pembel ajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji

<sup>23</sup>Abu Daud . *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah Cetakan ke-1, 2016, 180-181.

<sup>24</sup>Iwan, 'Pendidikan Akhlak Terpuji Mempersiapkan Generasi Muda Berkarakter', *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2017).

(rendah hati, hemat, dan sederhana). Pembelajaran pendidikan agama islam bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kondisi sosial masyarakat meliputi tentang adab dan akhlak dalam lingkungan tempat tinggal dimanapun berada. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk peserta didik adalah menanamkan sifat rendah hati, hemat dan sederhana.

#### a. Rendah Hati

Rendah hati disebut juga dengan *tawadu'*. Pengertian tawadu adalah sikap diri yang tidak merasa lebih dari orang lain.<sup>25</sup> Orang yang bertawadu' berkeyakinan bahwa semua kelebihan yang ada dalam dirinya semata-mata merupakan karunia dari Allah Swt, dengan keyakinan yang demikian dia merasa bahwa tidak pantasnya kalau kelebihan yang dimiliki itu dibangga-banggakan. Sebaliknya segala kelebihan yang dimiliki itu diterima sebagai sebuah nikmat yang harus disyukuri. Dalam Al-Qur'an dapat dijumpai berbagai ungkapan yang menunjukkan pentingnya memiliki sifat rendah hati terhadap orang tua. Seperti yang terdapat dalam (Q.S. An-Nahl/16:78).

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”. (Q.S. An-Nahl 16:78).<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Ahmad Faozan dan Jamaluddin, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Cet.1.12 (2019), h. 166-167.

<sup>26</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 374.

Berdasarkan tafsiran ayat diatas Allah SWT menyebutkan berbagai anugrah yang dia limpahkan kepada hambanya ketika mereka dikeluarkan dari perut ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apapun . Setelah itu dia memberikan pendengaran sehingga mereka mengetahui suara dan penglihatan untuk melihat berbagai hal. Ada juga yang mengatakan otak dan akal. Allah untuk memberikan sehingga dia dapat membedakan berbagai hal yang membawa mudharat dan membawa manfaat. Semua kekuatan dan indera tersebut diperoleh manusia secara berangsur-angsur , sedikit demi sedikit , setiap kali tumbuh, bertambahlah daya pendengaran dan penglihatan dan akalnya sehingga dewasa. Penganugrahan daya tersebut kepada manusia dimaksudkan agar mereka dapat beribadah kepada rabbnya yang mahatinggi. Dia dapat meminta kepada setiap anggota tubuh dan kekuatan untyk mentaati rabnya, sebagaimana yang disebutkan di dalam kitab shabib al-bukhari, dari Abu Hurairah.

Pengertian tawadu secara terminologi berarti rendah hati, lawan dari kata sombong atau takabur. Orang yang rendah hati ini tidak memandang dirinya lebih dari orang lain, sementara orang yang sombong menghargai dirinya secara berlebihan, rendah hati tidak sama dengan rendah diri, karna rendah diri berarti kehilangan kepercayaan diri. Rendah hati merupakan salah satu akhlak mulia yang diajarkan dalam Agama Islam. Sebagaimana yang tercantum dalam Al-Qur'an Surah Al-Furqon 25:63 yang

Terjemahnya: “Dan hamba-hamba Tuhan yang Maha Penyayang itu (ialah) orang-orang yang berjalan di atas bumi dengan rendah hati dan apabila orang-orang jahil menyapa mereka, mereka mengucapkan kata-kata (yang mengandung) keselamatan (Q.S. Al-Furqon 25 : 63).

Berdasarkan tafsiran ayat di atas bahwa orang yang memiliki sifat rendah hati bisa dirasakan dari cara dia bersikap, berbicara dan berpendirian. Orang yang rendah hati memiliki keyakinan bahwa semua kelebihan yang ada pada dirinya semata-mata merupakan karunia Allah Swt. dengan keyakinan itu dia merasa bahwa tidak pantas kalau kelebihan yang dimiliki itu dibangga-banggakan. Namun sebaliknya harus lebih disyukuri sebagai nikmat yang tidak ternilai harganya. Sikap rendah hati nampak dari cara gaya hidup seseorang. Setiap orang tak ada yang sempurna, semua mempunyai kelebihan sekaligus kekurangan. Oleh karena itu tidak pantas jika ada orang yang merasa lebih baik atau lebih unggul dari yang lain.

b. Hemat

Allah Swt menegaskan bahwa berfoya-foya serta menghambur-hamburkan harta itu adalah pemborosan yang merupakan bagian dari perbuatan setan. Dengan demikian, sudah jelas bahwa Tindakan semacam ini sangat dilarang oleh Allah Swt, sebaliknya Allah mengajarkan kita agar bisa hidup hemat, sederhana dan peduli kepada orang lain dengan cara suka berdamai. Dengan Tindakan mulia seperti ini, harta yang kita miliki akan menjadi lebih bermakna bagi diri sendiri dan bermanfaat bagi orang lain. Oleh karena itu, mari kita amalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hemat adalah sikap seseorang yang tidak boros terhadap keuangan maupun sumber daya alam. Hemat merupakan salah satu akhlak mulia dalam Agama Islam. Hal ini termaktub di dalam Al-Qur'an surat Al-Isra' 17:27. Artinya:

*“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya .<sup>27</sup>*

Ayat ini diturunkan Allah dalam rangka menjelaskan gaya hidup kaum Jahiliyyah yang salah. Kaum Jahiliyyah adalah bangsa Arab sebelum mendapatkan pencerahan cahaya Islam. Mereka suka berfoya-foya. Mereka beranggapan bahwa derajat, kemasyhuran, dan kehormatan dapat dilihat dari kemampuannya dalam berfoya-foya dan menghamburkan hartanya untuk berpesta pora. Dalam ayat ini Allah menegaskan bahwa berfoya-foya serta menghambur-hamburkan uang adalah pemborosan yang merupakan bagian dari perbuatan setan.

Hemat artinya perilaku seseorang yang tidak boros terhadap keuangan maupun sumber daya alam. Hemat atau irit adalah salah satu akhlak mulia dalam agama islam. Jadi kita dapat menerapkan hidup hemat mulai dari hal-hal yang sederhana dan mudah, seperti hemat dalam menggunakan air dan listrik. Tampaknya kedua hal ini sangat sepele, tetapi dampaknya sangat luar biasa. Boros listrik dapat mengakibatkan krisis energi, sedangkan boros air dapat mengakibatkan krisis air, sungguh kehidupan kita menjadi sangat terganggu jika dinegeri kita ini mengalami krisis energi air, kita dapat menghemat penggunaan listrik dengan cara menggunakan seperlunya dan mematikanya pada saat tidak diperlukan.

#### c. Sederhana

Sederhana ialah perilaku yang tidak menonjolkan diri baik dari segi keuangan melalui dari penampilan juga kepribadian. Rasulullah Saw bukanlah

---

<sup>27</sup>Umi Basiroh, ‘Peningkatan Hasil Belajar dan Imtak pada Materi Rendah Hati, Hemat dan Sederhana Melalui Steps Of Role Playing Based On Daily Short Story Kelas VIII.’ *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(1), 80-91.

nabi yang miskin. Namun, beliau mengajarkan kesederhanaan dalam menjalani kehidupan. Fatimah Az-Zahra putri Rasulullah Saw, menikah dengan Sayyidina Ali r, a., seorang pemuda yang sangat sederhana. pernikahannya juga dilakukan dengan penuh kesederhanaa. Meskipun Fatima menegetahui bahwa Ayahandanya adalah orang yang sangat terpendang dan pemimpin kaum, muslim dia Ikhlas dinikahkan dengan acara prosesi pernikahan yang teramat sederhana.

Setelah menikah kehidupan pun berjalan dalam suasana yang amat sederhana. Pernah suatu hari, Rasulullah Saw datang berkunjung kerumahnya. Fatimah tampak sangat letih mengurus keperluan rumah tangga. Ia lalu menceritakan keadaan hidupnya itu kepada Rasulullah Saw. Betapa dirinya sangat letih bekerja, mengangkat air, memasak serta merawat anak-anak. Rasulullah Saw merasa terharu terhadap anaknya itu. Namun Rasulullah Saw memberi nasehat agar Fatimah Ikhlas menjalani kehidupannya seperti ini.

Meskipun hidup dalam kesederhanaan Fatimah Az-Zahra sangat rajin bersedekah. Sungguh Sayyidina Ali r.a dikaruniai istri yang sangat saliha. Jiwa Fatimah sangat sesuai dengan kepribadian Sayyidina Ali r.a. sang suami juga seorang yang pemurah hatinya dan sederhana hidupnya.<sup>28</sup>

### **C. Kerangka Pikir**

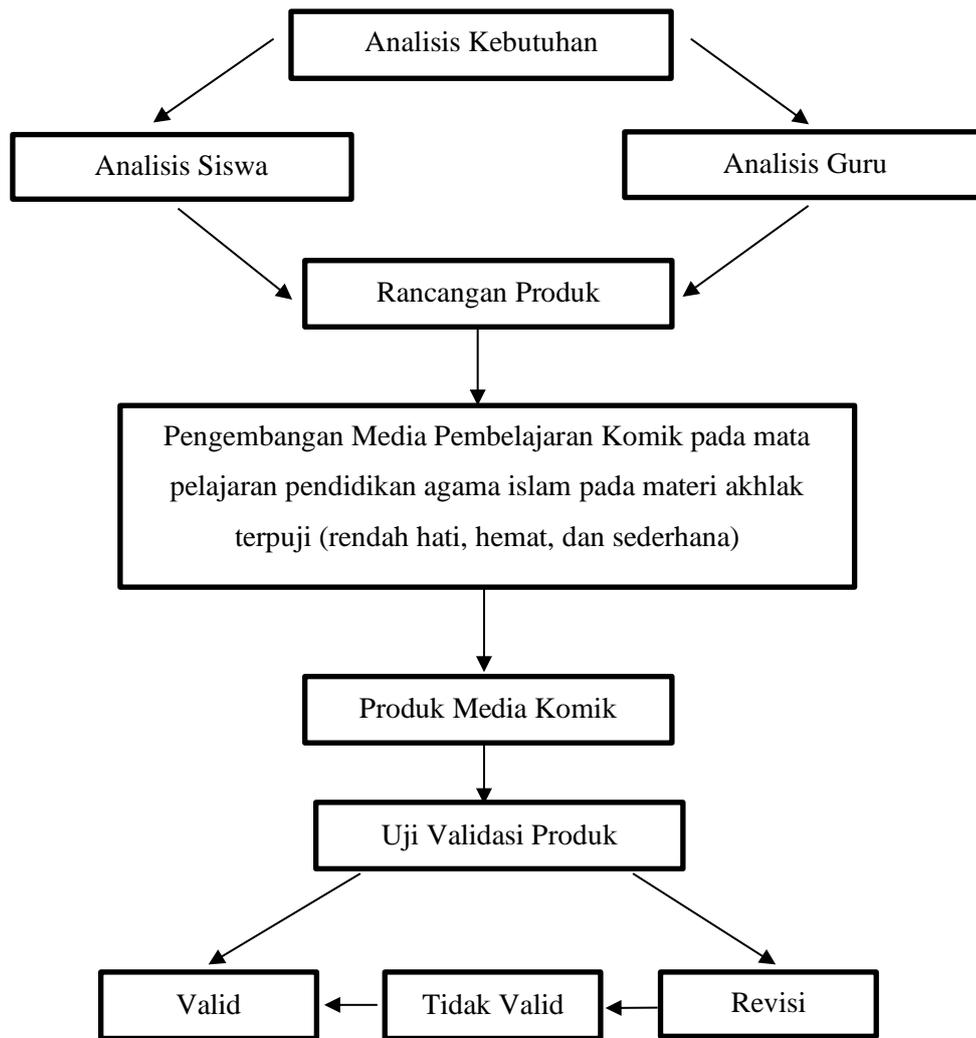
Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar pesera didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan

---

<sup>28</sup> Inayah, Boangmanalu, & Ardianti., Meneladani Akhlak Fatimah Az-Zahra Sang Penghulu Wanita Surga Dan Uwais Al-Qarni Pemuda Terkenal Dilangit. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(02), (2023),30-40.

suasana belajar yang lebih berkualitas dan menarik. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran tak terkecuali pembelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana). Pembelajaran pendidikan agama islam bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kondisi sosial masyarakat meliputi tentang adab dan akhlak dalam lingkungan tempat tinggal dimanapun berada. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk peserta didik adalah menanamkan sifat rendah hati, hemat dan sederhana.

Komik adalah salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana. Karena pada dasarnya, peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik dan rasa ingin tahu yang tinggi namun malas untuk membaca banyak tulisan, mereka lebih cenderung suka membaca cerita, senang dengan banyak gambar yang menarik agar menimbulkan minat belajarnya. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih kongkrit dan membuat penasaran dalam alur ceritanya sehingga lebih mudah dipahami. Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut.



**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 dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk penelitian, ini di gunakan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang Pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry, model *ADDIE* ini merupakan singkatan dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis) yang merupakan pengamatan yang dilakukan untuk dikaji ulang, *Design* (Desain) adalah merancang media yang akan dikembangkan, *Development* (Pengembangan) adalah mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya sudah ada menjadi lebih efektif lagi kegunaannya, *Implementation* (Implementasi)

adalah pengaplikasian suatu produk yang telah dibuat, dan *Evaluation* (Evaluasi) yaitu menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan.<sup>1</sup>

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan mix methods, pendekatan ini adalah penelitian gabungan antara kualitatif dengan kuantitatif dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *R&D* atau penelitian pengembangan. Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan pada proses analisis kebutuhan, sedangkan pada pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji validasi serta ke efektifitas.

### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 116 Sepakat yang berlokasi di Jl. Pendidikan Desa Sepakat, Dusun Salu Limbong, Desa Sepakat, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian di SDN 116 Sepakat yaitu pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 116 Sepakat yang berjumlah 22 Siswa. Pada dasarnya siswa kelas IV rata-rata memiliki umur sekitar 10-11 tahun. Dan Objek penelitian ini yaitu media komik pendidikan agama Islam materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana).

### **D. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang telah dikembangkan

---

<sup>1</sup>I Made Tegeh dan I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan *ADDIE* Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16.

oleh Dick and Carry dengan 5 tahap penelitian. Adapun tahap penelitian dari model pengembangan Dick and Carry yang diterapkan oleh peneliti yaitu:

### 1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV SDN 116 Sepakat. 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 kelas serta observasi didalam kelas sebagai tahap awal dalam memulai penelitian.

### 2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Setelah tahap pertama, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk awal yang dalam hal ini model pengembangan *ADDIE* tahap yang dilakukan peneliti yaitu tahap perancangan atau design. Dalam tahap ini, peneliti merancang media pebelajaran sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media komik, mengumpulkan referensi berupa buku dan artikel yang berkaitan dengan materi media komik yang akan dikembangkan serta menyusun instrumen penilaian media komik yang meliputi lembar validasi.

### 3. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi media komik oleh 3 validator yang terdiri dari validator materi, bahasa, dan desain media komik. Validasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh penilaian berupa keritikan dan saran guna untuk mengetahui kelayakan produk media komik yang dikembangkan apakah valid

atau tidak valid untuk digunakan. Jika pada tahap ini masih terdapat kekurangan pada media yang dikembangkan maka peneliti akan melakukan perbaikan.

#### 4. Tahap Uji Coba

Tahap uji coba adalah tahapan untuk mengevaluasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan apakah dapat membuat peserta didik belajar dan mencapai tujuan belajar yang hendak dicapai. Pada tahap ini, media yang dikembangkan diuji coba ke lapangan dengan kriteria sudah layak digunakan atau masih harus perbaikan. Menurut Schutz, dalam tahap ini jumlah responden tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit pula. Sebab dalam tahap uji coba memiliki dua macam tujuan yaitu, memperbaiki produksi produk dan uji coba dalam kemudahan materi yang digunakan.<sup>2</sup>

#### 5. Pembuatan Produk Akhir

Tahapan pembuatan produk akhir ini berupa penyempurnaan dan pembuatan produk ulang yang telah melalui tahapan validasi ahli dan revisi dari 3 validator diantaranya validator materi, validator bahasa dan validator desain media komik, sehingga akan diperoleh sebuah media pembelajaran yang valid untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 116 Sepakat.

Data merupakan kumpulan informasi yang peneliti dapat dari suatu kejadian atau pengamatan, dapat berupa angka atau sifat. Sumber data adalah objek dari mana data bisa di peroleh, sumber data di sebut responden yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti baik pertanyaan tulisan maupun lisan. Data yang di peroleh berasal dari data primer dan data sekunder.

---

<sup>2</sup>Baker, Robert L and Schutz et al. *Instructional Product Development* (London: Van Nostrand Reinhold, 1979),132-159

## E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu pekerjaan penting dan sangat menentukan dalam suatu penelitian. Sebuah penelitian dapat dikatakan berhasil apabila data dapat dikumpulkan. Sebaliknya, jika data tidak bisa didapatkan atau tidak bisa di kumpulkan maka sebuah penelitian dipandang tidak berhasil atau gagal.

Sugiyono dalam bukunya metode penelitian kualitatif, kualitatif dan *R&D* menyebutkan 4 Teknik dalam pengumpulan data penelitian kualitatif yakni: observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan atau triangulasi.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media komik yaitu sebagai berikut.

1. Observasi, kegiatan observasi dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara mengamati dan menelaah proses pembelajaran dilapangan secara langsung.
2. Wawancara, wawancara guru dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ingin diteliti dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yaitu guru kelas IV SDN 116 Sepakat mengenai cara guru mengajarkan materi, media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran.
3. Angket, angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada siswa untuk mendapatkan data dan informasi tentang masalah dasar yang dihadapi, karakteristik belajar siswa dan kebutuhan pembelajaran pada siswa kemudian akan diolah menjadi data kuantitatif.

4. Dokumentasi, dokumentasi merupakan an dokumen-dokumen pendukung dalam penelitian untuk menguatkan data berupa foto saat observasi, daftar pertanyaan wawancara dan lain sebagainya.
5. Validasi Ahli, bertujuan untuk memperoleh data tentang kualitas produk media komik yang dikembangkan melalui lembar validasi instrumen analisis kebutuhan berupa lembar pertanyaan wawancara guru dan angkat siswa yang berhubungan dengan media komik yang akan dikembangkan oleh peneliti.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lainnya dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Analisis deskriptif kualitatif**

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

##### **2. Analisis deskriptif kuantitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket validasi oleh para ahli. Validasi merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara laporan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrumen yang akan dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis dan kevalidan produk media karikatur adalah setiap validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk di isi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut:

Skor 1 : Tidak valid (Terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah di isi oleh validator teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh para ahli materi, bahasa, desain media pembelajaran dan validasi guru kelas. Ditentukan presentasinya dengan rumus: Munir, N.P, 'Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo' Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pe ngetahuan Alam, 6.2 (2018), 167-178

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase validasi

SPI = Skor Per Item

SM = Skor Maksimum

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada Tabel kriteria validitas berikut:

**Tabel 3.1** Pengkategorian Validasi

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
81-100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
61-80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
41-60%	Cukup Valid	Perlu Revisi
21-40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
<20%	Sangat Kurang Valid	Perlu Revisi

Berdasarkan hasil presentase tersebut, produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila presentase yang diperoleh dari proses validasi dengan mendapat nilai lebih dari 61%.

**Tabel 3.2** Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran<sup>3</sup>

<b>Presentase %</b>	<b>Kategori</b>
$81 \leq P < 100$	Sangat praktis
$61 \leq P < 80$	Praktis
$41 \leq P < 60$	Cukup Praktis
$21 \leq P < 40$	Kurang Praktis
$0 \leq P < 20$	Tidak Praktis

<sup>3</sup> Zakirman and Hidayati, "Praktikalitas Media Video Dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Di SMP."

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Gambaran Umum SDN 116 Sepakat

###### a. Sejarah Singkat SDN 116 Sepakat

Secara geografis SDN 116 Sepakat adalah sekolah yang berlokasi di Jl. Pendidikan Desa Sepakat, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. UPT SDN 116 Sepakat berdiri sejak tahun 1997, merupakan kelas jauh dari SDN 153 Pincara yang bangunannya bersumber dari swadaya masyarakat. Satu tahun kemudian terbentuknya SDN Sepakat menjadi SD yang definitif yang pada saat itu dua sekolah dasar dilebur menjadi satu. Olehnya itu, nomor SDN Welona dialihkan ke SD Sepakat pada tahun 2003. Pada tahun 2005 berubah nomor sekolah menjadi 106 Sepakat, kemudian tahun 2012 berubah lagi menjadi SDN 116 Sepakat sampai sekarang menjadi UPT SDN 116 Sepakat.<sup>1</sup>

###### b. Visi

Menjadikan siswa berprestasi dalam ilmu pengetahuan dan keterampilan berlandaskan iman dan taqwa, yang berwawasan lingkungan hidup.

###### c. Misi

- 1) Pembenahan sarana dan prasarana sebagai pendukung proses belajar mengajar secara bertahap dan berkelanjutan
- 2) Meningkatkan proses belajar mengajar dengan mewujudkan tim kerja yang

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Hj.Rostinah,S.Pd.(Kepala sekolah ) pada tanggal 21 mei 2024

tangguh dan kompak dengan metode pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

- 3) Memberikan pelayanan pembelajaran dan keterampilan dasar kepada siswa sesuai dengan minat dan bakat dalam program pengembangan diri
- 4) Menciptakan suasana sekolah yang kondusif dan nyaman
- 5) Membangaun citra sekolah sebagai mitra terpercaya dimasyarakat

## 2. Alokasi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana) yang diajarkan pada siswa kelas IV tingkat SD. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.1** Alokasi Waktu Penelitian

No.	Prosedur Penelitian	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Penelitian
1.	<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan dan kurikulum	April
2.	<i>Design</i>	- Penentuan gambar, karakter kartun atau penentuan fitur-fitur komik yang akan digunakan - Pengumpulan referensi - Penyusunan instrument	April
3.	<i>Development</i>	- Produksi produk atau pembuatan produk - Validasi dan revisi media komik	Mei
4.	<i>Implementation</i>	Uji praktikalitas	Mei
5.	<i>Evaluation</i>	Evaluasi formatif dan sumatif	Mei

### 3. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran agama islam berbasis komik. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Developement*) yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yaitu melakukan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah paparan dari setiap tahapan penelitian pengembangan ini.

#### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

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

##### 1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara guru (wali kelas IV SDN 116 Sepakat dan pembagian angket kepada peserta didik. Dari hasil analisis penggunaan media komik pada materi akhlak terpuji dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Ida Riayani S.Pd.I. selaku wali kelas IV SDN 116 Sepakat peneliti memperoleh informasi bahwa hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa di SDN 116 Sepakat sudah diterapkan kurikulum 2013 selain itu guru Pendidikan Agama Islam mengajarkan materi secara teoritis sehingga menyebabkan kejenuhan terhadap siswa saat mengikuti pembelajaran karena masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran dan di sekolah tersebut hanya menyediakan media gambar Selanjutnya ibu Ida Riayani mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik

dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran kemudian Ibu Ida Riayani mengatakan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru belum pernah menggunakan media elektronik berupa media komik, dikarenakan ketersediaan media elektronik (komik) yang belum ada terutama pada materi beriman kepad Allah SWT. dan pembuatan media komik untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum pernah dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya terkait dengan penggunaan media terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada pertanyaan menunjukkan bahwa, belum pernah digunakan media elektronik berupa media komik . Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media elektronik yang belum ada dan pembuatan media komik untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum pernah dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan disekolah belum tersedia media komik untuk digunakan.

Kemudian Ibu Ida Riayani mengatakan bahwa penggunaan media komik sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam menerapkan materi dan membantu siswa dalam memahami materi, menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi akhlak terpuji dan dengan adanya media komik sebagai salah satu media pembelajaran sangat cocok digunakan pada materi akhlak terpuji dikarenakan susunan materi yang telah sistematis dan memiliki tampilan yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga kemudian akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.<sup>2</sup> Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan

---

<sup>2</sup> Hasil Wawancara dengan

media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik materi akhlak terpuji.

Adapun hasil angket analisis kebutuhan peserta didik yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.2** Indikator Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Aspek yang dinilai	$\sum$ skor per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Masalah yang dihadapi	26	28	92,9%	Sangat dibutuhkan
2.	Penyebab kesulitan pemahaman	31	42	73,8%	Dibutuhkan
3.	Kebutuhan akan media pembelajaran	39	42	92,9%	Sangat dibutuhkan
4.	Solusi penggunaan media pembelajaran	28	28	100%	Sangat dibutuhkan
	<b>Jumlah</b>	<b>124</b>	<b>140</b>	<b>89,9%</b>	<b>Sangat dibutuhkan</b>

Berdasarkan hasil tabulasi analisis kebutuhan siswa pada tabel 4.2 terlihat bahwa pada aspek masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran mencapai jumlah skor 26 dengan skor maksimal 28 persentase 92.9%, aspek penyebab kesulitan pemahaman materi mencapai skor 31 dengan skor maksimal 42 persentase 73,8%, aspek kebutuhan akan media pembelajaran jumlah skor 39 dengan skor maksimal 42 persentase 92,9%, dan aspek solusi penggunaan media jumlah skor 28 dengan skor maksimal 28 persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 89,9% dengan kategori sangat

dibutuhkan dengan jumlah skor 124 dan skor maksimal 140.

## 2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi-materi apa saja yang terdapat dalam pembelajaran PAI yang dapat dijadikan bahan materi untuk pembuatan media pendidikan agama islam berbasis komik.

Setelah melakukan analisis kurikulum yang diperoleh dari SDN 116 Sepakat kompetensi inti dan kompetensi dasar materi beriman kepada Allah sebagai berikut: menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum tersebut diperoleh.

Kompetensi Inti :

- a) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- b) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, peduli toleransi, gotong royong santun percaya diri dalam berinteraksi secara interaktif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan peradabannya.

Kompetensi dasar :

- a) Menyakini bahwa Allah maha mengetahui , maha wasapada , maha mendengar, dan maha melihat.

### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil tabulasi pada tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan

yakni pengumpulan data, membuat rancangan media komik dan perancangan instrumen.

- 1) Berimajinasi
- 2) Menetapkan Toko dan tujuan
- 3) Menuangkan imajinasin dan menjadi skenario sesuai karakter toko dan tujuan yang direncanakan.
- 4) Membuat sketsa gambar sesuai skenario
- 5) Membuat teks dialog
- 6) Menambahkan gambar

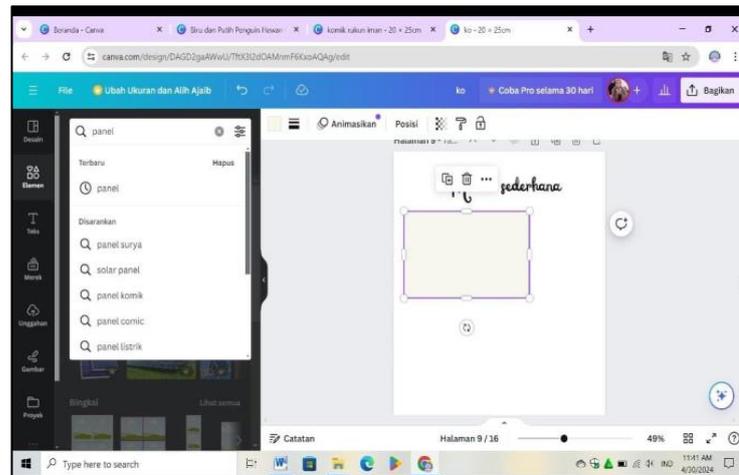
c. Tahap Pengembangan ( *Development* )

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Tahap Produksi Media Komik

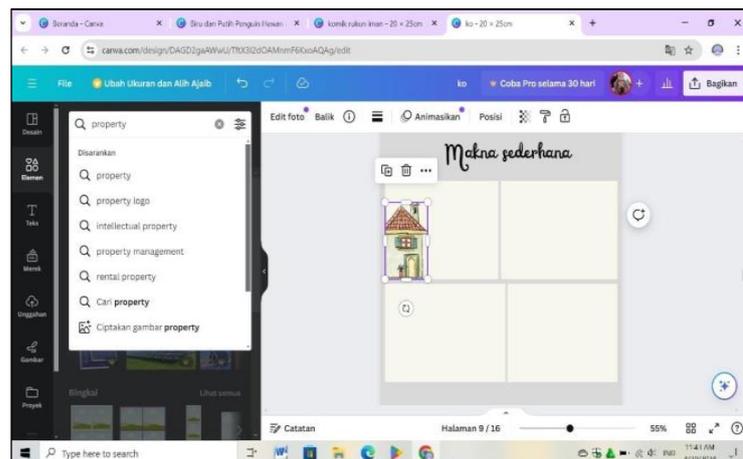
Adapun tahap produksinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

- a) Pembuatan media pendidikan agama islam berbasis komik aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Canva* yang dapat di unduh pada *Playstore* atau di buka melalui *web browser*.
- b) Setelah masuk ke menu *Canva* melakukan pemilihan *Background* yang sudah tersedia di aplikasi *Canva*.
- c) Selanjutnya yaitu menuliskan tema komik dan menambahkan panel cerita.



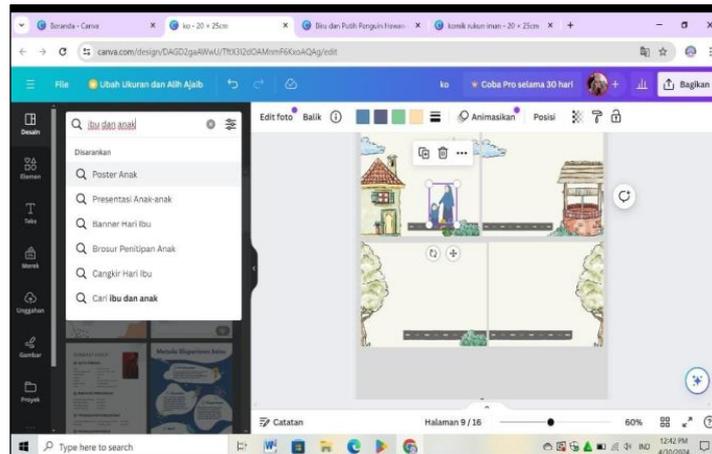
**Gambar 4.1** Menambahkan Panel Cerita Komik

- c) Memasukkan properti untuk mendukung jalannya cerita agar lebih menarik.



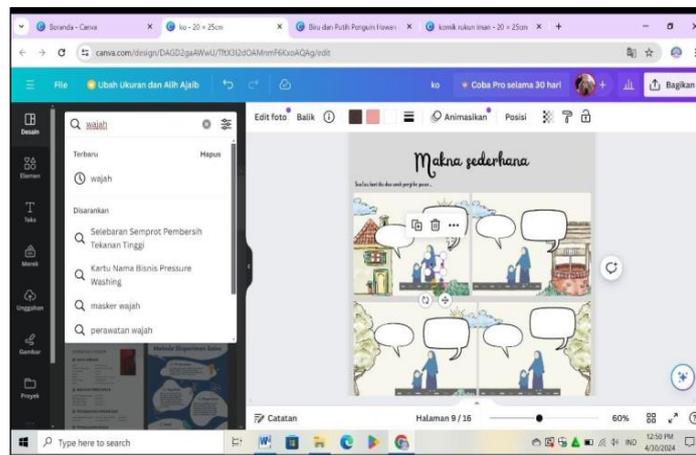
**Gambar 4.2** Memasukkan Properti Komik

- d) Kemudian memasukkan karakter tokoh yang akan digunakan.



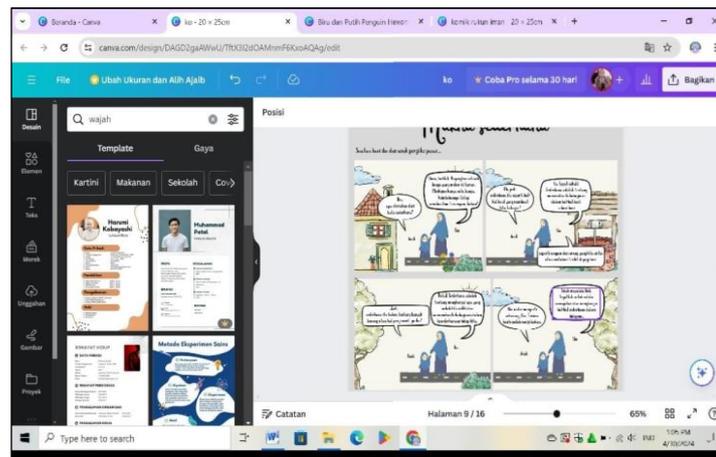
**Gambar 4.3** Menambahkan Karakter Tokoh pada Komik

- e) Setelah selesai menambahkan properti dan karakter tokoh, maka tahap berikutnya adalah menambahkan kolom teks atau balon kata.



**Gambar 4.4** Menambahkan Balon Kata pada Komik

- f) Tahap selanjutnya yaitu mengisi balon kata dengan teks atau tulisan, yang dilakukan dengan mengklik bagian pilihan teks yang berada di bagian kiri, maka akan ditampilkan beberapa pilihan bentuk teks yang menarik.



**Gambar 4.5** Mengisi Balon Kata pada Komik

g) Langkah terakhir yaitu menyimpan komik yang telah dibuat pada aplikasi *Canva*, dan komik pun siap untuk dicetak.

## 2) Tahap Validasi Media Pembelajaran Komik

Tahap selanjutnya setelah pembuatan item adalah tahap persetujuan item oleh validator. Tahap persetujuan ini telah selesai pada bulan Mei 2024. Persetujuan dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli media mengevaluasi beberapa perspektif, khususnya sudut pandang acara dan pemrograman dan validator ahli materi mensurvei bagian pembelajaran, substansi materi, dan kemudahan penggunaan, sedangkan validator ahli bahasa mensurvei tentang kelugasan penggunaan bahasa, komunikatif, kessuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah. Konsekuensi dari tahap persetujuan ini dijadikan sebagai semacam cara pandang untuk mengkaji ulang media pembelajaran agar layak digunakan.

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan serta pengecekan

kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a) Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dalam hal ini oleh ibu Dr .Hj. Salmilah, S.Kom., MT. dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.4** Data Hasil Validasi Ahli Media

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Validasi</b>	<b>Skor Maksimal</b>
1.	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik	3	4
2.	Tampilan media komik dapat menarik perhatian siswa	3	4
3.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak teks, dan warna dalam media pembelajaran	2	4
4.	Kesesuaian tampilan karakter media pembelajaran dengan materi	3	4
5.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran	3	4
6.	Kesesuaian animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi	3	4
7.	Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	2	4
8.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	3	4
9.	Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	3	4
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran komik	3	4
11.	Pemilihan gambar dalam setiap slide	3	4
12.	Penggunaan media komik mudah bisa diakses menggunakan android	3	4
	<b>Total skor</b>	<b>34</b>	<b>48</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>70,8 %</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media, skor penilaian diperoleh rata-rata skor 70.8% dengan kategori valid dengan jumlah skor 34 dan skor maksimal 48.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dalam hal ini oleh bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.5** Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Validasi	Skor Maksimal
1.	Materi yang disajikan dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Keakuratan konsep dan penjelasan pada media komik	4	4
3.	Keakuratan isi media	3	4
4.	Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah	4	4
5.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik	4	4
6.	Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi	4	4
7.	Terdapat kunci jawaban yang mengantarkan siswa pada pencapaian pemahaman	4	4
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	3	4
9.	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema	4	4
10.	Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi	4	4
11.	Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi	4	4
12.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik	3	4
13.	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata	4	4
14.	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	3	4
	<b>Total skor</b>	<b>52</b>	<b>56</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>92.8%</b>	<b>Sangat</b>

---

**valid**

---

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi yang dilakukan oleh 1 validator diperoleh rata-rata skor 92,8% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 52 dan skor maksimal 56.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli materi dalam hal ini oleh ibu Sukmawati, S.Pd., M.Pd. dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.6** Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Validasi	Skor Maksimal
1.	Ketepatan struktur kalimat	3	4
2.	Keefektifan kalimat	3	4
3.	Kebakuan istilah	4	4
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
5.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4
6.	Pemahaman penyampaian pesan/informasi secara visual dengan bantuan gambar	4	4
7.	Kemampuan pemahaman peserta didik	4	4
8.	Ketetapan tata bahasa	3	4
9.	Ketepatan ejaan	3	4
10.	Konsistensi penggunaan istilah	3	4
11.	Konsistensi penggunaan simbol	4	4
	<b>Total skor</b>	<b>38</b>	<b>44</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>86,3%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media, skor penilaian diperoleh rata-rata skor 86,3% dengan kategori sangat praktis dengan jumlah skor 38 dari skor maksimal 44.

d) Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas sebelum digunakan untuk menilai praktis atau

tidaknya media pembelajaran terlebih dahulu dilakukan validasi angket uji praktikalitas. Uji validitasi ini dilakukan oleh validator ahli, dan guru kelas yaitu:

**Tabel 4.8** Nama Validator Angket Praktikalitas

No.	Nama	Pekerjaan
1.	Sitti Hadijah, S.Pd.I., M.Pd.I.	Dosen Pendidikan Agama Islam IAINPalopo

**Tabel 4.9** Data Hasil Validasi Angket Praktikalitas

No.	Indikator	Validasi	Skor Maksimal
1.	Petunjuk Penggunaan Angket Praktikalitas sangat mudah dipahami	3	4
2.	Angket mudah untuk digunakan	4	4
3.	Kesesuaian penilaian angket praktikalitas media terkait tanggapan siswa terkait media sudah disusun dengan baik	3	4
4.	Kesesuaian butir pernyataan pada angket sehingga mudah dijawab oleh responden	4	4
5.	Angket praktikalitas media media dibuat dengan menggunakan bahasa indonesia yang baik	4	4
6.	Angket praktikalitas media menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4	4
	<b>Total skor</b>	<b>22</b>	<b>24</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>83,3%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan hasil validasi angket praktikalitas yang dilakukan oleh 1 validator diperoleh bahwa pada aspek penggunaan angket jumlah skor per aspek 4 dengan skor maksimal 5 persentase 80% kategori praktis, pada aspek kesesuaian isi angket jumlah skor 4 dengan skor maksimal 5 persentase 80% dengan kategori sangat praktis, sedangkan aspek penggunaan bahasa jumlah skor

3 skor maksimal 5 persentase 60% dengan kategori cukup praktis. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 73% dengan kategori praktis dengan jumlah skor 11 dan skor maksimal 15.

a. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk dinyatakan valid pada tahap uji validitas, tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan uji coba kepada siswa siswi SDN 116 Sepakat kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diujikan secara luring. Adapun hasil uji praktikalitas disajikan pada tabel sebagai berikut.

1) Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 22 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.10** Tabulasi Data Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

	Na ma	C													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1.	Ag	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
2.	Ah	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3.	Al	4	4	2	3	4	3	1	2	4	3	2	4	3	3
4.	As	3	4	2	1	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4
5.	As	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
6.	Fa	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4
7.	Ha	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3
8.	Ha	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
9.	In	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
10.	Ir	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
11.	Ja	4	4	4	2	2	4	1	1	1	4	3	3	4	4
12.	Mu	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4
13.	Mu	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	3	3	4

14.	Mu	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4
15.	Mu	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4
16.	An	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3
17.	Ya	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4
18.	Nu	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
19.	Fa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20.	Ra	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
21.	Rif	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4
22.	Sin	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3
<b>Total</b>															
<b>skor</b>		<b>79</b>	<b>81</b>	<b>76</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>82</b>	<b>76</b>	<b>76</b>	<b>74</b>	<b>79</b>	<b>74</b>	<b>77</b>	<b>81</b>	<b>81</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>88,6 %</b>													

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas IV SDN 116 Sepakat dalam tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata 88,6% kategori sangat praktis. Sehingga produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik mendapat respon positif dari siswa.

## 2) Hasil Uji Praktikalitas dari Guru Kelas IV

**Tabel 4.11** Data Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No.	Indikator	Validasi	Skor Maksimal
1.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Isi materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	4
3.	Kejelasan penyajian dan uraian materi disusun dengan baik	4	4
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik	4	4
5.	Kesesuaian penyajian materi dengan media komik	4	4
6.	Media komik mudah dioperasikan menggunakan PC/laptop dan android	4	4
7.	Kemudahan pencarian halaman web media komik	4	4
8.	Media komik mudah digunakan dalam proses pembelajaran karna bisa ditampilkan dalam bentuk buku	4	4
9.	Tampilan pada media komik menarik perhatian siswa untuk belajar	4	4
10.	Kombinasi gambar dan warna pada media komik	4	4

memiliki daya tarik terhadap siswa		
<b>Total skor</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru kelas SDN 116 Sepakat dalam tabel diatas, produk yang dikembangkan berupa media komik pada pembelajaran agama islam mendapat respon positif dari guru sehingga memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis.

#### b. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model *ADDIE* ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi submatif dilakukan diakhir pengembangan setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Penelitian kali ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada materi akhlak terpuji dinyatakan valid oleh tim validator dan praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh peserta didik kelas IV 116 Sepakat dan pendidik yakni guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 116 Sepakat, sehingga media pendidikan agama islam berbasis komik ini dapat digunakan dengan revisi kecil.

### **B. Pembahasan**

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan inovasi, khususnya inovasi data, sangat mempengaruhi kemajuan pelatihan. Menciptakan ilmu pengetahuan dan inovasi atau ilmu pengetahuan dan inovasi mendukung berbagai upaya restorasi dalam menggunakan hasil mekanis dalam pengalaman yang berkembang. Salah

satu inovasi yang berkembang pesat adalah hadirnya sebuah media pembelajaran.

Media komik pembelajaran pendidikan agama islam ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.<sup>3</sup> Pemilihan model ini berdasarkan pendapat dari Hasdi dan Agustina yang menyebutkan bahwa model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model pengembangan *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahapan yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Deskripsi pengembangan media komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji (rendah hati, hemat, dan sederhana)

Media pendidikan agama islam adalah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yang berbasis *komik* pada materi akhlak terpuji kelas VI SDN 116 Sepakat, dilakukan dengan model pengembangan *ADDIE* analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi atau uji coba (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media Pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik yang mendukung pembelajaran materi akhlak terpuji.

2. Deskripsi validitas media pembelajaran pendidikan agama islam pada materi akhlak terpuji kelas VI SDN 116 Sepakat.

Untuk mengetahui media komik dalam pembelajaran pendidikan agama islam tersebut valid, dilakukan uji validitas . Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Terdapat 3 uji validitas yang

---

<sup>3</sup> Hasdi dan Agustina, "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model *ADDIE*

dilakukan yaitu uji validasi media, uji validasi materi dan uji validasi bahasa. Pada uji validasi media beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan kegrafikan, dan aspek kelayakan. Pada uji validasi materi aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajiannya, dan aspek penilaian kontekstual. Sedangkan pada uji validasi bahasa aspek yang dinilai adalah aspek lugas, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, simbol, dan ikon. Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa, hasil validitas oleh validator ahli media diperoleh persentase sebesar 70,8% dengan kategori valid. Hasil validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92,8%. Dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86,3% dengan kategori sangat valid, kemudian dengan penilaian umum dapat digunakan dengan revisi kecil. Terpenuhinya aspek kevalidan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masykur, Nofrizal dan Syazali yang menyebutkan bahwa kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan terpenuhi berdasarkan validasi secara kualitatif dari aspek-aspek yang telah ditentukan dan tidak terlepas dari saran validator untuk perbaikan media<sup>4</sup>

### 3. Deskripsi praktikalitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik pada materi akhlak terpuji kelas IV SDN 116 Sepakat

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan uji praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 22 siswa kelas VI

---

<sup>4</sup> Rubhan Masykur, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*," *Al-Jabbar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, No.2 (2017) : 181.

SDN 116 Sepakat dan 1 Guru matapelajaran IV SDN . Pada uji praktikalitas guru ada beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan isi komik, aspek penyajian, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kemenarikan. Sedangkan uji praktikalitas peserta didik yang dinilai yaitu kelayakan isi komik , penyajian, kegrafikan komik dan kebahasaan. Berdasarkan data hasil uji praktikalitas guru kelas IV SDN 116 sepakat memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 22 siswa kelas IV SDN 116 Sepakat media Pembelajaran Agama Islam berbasis komik yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat praktis. Terpenuhinya aspek kepraktisan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwijayani yang menyebutkan bahwa suatu media pembelajaran yang dikembangkan tergolong praktis karena memberikan manfaat kepada guru dan juga peserta didik.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Ni Made Dwijayani, "Pengembangan Media Pembelajaran ICARE," *KREANO : Jurnal PAI Kreatif-Inovatif* 8, No.2 (desember 2017) : 131,

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahapan yakni *analyze* (Analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa, hasil validitas oleh validator ahli media, rata-rata hasil uji validasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 70,8% dengan kategori sangat valid pada hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata persentase 92,8% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli bahasa diperoleh rata-rata persentase 86,3% dengan kategori sangat valid.
3. Berdasarkan data hasil uji praktikalitas guru kelas IV SDN 116 Sepakat memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 22 siswa kelas IV SDN 116 Sepakat media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis komik yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

mendapat respon positif dari siswa dan guru.

## **B. Implikasi**

Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pendukung untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Salah satu bahan ajar yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi siswa.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

1. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada materi akhlak terpuji SDN 116 Sepakat tentang materi akhlak terpuji,
2. Dalam penelitian ini tidak dilakukan uji efektifitas, tapi tahap uji coba media komik hanya dilakukan sampai tahap uji praktikalitas.

## **D. Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan hanya terbatas pada materi akhlak terpuji saja sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis komik pada materi yang lain.
2. Perlu dilakukan uji keefektifan media pembelajaran PAI berbasis Komik karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji praktikalitas saja.
3. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan

peneliti, sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faozan dan Jamaluddin, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Cet.1.12 (2019), h. 166-167.
- Arifa Nahdiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). N
- Ary Nur Wahyuningsih,'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R', 1.1 (2012).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Revisi-cet.19. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). 3-4.
- Baker, Robert L and Schutz et al. *Instructional Product Development* (London: Van Nostrand Reinhold, 1979),132-159
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 145.
- Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2011), hlm 276.
- Halid Al Johan, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Karikatur Humor Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI AL-ITTIHADUL ISLAMIYAH AMPENAN Tahun Pelajaran 2017/2018', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.
- Hasil Observasi Di SDN 116 SEPAKAT. (Senin 13 Februari 2023, Pukul 09.15).
- I Made Tegeh dan I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16.
- (I Made Tegeh dan I Nyoman Jampel 2015)
- Intan Dwi Kinasi, '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).
- Iwan, 'Pendidikan Akhlak Terpuji Mempersiapkan Generasi Muda Berkarakter', *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2017).
- M. Ramli, 'Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits', *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13.23 (2015), 130-54.

- Megawati, 'Pengembangan Media Karikatur Hewan dan Tumbuhan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Kelas IV SDN 114 Pincara', (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo), 2022.
- Musa, L. A. D., Mawardi, M., Marwiyah, S., Ihsan, M., Hardianto, H., Saptaputra, I., & Munandar, M. (2022). Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis web pada guru PAI di Kota Palopo. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 148-157.
- (Munir, N.P.(2018). Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2) 2018).
- Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2017), 34–46.
- Samsul Munir Amin. *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah Cetakan ke-1, 2016, 180-181.
- Sugiyono, 'Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, RnD', (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 407.
- Sukirman, S. (2021). Karya sastra media pendidikan karakter bagi peserta didik. *Jurnal Konsepsi*, 10(1), 17-27.
- Sulfa Fatima, 'Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI', *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), 208-217.
- Suwarni, 'Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot', *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6.2 (2018), 160-67.
- Umi Basiroh, 'Peningkatan Hasil Belajar dan Imtak pada Materi Rendah Hati, Hemat dan Sederhana Melalui Steps Of Role Playing Based On Daily Short Story Kelas VIII.' *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(1), 80-91.
- Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto, 'Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV ', *Jurnal Prima Edukasi*, 4 (2016), 233-42.

# LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian

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

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor : 01788.00630/SKP/DPMPTSP/IV/2024

**Membaca** Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Eris Pasira beserta lampirannya  
**Membimbing** Hasil Verifikasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/110 IV/Bakesbangpol/2024  
**Mengangkat** 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 2017 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 Luwu Utara Nomor 37 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada  
Nama : Eris Pasira  
Nomor : 085214104803  
Telepon :  
Alamat : Dusun Sahubombong, Desa Sepakat Kecamatan Masamba, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan  
Alamat Sekolah : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo  
Instansi :  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pelajaran  
Penelitian : Pendidikan Agama Islam pada Materi Alhiak Terpuji ( Rendah Hati, Hemat dan Sederhana )  
Lokasi : SDN 114 Sepakat, Desa Sepakat Kecamatan Masamba, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan  
Penelitian :

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 01 Mei s.d 01 Agustus 2024 ( 3 B dan ).
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 syarat dan ketentuan tersebut.

Dibuatkan di : Masamba  
Pada Tanggal : 22 April 2024



Berkas : Rp. 0,00  
No. Seri : 01788

**DPMPTSP**

## Lampiran 2: Lembar Observasi

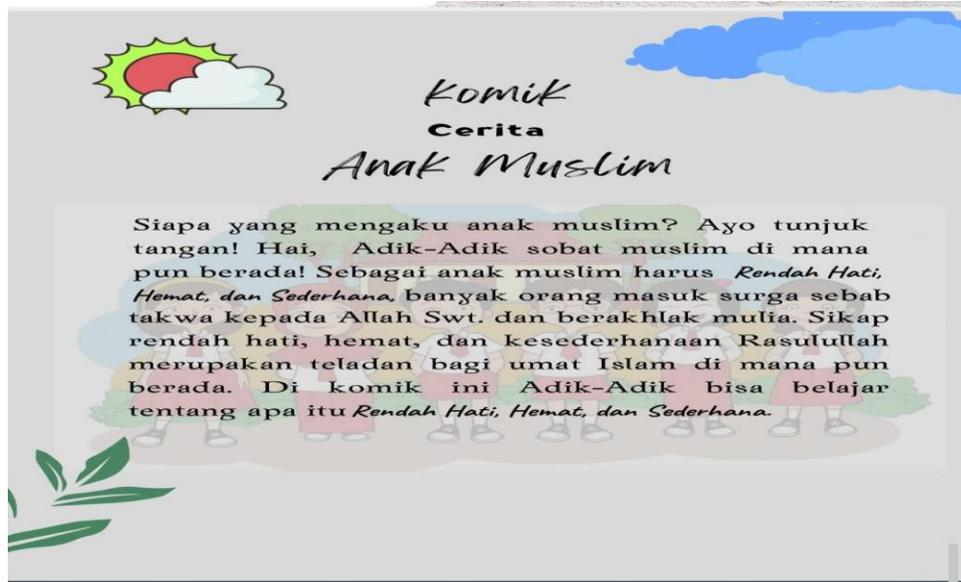
### LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN 09 MATTEKKO

Hari/Tanggal : .....

Lokasi : SDN 09 Mattekko

No.	Hal yang Diamati	Catatan Hasil Observasi	Dokumen
1	Proses pembelajaran dikelas	Guru menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran	
2	Guru dan siswa menantikan materi pembelajaran	Rumahnya kelas yang nyaman dan siswa belum mengantap dan guru sudah menyiapkan materi pembelajaran	

Lampiran 3:: Tangkapan layar produk



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Akhlak Terpuji (Rendah Hati, Hemat dan Sederhana)*. Shalawat kita kepada Nabi Muhammad saw. tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak pembimbing atas kesabaran dalam membimbing penulis melalui setiap tahap penelitian dan penulisan. Tak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen dan Bapak/Ibu Guru yang telah menyempatkan waktu untuk memvalidasi produk skripsi penulis. Masukan dan saran yang diberikan Bapak/Ibu sangat berarti bagi peningkatan kualitas skripsi ini.

1

2

## TUJUAN PEMEBELAJARAN

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam hal ini:

- untuk Menganalisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Akhlak Terpuji (Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana)
- untuk Merancang Pengembangan Media Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Akhlak Terpuji (Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana)
- untuk Mengetahui Validitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Akhlak Terpuji (Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana)

3

2



## RENDAH HATI

Rendah hati dikenal dengan tawaduk. Seseorang yang tawaduk melihat orang lain lebih baik dari dirinya. Orang yang rendah hati karena Allah tidak akan menjadi hina, bahkan ia akan menjadi mulia di hadapan Allah dan manusia, sebagaimana Allah swt. berfirman:

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

Terjemahannya: “Dan (termasuk hamba-hamba Tuhan Yang Maha Pengasih) orang-orang yang apabila menginfakkan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, di antara keduanya secara wajar.” (QS. al-Furqān ayat 55:67)  
Ayat tersebut memberikan pedoman kepada semua muslim agar tidak menghambur-hamburkan harta melebihi kebutuhan dan juga tidak berbuat kikir. Namun, yang benar adalah membelanjakan harta secara seimbang, di tengah-tengah antara boros dan kikir.



## HEMAT

Islam mengajarkan umatnya untuk berperilaku hemat dalam kehidupan. Perilaku hemat tidak hanya sebatas pada pembelanjaan uang tetapi juga penggunaan benda-benda di sekitar kita, misalnya hemat dalam menggunakan air, listrik, bahan bakar minyak, kertas, dan benda-benda lainnya. Dalam Al-Qur'an surah al-Furqān ayat 67 Allah Swt. memberikan kriteria orang yang berperilaku hemat:

وَمَا تَوَاصِعَ أَحَدٌ لِّلَّهِ إِلَّا زَفَعَهُ اللَّهُ (رواه مسلم عن ابي هريرة)

Artinya: “Sesungguhnya Rasulullah saw. bersabda: tidaklah seseorang yang rendah hati karena Allah, kecuali Dia akan mengangkat derajatnya”.

(H.R. Muslim dari Abu Hurairah r.a.)

## Hemat

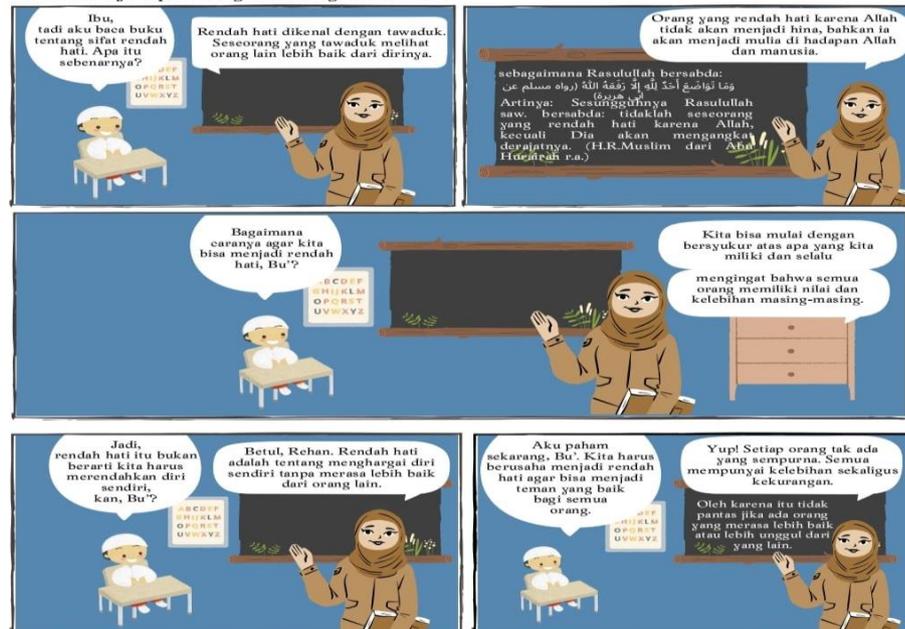
Akbar bertanya kepada Fatimah tentang Hemat...



"Menyeleamatkan Kehidupan dengan Budaya Hidup Hemat".

## Rendah Hati

Rehan bertanya kepada Ibu guru tentang rendah hati...



## Lampira 4: Lembar Uji Validitas Ahli Media Oleh Dosen

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MEDIA PELAKSANAAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI AKHIR AK TERPELUKET ASIA SDN 116 SEPAKAT

---

Nama Validator : Hj Di Salimlah S Kom  
Instansi : Palopo  
Jabatan : Dosen  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan petunjanan tentang *media komik* pembelajaran pendidikan agama islam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian
2. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang tersedia dengan memberi alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju
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. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda  $\surd$  terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada penentuan *media komik* pembelajaran pendidikan Agama Islam
6. Atas bantuan Bapak/ Ibu kami ucapkan terimakasih

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif
1	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik	✓
		2. Tampilan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa	✓
2	Kesesuaian	3. Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak teks dan warna dalam media pembelajaran	✓
		4. Kesesuaian tampilan karakter media pembelajaran dengan materi	✓
		5. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran	✓
		6. Kesesuaian animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi	✓
3	Kelayakan penyajian	7. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak	✓ X
		8. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	✓ X
		9. Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	✓
		10. Kemudahan penggunaan media pembelajaran komik	✓
		11. Pemilihan gambar dilana	

Setiap anak

- 1. Penggunaan media belajar sudah layak atau tidak layak dipublikasikan online

### C. KESIMPULAN

Media pembelajaran cetak pada materi adalah terapan dan dapat di

Dapat digunakan tanpa revisi

Dapat digunakan dengan revisi kecil

Dapat digunakan dengan revisi besar

Tidak layak digunakan di lapangan

### Komentar dan Saran

- Perhatikan ukuran & tata letak
- Konsisten penggunaan huruf
- Beberapa teks & gambar masih perlu dirapikan dan di susun kembali

Pulopo, 07 Mei 2024

Alih Media

Dr. Hj. Salmah, S.Kom, M.I.  
NIP. 197612101908013001

## Lampiran 5: Lembar Validitas Ahli Materi Oleh Dosen

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI AKHIR AK TERPUBLIKASIA SDN CIGUPAKA VI

---

Nama Validasi: Mawardi S. Ag. M.Pd.I  
Instansi: Palopo  
Jabatan: Dosen

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media komik* pembelajaran pendidikan agama islam sesuai dengan kriteria yang termaal dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban yaitu  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju
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. Bapak /Ibu dimohon memberi tanda  $\checkmark$  terhadap hasil akhir penalaran penelitian pada pengembangan *media komik* pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

## B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif
	Penilaian		Sangat Baik (S) Baik (B) Cukup (C) Buruk (B) Sangat Buruk (SB)
1	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan dalam <i>media komik</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada <i>media komik</i> 3. Keakuratan isi <i>media</i> 4. Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah	✓ ✓ ✓ ✓
2	Kelayakan Penyajian	5. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik 6. Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi 7. Terdapat kunci jawaban yang mengaitarkan siswa pada pencapaian pemahaman	✓ ✓ ✓

3	Kemudahan pemahaman materi	8. Kemudahan dipahami dan membantu meningkatkan hasil belajar.	✓
		9. Materi yang disajikan memudahkan belajar mandiri.	✓
		10. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.	✓
		11. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.	✓
4	Penilaian kontekstual	12. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik.	✓
		13. Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.	✓
		14. Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan.	✓

*Lampiran 6: Lembar Uji Validitas Ahli Bahasa Oleh Dosen*

01/04/2024

**C. KESIMPULAN**

Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dapat digunakan di komputer

✓ Dapat digunakan di layar tv kecil

Dapat digunakan dengan resensi

Tidak layak digunakan di lapangan

Konvensional dan Sederhana

Enkopo, 7 Mei 2024  
Abin Mates,

Mawardi S. Ag. M.Pd.  
NIP. 19680802 1997051 001

**PEMBERIAN UJI HASIL AHLI BAHASA AHADIS PEMBELAJARAN KOMIK  
PADA MEDIA PEMBELAJARAN PESIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI RI  
AKHLAK TERPUCUK KEKELASIV SDN TIG SEPURAY**

Nama Validator : Sulamawati, S.Pd, M.Pd  
 Instansi : Talqin  
 Pekerjaan : Dosen

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media komik* pembelajaran dan pengetahuan dalam *agama* kejaran *kitab kuning* termuat dalam instrumen penelitian
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban yaitu:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
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. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media komik* pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih

**B. TABEL PERNYATAAN**

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1	Tugas	1. Ketetapan struktur kalimat	✓	✓	✓	✓
		2. Keefektifan kalimat	✓	✓	✓	✓
		3. Kebakuan istilah	✓	✓	✓	✓
2	Komunikatif	4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	✓	✓	✓
		5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓	✓	✓	✓
		6. Pemahaman penyampaian pesan informasi secara visual dengan bantuan gambar	✓	✓	✓	✓

		7. kemampuan penulisan perantara didik.	
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. ketepatan tata bahasa	
		9. ketepatan ejaan	
4	Penggunaan istilah dan simbol	10. konsistensi penggunaan istilah	
		11. konsistensi penggunaan simbol	

### C. KESIMPULAN

*Verba komis* pada materi akhlak terpuji ini diwujudkan

Dapat digunakan tanpa revisi

✓ Dapat digunakan dengan revisi kecil

Dapat digunakan dengan revisi besar

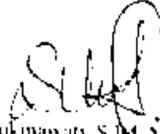
Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

*Silakan digunakan*

Palojo, Me2024

Ahli Bahasa

  
Sukinawati S.M. S.Pd.  
NIP. 19880262020122011

Lampiran 7: Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas

No	Angket Kategori	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan Angket	1. Petunjuk penggunaan angket praktikalitas sangat mudah dipahami		✓		
		2. Angket mudah untuk digunakan	✓			
2.	Kesesuaian angket	3. Kesesuaian penilaian angket praktikalitas media terkait tanggapan siswa terhadap media sudah disusun dengan baik		✓		
		4. Kesesuaian butir pernyataan pada angket sehingga mudah dijawab oleh responden	✓			
3.	Penggunaan bahasa	5. Angket praktikalitas media dibuat dengan menggunakan bahasa indonesia yang baik	✓			
		6. Angket praktikalitas media menggunakan kalimat yang mudah dipahami	✓			

## Lampiran 8 : Lembar Uji Praktikalitas Produk Oleh Guru

### LEMBAR UJI PRAKTIKALITAS ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI AKHIR TERPILIR KELAS IV SDN TIG SEPAKAT

Nama Validator : Sulmawati, S.Pd, M.Pd  
 Instansi : Talqo  
 Pekerjaan : Dosen

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat/ tanggapan/ saran/ kritik pembelajaran atau pengetahuan agama agama lainnya yang terdapat dalam instrumen penelitian
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan cara memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju
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. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media komik* pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih

#### B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1	Tugas	1. Ketetapan struktur kalimat	✓	✓	✓	✓
		2. Keefektifan kalimat	✓	✓	✓	✓
		3. Kebakuan istilah	✓	✓	✓	✓
2	Ekomunikatif	4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	✓	✓	✓
		5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓	✓	✓	✓
		6. Pemahaman penyampaian pesan/ informasi secara visual dengan bantuan gambar	✓	✓	✓	✓

		7. Kemampuan pemahaman pemirsa didik.	
3.	Keseimbangan dengan kaidah bahasa	8. Ketetapan kata/bahasa	
		9. Ketetapan ejaan	
4.	Penggunaan istilah dan simbol	10. Konsistensi penggunaan istilah	
		11. Konsistensi penggunaan simbol	

### C. KESIMPULAN

*Verba koma* pada materi ikhtik terapan diutamakan.

Dapat digunakan tanpa revisi.

✓ Dapat digunakan dengan revisi kecil.

Dapat digunakan dengan revisi besar.

✗ Tidak layak digunakan di lapangan.

Komentar dan Saran

*Sangat Bagus*

Paloapa, Mei 2024

Ahli Bahasa

  
Sukmawaty S.M. M.Pd.  
NIP. 198802262020127011

Lampiran 9: Lembar Uji Praktikalitas Produk Oleh Peserta Didik

**LEMBAR PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI AKHLAK  
TERPUJI**

Untuk Siswa

Identitas Responden  
 Nama : IMBA SABTRA  
 Kelas : IV  
 Sekolah : SDN U.S. SEREKAT  
 Judul produk : Pengembangan Media Pembelajaran komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi akhlak terpuji  
 Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Materi pokok : Akhlak Terpuji

**Petunjuk umum**

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

**Petunjuk penilaian**

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

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
<b>Kelayakan Isi Media</b>					
1	Petunjuk belajar / petunjuk penggunaan <i>media komik</i> jelas	✓			
2	Materi yang disajikan jelas	✓			
3	Penggunaan <i>media komik</i> menarik perhatian terhadap materi akhlak terpuji		✓		
4	<i>Media komik</i> yang dipelajari mampu menarik perhatian dalam belajar	✓			

- 5. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 6. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /

**Penyajian**

- 7. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 8. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 9. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 10. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 11. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /

**Kemudahan Penggunaan**

- 12. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 13. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 14. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /

**Kegrafikan *Manik* Komik**

- 15. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 16. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /
- 17. *Manik* yang di unggas melalui *manik* tersebut diambil dipelajari /

Commentar dan Saran

*Lampiran10 : Lembar Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian*

 PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SD NEGERI 116 SEPAKAT  
Alamat : Desa Sepakat Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

---

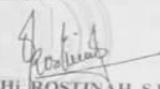
**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
NO:421.2/044/UPT.SDN-116 SPK/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala UPT SD Negeri 116 Sepakat Kec Masamba Kabupaten luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan menerangkan bahwa:

Nama	ERA PASIRA
NIM	1902010116
Jurusan	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Benar telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 116 Sepakat dari tanggal 21 Mei s/d 3 Juni Tahun 2024. Dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MATERI AHLAK TERPUJI (RENDAH HATI, HEMAT, DAN SEDERHANA).

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Sepakat 11 Juni 2024  
Kepala UPT  
  
**H. ROSTINAH, S.Pd.**  
NIP. 196601011996032003



*Lampiran 12: Dokumentasi*

**Gambar** Pengisian Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didikan Guru

Uji Coba Produk



**Gambar** Pembagian Angket Praktikalitas kepada siswa



M

**Gambar** Pembagian Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik dan

Guru



Gambar Foto Bersama Siswa

## Lampiran 13: Daftar Riwayat Hidup

### RIWAYAT HIDUP



**Era pasira** pada tanggal 10 mei 2001 Desa sepakat kecamatanmasamba, kabupaten luwu utara, provinsi Sulawesi Selatan. Merupakan anak pertama dari 6 bersaudara dari pasangan suami istri Hasan dan Riati.

Peneliti tinggal di desa sepakat kecamatan Masamba kabupaten Luwu Utara , provinsi Sulawesi Selatan pendidikan dasar peneliti di selesaikan pada tahun 2013 Di SDN 106 sepakat dan sekarang jadi SDN 116 sepakat kemudian di tahun yang sama menempu pendidikan di SMP negeri 5 masamba hingga tahun 2016 .pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di SMA negeri 8 Luwu Utara hingga tahun 2019 , setelah lulus Sma di tahun 2019.peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dengan bidang yang di tekuni yaitu program studi pendidikan agama Islam pakultas tarbiyah dan ilmu keguruan institut Agama Islam negri (IAIN).