

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK KISAH
KETELADANAN LUQMAN AL-HAKIM UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS V SD ISLAM DATOK SULAIMAN PUTRI**

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

TAJJERIANI
2002010156

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK KISAH
KETELADANAN LUQMAN AL-HAKIM UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS V SD ISLAM DATOK SULAIMAN PUTRI**

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

TAJJERIANI
2002010156

Pembimbing

- 1. Hasriadi, S.Pd.,M.Pd**
- 2. Bungawati, S.Pd.,M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tajjeriani
NIM : 20 0201 0156
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi: : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

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

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 5 Desember 2024
Yang Membuat Pernyataan



Tajjeriani

NIM 20 0201 0156

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SD Islam Datok Sulaiman yang ditulis oleh Tajjeriani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010156, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 23 Januari 2025 M bertepatan dengan 23 Rajab 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Palopo, 16 April 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(.....)
2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	(.....)
3. Dr. H. Muh Alinurdin, M.Pd.	Penguji II	(.....)
4. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
5. Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui

Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



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



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

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah, serta kekuatan lahir batin sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “ *Media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim untuk meningkatkan minat baca Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Putri*” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam *dan budi pekerti* pada Institut Agama Islam Negeri Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, dan Pengembangan

Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor Bidang
Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Dr. Mustaming, S.Ag.,

M.H.I. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama yang telah membina dan berupaya meningkatkan mutu perguruan tinggi ini.

2. Prof. Dr. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Hj. Nursaeni, S.Ag., selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari S.Si, M.Si selaku Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, M.PI selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Makmur, S.Pd.I. M.Pd.I. selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd dan Bungawati, S.P.d., M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. H. Anwar Abu bakar, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo beserta segenap Staf yang telah membantu dan memberikan peluang penulis dalam mengumpulkan buku-buku serta melayani penulis dengan baik untuk keperluan studi kepustakaan dalam penulisan skripsi ini.

8. Kepada kepala Sekolah SD Islam Datok Sulaiman bapak Nursadik, S.Pd. dan Sitti Hadijah Masse, S. Th.I selaku guru pendidikan Agama Islam , serta seluruh tenaga pendidik Sd Islam Datok Sulaiman yang telah memberikan izin dan memberikan bantuan selama peneliti melaksanakan penelitian.
9. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta ku Ibunda Hamiati dan bapak Suriadi . peneliti menyadari bahwa tiada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan rasa syukur ini, dengan penuh cinta dan ketulusan, izinkan peneliti mengucapkan rasa terima- kasih yang sebesar-besarnya kepada kalaim yang tidak henti hentinya memberikan kasih sayang yang begitu besar dan selalu memberikan motivasi serta doa yang tiada hentinya terima kasih telah mendidik , merawat serta mengasuh anak perempuan terkahir mu ini terima kasih telah berjuang bersama peneliti mengorbankan banyak waktu, materi , tenaga dan upaya untuk mendukung peneliti meraih impiannya. Tanpa kehadiran kalian orang tua yang sangat luar biasa, pencapaian mungkin terwujud terima kasih juga telah menjadi pendengar yang baik untuk segala masalah masalah yang di hadapi oleh peneliti. Peneliti berharap dengan terselesaikanya skripsi, ini dapat menjadi bentuk penghormatan dan apresiasi atas segala perjuangan dan kasi sayang kalian berdua, Mudah-mudahan Allah swt memberkahi ibu dan bapak dengan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan umur yang panjang semoga segala doa yang telah kalian panjatkan untuk peneliti menjadi jembatan untuk menuju kesuksesan dunia dan akhirat

10. Kepada kakak kakak saya Ali imran, Rahmaniah, Musfirah, dan Muh Yusuf Ikram terima kasih banyak atas dukungannya secara moril serta materil, terima kasih telah menjadi kakak yang hebat dan luar biasa selalu mendidik dan menasehati adek perempuan mu ini terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan yang diberikan kepada penulis sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. Kepada keponakan keponakan ku yang comel Nuafal, Mikal, Mirza, Afdhan, Mikayla, Rafka, Abrizam, Izqi dan Abiyan terima kasih atas kelucuan kelucuan yang , membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang semoga kalian semua sukses dan menjadi anak yang sholeh dan sholehah dan bisa membanggakan kedua orang tua kalian
12. Kepada semua teman seperjuangan selama duduk di bangku perkuliahan IAIN Palopo khususnya untuk prodi Pendidikan Agama Islam Kelas E Angkatan 2020 yang selama ini turut kebersamai dalam proses penyelesaian skripsi ini dan senantiasa memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamai selama masa perkuliahan.
13. Kepada sahabat-sahabatku; Nurpadilla Nadia syafirah, Musafirah, Wahyuddin yang selalu memberikan motivasi, bantuan dan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih memiliki kekeliruan. Dengan demikian peneliti meminta kritik dan saran yang

membangun dari para pembaca guna memperbaiki karya ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Terima kasih.

Billahi fii sabilil haq, Fastabiqul Khairat, Wassalamu'alikum Wr.Wb

Palopo, 19 Oktober 2024

Peneliti

Tajjeriani

NIM. 20002010156

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	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 ey
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titi di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titin 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
ه	Ha	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ی	Ya	Y	Ye

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

2. Vokal

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

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

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>kasrah dan waw</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	Ī	i dan garis di atas
اُ	<i>Dammah</i> dan <i>ya</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ	: <i>māta</i>
رَمَى	: <i>rāmā</i>
قِيلَ	: <i>qīla</i>
يَمُوتُ	: <i>yamūtu</i>

4. *Tā' marbūtah*

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

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

Contoh:

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

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah dan *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	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمَّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ى* 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 A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

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

Contoh:

الشَّمْسِ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةِ	: <i>al-zalzalāh</i> (<i>az-zalzalāh</i>)
الفَلْسَفَةِ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادِ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أُمِرْتُ	: 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 lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fi Ri'āyah al-Maslah

9. *Lafz al-jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ *billah* دِيْنُ اللّٰهِ *Dinullah*

Adapun *ta' marbullah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz-al-jalalah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

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

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

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

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Wahid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al Walid Muhammad Ibnu)
Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *subhanahu wata'ala*

Saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = 'alaihi al-salām

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS	= Qur'an Surah
HR	= Hadis Riwayat
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
SDN	= Sekolah Dasar Negeri
KBBI	= Kamus Besar Bahasa Indonesia
IQ	= <i>Intelligence Quotient</i>
SPSS	= <i>Statistical Program for Social Science</i>
SK	= Surat Keputusan
SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
RG	= Ragu-Ragu
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
PTK	= Pendidik dan Tenaga Kependidikan
PD	= Peserta Didik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PRAKATA.....	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR AYAT.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
ABSTRAK	xxii
ABSTRAC.....	xxiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II	12
KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori.....	18
C. Kisah keteladanan Luqman Al -Hakim	31
D. Kerangka Pikir	35
BAB III.....	37
METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
C. Prosedur Pengembang	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42

E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil penelitian	53
B. Pembahasan	80
BAB V.....	93
PENUTUP.....	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	95
DAFTAR PUSTKA.....	92

DAFTAR AYAT

Q.S. Al – Maidah :67.....	2
Q.S. Luqman 31:13.....	30
Q.S. Luqman :14.....	31
Q.S Luqman / 31 : 18.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Yang Relevan	15
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	44
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi ahli Materi.....	45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	46
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Minat Baca	46
Tabel 3. 6 Skala Likert Angket Validasi Ahli.....	48
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan	49
Tabel 3. 8 Skala Likert Angket Respon Siswa.....	49
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Suatu Produk	50
Tabel 3. 10 Kategori Nilai Minat Baca Siswa (N).....	51
Tabel 4. 1 Desain Karakter	57
Tabel 4. 2 Materi pada Setiap Episode	58
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media	74
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	74
Tabel 4. 6 Hasil persentase validator	76
Tabel 4. 7 Data Uji Kepraktisan.....	76
Tabel 4. 8 Data Hasil Minat Baca.....	77
Tabel 4. 9 Revisi Dan Saran Validator.....	78
Tabel 4. 10 Modifikasi hasil revisi	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	36
Gambar 3. 1 Model Addie	37
Gambar 4. 1 Tampilan Desain Karakter	58
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Ibis Paint X	59
Gambar 4. 3 Tampilan Canvas Ibis Paint X.....	60
Gambar 4. 4 Sketsa Gambar.....	61
Gambar 4. 5 Proses Mewarnai Gambar	61
Gambar 4. 6 Proses Menyimpan Gambar	61
Gambar 4. 7 Yang Sudah Di Buat Di Aplikasi Ibis Paint X	62
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Aplikasi Canva	62
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Lembar Kerja	65
Gambar 4. 10 Tampilan Pengaploadan Gambar	66
Gambar 4. 11 Tampilan Memasukkan Gambar	66
Gambar 4. 12 Tampilan Pemilihan Balon Teks	67
Gambar 4. 13 Tampilan Penambahan Teks.....	67
Gambar 4. 14 Tampilan Menyimpan File.....	68
Gambar 4. 15 Contoh Gambar	68
Gambar 4. 16 Awal Aplikasi Gimposition	69
Gambar 4. 17 Memasukkan File Di Aplikasi Gimposition	71
Gambar 4. 18 Tampilan File Yang Sudah Di Ubah.....	71
Gambar 4. 19 Percetakan Tahap Satu	72
Gambar 4. 20 Percetakan Tahap Dua.....	72

ABSTRAK

Tajjeriani , 2024 “*Media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim untuk meningkatkan minat baca Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Putri*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Hasriadi dan Bungawati

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media pembelajaran komik, mengetahui kevalidan dan praktikalitas serta mengetahui keefektifan media pembelajaran komik Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti materi Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Islam Datok Sulaiman dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penelitian dari produk media pembelajara komik yang dikembangkan peneliti yaitu desain media pembelajaran komik melalui beberapa tahapan meliputi perancangan alur cerita, desain karakter serta pembuatan sketsa menggunakan dua aplikasi yaitu aplikasi *Ibis Paint X* dan *Canva*. Adapun hasil validasi ahli media dengan persentase 80% dengan kategori sangat valid, ahli materi dengan persentase 75% dengan kategori sangat valid dan ahli bahasa dengan persentase 75% dengan kategori valid. Untuk hasil uji praktikalitas media pembelajaran komik dari peserta didik diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis sedangkan data hasil Keefektifan uji coba angket minat baca di peroleh persentase 84% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti materi Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Media, Komik, Kisah, Pembelajaran.

ABSTRAC

Tajjeriani, 2024 *"Learning media: Luqman Al-Hakim's exemplary comic story to increase students' reading interest in Islamic Religious Education subjects in class V at Datok Sulaiman Putri Islamic Elementary School."* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. Supervised by Hasriadi and Bungawati.

This research aims to determine the stage of development of comic learning media to determine its validity and practicality as well as determine the effectiveness of learning media for Islamic Religious Education Comics and Characteristics material on the Exemplary Story of Luqman Al-Hakim. This type of research uses R&D (Research and Development) research, with the ADDIE development model, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research was conducted at Datok Sulaiman Islamic Elementary School with the research subjects being class V students for the 2023/2024 academic year. Data collection techniques in this research are interviews, observation and questionnaires. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive analysis. The research results of the comic learning media product developed by the researcher are comic learning media design through several stages including storyline design, character design and sketching using two applications, namely the Ibis Paint X and Canva applications. The validation results of media experts with a percentage of 80% in the very valid category, material experts with a percentage of 75% in the very valid category and language experts with a percentage of 75% in the valid category. For the results of the comic learning media practicality test, students obtained a percentage of 85% in the very practical category, while data from the results of the effectiveness of the reading interest questionnaire trial obtained a percentage of 84% in the high category. Based on these results, it can be concluded that the learning media for Islamic Religious Education comics, the material about Luqman Al-Hakim's Example Story, is suitable for use as a learning media.

Keywords: Media, Comics, Stories, Learning.

خلاصة

تاجرياني، ٢٠٢٤ "وسائل التعلم: قصة لقمان الحكيم الكوميديّة النموذجية لزيادة اهتمام الطلاب بالقراءة في مواد التربية الدينية الإسلامية في الصف الخامس في مدرسة داتوك سليمان بوتري الابتدائية الإسلامية." أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب بالوبو. تحت إشراف هاسريادي وبونجاواتي IAIN المعلمين، المعهد الإسلامي الحكومي

يهدف هذا البحث إلى تحديد تصميم الوسائط التعليمية المصورة وتحديد مدى صلاحيتها وفعاليتها وتحديد مدى فعالية الوسائط التعليمية المصورة لمادة التربية الدينية الإسلامية على قصة لقمان الحكيم النموذجية.

، (ADDIE)، مع نموذج التطوير R&D يستخدم هذا النوع من الأبحاث أبحاث البحث والتطوير، وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. تم إجراء هذا البحث في مدرسة داتوك سليمان الابتدائية الإسلامية مع موضوعات بحثية وهي طلاب الصف الخامس للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤. تقنيات جمع البيانات في هذا البحث هي المقابلات والملاحظة والاستبيانات. تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي التحليل الوصفي الكمي. نتائج البحث لمنتج الوسائط التعليمية المصورة الذي طوره الباحث هي تصميم الوسائط التعليمية المصورة عبر عدة مراحل تشمل تصميم القصة. نتائج التحقق Canva و Ibis Paint X وتصميم الشخصيات والرسم باستخدام تطبيقين هما تطبيقي لخبراء الإعلام بنسبة ٨٠٪ في فئة الصالحة جداً، وخبراء المواد بنسبة ٧٥٪ في فئة الصالحة جداً وخبراء اللغة بنسبة ٧٥٪ في فئة الصالحة جداً. وبالنسبة لنتائج اختبار التطبيق العملي لوسائل التعلم المصورة، فقد حصل الطلاب على نسبة ٨٥٪ في الفئة العملية جداً، في حين حصلت بيانات نتائج في الفئة العالية. وبناء على هذه النتائج يمكن 84 تجربة استبيان الفائدة على القراءة على نسبة الاستنتاج أن الوسيلة التعليمية لقصص التربية الدينية الإسلامية المصورة، مادة قصة لقمان الحكيم % النموذجية، مناسبة للاستخدام كوسيط تعليمي.

الكلمات المفتاحية: الإعلام، القصص المصورة، القصص، التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹ Pendidikan merupakan fitrah setiap individu. Eksistensi pendidikan terjadi secara terus-menerus selama keberadaan manusia itu ada. Tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan adalah untuk membentuk pribadi kreatif sehingga dapat tercipta segala kebermanfaatan yang berguna bagi setiap perubahan kehidupan manusia.² Dunia pendidikan seorang peserta didik dituntut untuk tidak terlalu tergantung dengan gurunya dalam proses pembelajaran, setiap peserta didik harus mampu bersikap mandiri dalam menganalisis dan menyimpulkan suatu materi pelajaran.³ Adapun peran guru adalah sebagai pembimbing yang bertugas meluruskan dan memperbaiki kesalahan yang diperbuat oleh peserta didik sehingga mampu di evaluasi untuk menjadi lebih baik kedepannya.

¹ Muhammad Agil Amin, "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan Qs. Al- Ikhlas (112): 1-4," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (30 Desember 2022): 365–75, <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.501>.

² Hasriadi Hasriadi, "Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Jurnal Konsepsi* 11, no. 1 (2022): 85–97.

³ Nunuk Suryani dan Leo Agung S, *Strategi Belajar Mengajar*, 1 ed. (Yogyakarta: Ombak, 2012), 20.

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal dan memahami, menghayati hingga mengimani dan bertakwa serta berakhlak mulia dalam mengamalkan siaran agama Islam.⁴ pendidikan agama Islam bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, pemahaman, dan pengamalan sehingga peserta didik memiliki bekal untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. dan sekaligus untuk dapat menjadi warga Negara yang baik, serta dikemudian hari mereka dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.⁵

Pemahaman dan pengenalan ajaran agama Islam melalui kegiatan pembelajaran berupa pelatihan, bimbingan, dan pengajaran dan pengalaman, pendidikan agama Islam disampaikan baik secara formal di sekolah ataupun informal dan nonformal di rumah dan masyarakat. Pendidikan agama Islam di sekolah sesuai dengan materi yang diajarkan mulai tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.⁶

Mengingat pentingnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari sesuai firman Allah Swt QS. AL-Maidah:67

يَأْتِيهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ
 إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

⁴ Arifuddin Arifuddin dan Abdul Rahim Karim, “Konsep Pendidikan Islam : Ragam Metode PAI Dalam Meraih Prestasi,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (1 Februari 2021): 13–22, <https://doi.org/10.58230/27454312.76>.

⁵ Abdul Rahim Karim, “Reafirmasi Pendidikan Agama Islam Melalui Sistem Boarding School Di Sekolah Umum,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 1 (5 Juli 2020): 38–49, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).5082](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).5082).

⁶ Gina Nurvina Darise, “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks ‘Merdeka Belajar,’” *The Teacher of Civilization : Islamic Education Journal* 2, no. 2 (28 Desember 2021), <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>.

Terjemahanya:

”Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir”.⁷

Ayat ini Allah menerangkan tugas Rasulullah yang diantaranya adalah untuk menyampaikan ajaran Islam kepada mereka. Demikian informasi dari sabab nuzul yang diriwayatkan Ibnu Mardawaih di tafsir wajis: ”Wahai rasul, sampaikanlah kepada orang-orang Ahli Kitab apa yang diturunkan kepadamu, yaitu ajaran-ajaran islam melalui wahyu dari Tuhanmu. Itulah tugas atau kewajibanmu. Jika tidak engkau lakukan apa yang diperintahkan itu, berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan ketahuilah bahwa Allah akan selalu memelihara engkau dari gangguan atau maksud buruk manusia. Tugasmu hanya menyampaikan ajaran islam dan bukan menjadikan mereka beriman, karena sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir, sehingga kekafiran mereka bukan menjadi tanggung jawabmu.”⁸

⁷ Kementrian Agama RI, *AL-Qur-an dan terjemahanya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta : lajnah Pentashilan Mushaf Al -Qur'an,2019), h.160

⁸ Nahdatul Ulama, *Tafsir wajis Q.S Al-Maidah.67*, nuonline , 2023.

Ayat di atas menjelaskan bahwa pendidikan dan ilmu pengetahuan sangatlah penting dalam segala aspek kehidupan dan harus dibagikan kepada umat manusia sebagaimana firman Allah swt. Oleh sebab itu pembelajaran pendidikan Agama Islam harus di tingkatkan supaya manfaat dari ilmu dalam mata pelajaran pendidikan agama islam benar – benar dirasakan oleh pendidik serta peserta didik dan bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Salah satu masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar siswa.⁹ Oleh sebab itu upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya sebagai pendidik dan pengajar. Salah satu upaya yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media tersebut mampu melatih peserta didik dalam memperoleh informasi dengan cara-cara yang baru. Media pembelajaran adalah perangkat yang mempunyai peran khusus dalam pembelajaran. Jenis media yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah komik. Komik yang dirancang sesuai materi dan kebutuhan peserta didik dapat dijadikan sebagai

⁹ Supriyono, Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, Edustream *Jurnal Pendidikan Dasar* .Vol I, Nomor1, Mei 2018. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/download/6262/3180>

¹⁰ Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak 2012), h.32.

media pembelajaran Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi.¹¹

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Bahkan dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.¹² Komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik.

Komik merupakan media kekinian yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku paket, ataupun media power point.

¹¹ Innany Mukhlisina, "Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2020): 791, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.791-798>.

¹² Puji Handayani dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020) h.396–401.

Media komik dapat dinikmati tanpa harus mengartikan bacaan bacaan yang panjang. Media komik memiliki beberapa kelebihan di bandingkan dengan media konvensional pada umumnya yang hanya berbentuk tulisan atau gambar statis saja. Dunia komik juga merupakan dunia yang anak-anak senangi. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar siswa, pendidik harus pandai-pandai menarik perhatian peserta didik salah satunya menggunakan media komik.¹³ Media komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Januari 2024 di SD Islam Datok Sulaiman Putri. Peneliti menemukan bahwa rendahnya minat baca peserta didik sebesar 75% yang menyebabkan mereka sulit untuk memahami materi. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hanya sebatas teks dan buku paket. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif serta kurang sesuai dengan kehendak siswa.¹⁴ Penggunaan media sangat mempengaruhi minat belajar pada siswa seperti data observasi dengan guru bahwa dikelas hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Ini mengakibatkan rendahnya minat baca peserta didik karena media yang digunakan kurang inovatif.

Penggunaan media komik, untuk minat baca peserta didik dalam membaca lebih tinggi di bandingkan media pembelajaran selain komik yang digunakan

¹³ Pramudya Gunawan, "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Kronik: Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44.

¹⁴ Wawancara yang di lakukan oleh peneliiti "Sitti Hadija Masse, S.Th.I" 3 Januari 2024

terutama dalam materi sejarah. Selain media komik dapat memuat lebih banyak informasi dan cerita dibandingkan dengan media konvensional seperti buku, teks media komik juga menyajikan informasi dalam bentuk gambar sehingga peserta didik lebih mudah menyerap berbagai materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.¹⁵

Peneliti tertarik untuk mengangkat judul yang relevan dari masalah yang dihadapi oleh sekolah yaitu : ***“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kisah Keteladanan Luqman untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada Kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Putri.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disusun rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman pada Peserta Didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman ?

¹⁵ Nur Mazidah Nafala, “Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,” *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114-30.

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman ?
4. Bagaimana efektivitas Media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman untuk meningkatkan minat baca Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman .
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman .
3. Untuk mengetahui kepraktisan Media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman .
4. Untuk mengetahui efektivitas Media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Al-hakim untuk meningkatkan minat baca Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman .

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik ini ada beberapa hal yang diharapkan mempunyai manfaat di bawah ini:

1. Manfaat teoritis

Pengembangan pembelajaran ini diharapkan bisa memberikan manfaat:

- a. Sebuah pemikiran yang berkualitas dan menambah pengetahuan dalam menambah motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang dikembangkan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik
- b. Dapat dijadikan sebuah rujukan dalam penerapan media pembelajaran komik guna untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah-sekolah, dengan prospek kerja yang bagus dan terencana

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat praktis bagi peneliti, menambah kemampuan penulis dalam meneliti sebuah permasalahan dan dapat menjadikan sebuah rujukan mengenai pengembangan media pembelajaran komik. Serta menambah pengetahuana peneliti.
- b. Menambah wawasan dan menjadi sebuah bahan ajar yang akan terus dikembangkan oleh sekolah pada umumnya terkhusus SD Islam Datok Sulaiman Putri
- c. Para peserta didik sebagai pelaku atas pelaksanaan media komik pembelajaran komik pendidikan Agama Islam bisa berkembang dalam meningkatkan motivasi dan kualitas belajar peserta didik.

E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Peneliti akan mengembangkan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Komik ini berisi cerita yang informatif sehingga komik ini disebut sebagai komik pendidikan atau edukatif. Media atau alat pembelajaran tersebut berfungsi memudahkan peserta didik memahami bacaan. spesifikasi produk komik yang di kembangkan sebagai berikut:

1. Komik yang diciptakan oleh peneliti adalah suatu jenis komik cetak (non digital). Komik ini dibuat sebagai media dalam bentuk cetak dikarenakan menyesuaikan dengan keadaan sumber daya dan peralatan yang ada di lokasi penelitian.
2. Media komik ini dicetak pada kertas dengan kualitas yang bagus meliputi kertas ivory untuk sampul depan dan belakang serta kertas *art paper* untuk bagian dalam.
3. Bagian pertama komik memuat bagian *cover*, bagian daftar isi bagian kompetensi dasar indikator serta halaman petunjuk membaca komik.
4. Bagian materi komik terdiri atas animasi tokoh dan cerita.
5. Pengembangan ini menggunakan aplikasi *Ibis paint* dan *canva*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan komik digital sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media komik dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami siswa.
- b. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas V.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Media komik yang dikembangkan hanya memuat cerita yang sesuai dengan materi buku Fiksi dan nonfiksi.
- b. Uji coba produk dilakukan di SD Islam Datok Sulaiman Putri.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penggunaan Media Vidio dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Keteladanan Luqman Siswa kelas V SDN 3 Nasol oleh Asep Samsul dan Rahmawati Otay Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah teladan Luqman pada siswa kelas 5 SDN 3 Nasol, maka dapat disimpulkan hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya, hal ini karena proses kegiatan belajar mengajar yang selalu mengalami perubahan dan perbaikan secara bertahap. Sehingga hasil belajar berdasarkan tes siswa mencapai nilai yang diharapkan. Adapun keberhasilan siswa pada siklus I baru mencapai angka 58,82% sedangkan pada siklus II menjadi 100%, dengan demikian kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pada materi kisah teladanan Luqman dikatakan berhasil.¹⁶
2. Pengembangan Media Pembelajaran Komik digital berbasis *Smartphone* untuk siswa sekolah Dasar oleh Saida Ulfa Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Berdasarkan penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPS materi runtuhnya kerajaan Kediri dapat disimpulkan

¹⁶ Asep Samsul dan Rahmawati Otay “ Penggunaan Media Vidio dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Keteladanan Luqman Siswa kelas V SDN 3 Nasol “ AI- Risalah : *Jurnal pendidikan Agama Islam*, Vol 1: No.1, Desember 2020, h. 57-66

bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang ada didalam kelas. Karena diperoleh dari hasil positif yang didapat dari ahli media, ahli materi dan diujicobakan ke lapangan kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, bahwa komik digital dapat memberikan rasa kemudahan, kemenarikan dan motivasi pada siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Terdapat beberapa kekurangan dari media yang dihasilkan ini seperti saran dari ahli media untuk memberikan credit title. Dan juga saran dari ahli materi untuk memberikan pesan moral pada komik digital tersebut.¹⁷

3. Pengembangan media Komik untuk Meningkatkan Minat membaca siswa Sekolah Dasar oleh Puji Hindayani. Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang meningkatkan minat membaca siswa menggunakan media komik diperoleh hasil bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa hal ini dibuktikan dengan media diperoleh rata-rata 3,75 dengan persentase 79 yang termasuk katogori “tinggi” yang berarti media layak untuk digunakan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dan teknik statistic uji Mann Whitney. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa pretest dan

¹⁷ Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, dan Susilaningsih Susilaningsih, “Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90.

posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa.¹⁸

4. Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PA I di SMP Negeri 10 Denpasar tahun Pelajaran 2020/2021, oleh Erfina Maharani, Novena Ade F.S, Rusmayani. Berdasarkan hasil analisis Media komik digital berpengaruh rendah dan signifikan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa PAI di SMP Negeri 10 Denpasar dengan uji F yang diperoleh diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ 11.489, dengan taraf signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ dan persamaan regresi $Y = 60,327 + 0,264X$. Dengan demikian bahwa media komik digital dalam meningkatkan aktivitas belajar dapat diterima. 2) Besarnya kontribusi sebesar 15,1% dan sisanya dipengaruhi variabel lain.¹⁹
5. Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Pada Materi Dakwah, oleh Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini Berdasarkan hasil instrumen penilaian yang dilakukan oleh guru kelas 5 SDN Gudang Kopi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik Digital Anak Sholeh (KODAS) memperoleh nilai yang cukup tinggi yaitu 51 dari total nilai 55 atau memiliki presentasi sebesar 93%. Dari penilaian ahli yang dilakukan, terdapat beberapa indikator yang dinilai dengan kategori baik hingga sangat baik. Dari penilaian terhadap media, dapat dilihat bahwa media KODAS dapat diakses

¹⁸ Puji Handayani dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 396–401.

¹⁹ Erfina Maharani, Novena Ade Fredyarini Soedjiwo, dan Rusmayani Rusmayani, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PAI Di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021," *Faidatuna* 2, no. 3 (2021): 172–80.

dengan mudah dan berfungsi dengan baik. Selain itu, gambar pada komik terlihat senadadan pemilihan huruf serta tata letak sudah tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media KODAS memiliki tampilan yang menarik dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materipembelajaran. Sementara itu, penilaian terhadap materi menunjukkan bahwa isi materi mudah dipahami dan sesuai dengan tema yang ada.²⁰

Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan konten dan kapasitas mereka untuk pemahaman mandiri. Siswa merasa proses belajar lebih mudah ketika mereka dihadapkan pada konten yang lebih menarik dan di ajarkan keterampilan membaca. Penelitian ini yang pernah dilakukan dahulu dan penelitian yang sedang dilakukan peneliti mempunyai persamaan dan perbedaan. Berikut ini adalah poin poin yan membedakan penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini:

Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Asep Samsul dan Rahmawati Otay	Penggunaan Media Vidio dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Keteladanan	Penelitian ini sama-sama menggunakan materi kisah keteladanan luqman.	Penelitian ini menggunakan media video sedangkan peneliti menggunakan

²⁰ Ani Nur Aeni dkk., “Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah,” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1121–30.

		Luqman Siswa kelas V SDN 3 Nasol		media komik.
2	Saida Ulfa	Pengembangan Media Pembelajaran Komik digital berbasis <i>Smartphone</i> untuk siswa sekolah Dasar	Penelitian ini sama-sama menggunakan teknik R&D.	Penelitian ini menggunakan Materi IPS sedangkan peneliti menggunakan kisah keteladanan Luqman.
3	Puji Hndayani	Pengembangan media Komik untuk Meningkatkan Minat membaca siswa Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan penelitian ditingkat sekolah dasar, ama-sama menggunakan media komik.	Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dan teknik statistic sedangkan peneliti ini hanya menggunakan teknik R&D.
4	Erfina Maharani,	Pengaruh Pnggunaan	Penelitian ini sama-sama	Penelitian ini dilaksanakan

	Novena Ade F.S,Rusmayani	Media Komik Digitak Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PA I si SMP Negeri 10 Denpasar tahun Pelajaran 2020/2021	menggunakan media komik.	di tingkat SMP sedangkan peneliti selanjutnya dilaksanakan ditingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan
5	Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini	Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Pada Materi Dakwah	Penelitian ini sama-sama menggunakan media komik. Digunakan ditingkat sekolah dasar.	materi dakwah sedangkan peneliti menggunakan kisah keteladanan Luqman.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Dimana peneliti akan membuat sebuah produk media pembelajaran berupa komik dengan menggabungkan dua aplikasi yaitu *ibis paint* dan *canva*.

Peneliti akan menggabungkan semua sketsa dan balon teksnya kebaruan pada penelitian yaitu terletak pada materi Kisah Keteladanan Luqman, dibandingkan dengan penelitian sebelumnya belum ada peneliti yang membuat komik tentang materi kisah keteladanan Luqman kebanyakan hanya membuat komik mengenai kisah Nabi dan sejarah Nabi

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran dari guru kepada peserta didik untuk dapat mengelola dan mengakses pembelajaran yang ada. Sangat banyak sekali media pembelajaran tidak hanya dengan teknologi canggih saat ini, melainkan dari zaman dulu media pembelajaran memang ada, seperti buku²¹. Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru

²¹ Muhammad Yamin dkk., "Mengembangkan Pembelajaran Dengan Media Youtube Pada Mata Pelajaran PAI di SMA," *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 3, no. 2 (2022): 161–72.

untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.²²

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat

²² Dr.Muhammad Hasan, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, klatenl 2021, h.27-29

diberikan oleh metode pembelajaran konvensional. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi yang disajikan dalam pelajaran.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.²³

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi

²³ Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 531–39.

pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.²⁴

2. Komik

a. Pengertian Komik

Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi. Komik sebagai mediapembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesanpembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar.

Komik sangat digemari siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Dengan penggunaan komik guru dapat memanfaatkan dalam proses pembelajaran dan memberikan kontribusi

²⁴ Sapriyah Sapriyah, "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 470–77, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>.

tinggi terhadap daya ingat bagi siswa. Komik edukasi merupakan media potensial untuk kegiatan pendidikan dan komunikasi. Dengan perkembangan teknologi saat ini komik sudah beralih dalam bentuk digital, dimana karakter dapat disesuaikan dalam bentuk animasi maupun gambar hidup yang disajikan melalui informasi/pesan melalui media elektronik dalam bentuk cerita bergambar.²⁵

Komik berkomunikasi dengan bahasa yang mengandalkan kebersamaan pengalaman visual dari pengubah ataupun pembacanya. Pembaca modern diandaikan mudah memahami adonan gambar-kat ataupun teks tertulis yang tradisional. Penggunaan komik edukasi dapat memberikan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut dalam proses belajar dan memberikan dampak positif bagi siswa dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga suasana belajar menyenangkan dan informasi yang disajikan lebih mudah difahami karena penyajiannya yang menarik, dan memadukan berbagai unsur gambar, narasi dan animasi dalam bentuk visual.²⁶

b. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku, atau pun media power point. Media komik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya yang hanya berbentuk tulisan atau gambar statis saja. Media komik memiliki kelebihan dalam desainnya yang berupa

²⁵ Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar, "Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar," *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)* 2, no. 1 (2021), <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432>.

²⁶ Florens Debora Patricia, "Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku 'Memahami Komik' Scott McCloud," *Jurnal studi komunikasi* 2, no. 2 (2018), <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/702>.

kumpulan gambar berseri atau bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata untuk memperkuat konteks dan isi ceritanya di dalamnya.

Di era kemajuan teknologi saat ini, terdapat varian jenis komik baru selain komik strip dan komik buku, yakni komik digital. Komik digital memiliki kelebihan tersendiri karena dapat memuat audio juga, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mudah dengan teknik audio-visual yang merangsang indra kedua indra sekaligus (penglihatan dan pendengaran). Komik digital dapat didesain sama seperti komik strip dengan beberapa panel, tapi juga dapat didesain seperti komik buku dengan banyak panel sekaligus.

Hal ini menunjukkan bahwa media komik dapat terus dikembangkan bentuk dan desainnya sejalan dengan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik sehingga dapat mudah tersampaikan materi yang ingin dikuasai. Media komik juga memiliki kelebihan karena menghantarkan suatu peristiwa secara kronologis dan tidak potong per potong seperti yang biasa ada pada media buku ataupun teks dalam power point. Muatan isi dalam komik juga dapat disesuaikan dengan materi dan pembahasan dari suatu materi tertentu dalam pembelajaran yang akan dibawakan.²⁷

²⁷ Pramudya Gunawan, "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Kronik: Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44.

c. Macam Macam Komik

Berdasarkan fungsinya komik menjadi dua jenis, yaitu:

1. Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, lalu dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2. Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. *Bonneff*¹² mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi *comic books* (komik buku) dan *comic strip* (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau buletin. Jadi komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.²⁸

Komik juga terbagi dari beberapa jenis, berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi:

²⁸ Nur Mazidah Nafala, "Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114-30.

1. Komik strip

(*Comic strip*) komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Tetapi jika dilihat dari isinya komik ini telah mengungkapkan agasan isi yang utuh. Komik jenis ini hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa-peristiwa atau su-isu yang sedang terjadi. Komik strip biasanya sering ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah anak-anak.

2. Komik buku

Komik buku biasanya dikemas dalam bentuk buku dan dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berseri dan dalam satu buku komik akan muncul berseri menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.

3. Komik humor dan petualangan

Komik jenis ini yang banyak diminatai dan digemari oleh anak-anak. Komik jenis ini banyak menampilkan cerita humor yang isinya lucu dan mengundang membaca untuk tertawa ketika pembaca sedang menikmati komik tersebut. Aspek humoris dapat diperoleh melalui berbagai cara baik melalui gambar maupun melalui kata-kata. Sedangkan komik petualangan isinya berupa petualangan dalam pencarian, pembelaan, perjuangan atau aksi dalam bentuk petualangan.

4. Komik biografi dan komik ilmiah

Biasanya menceritakan kisah kehidupan seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah biasanya berisi

campuran antara komik narasi, seperti kisah penemuan telepon, penemuan listrik, dan sebagainya.

5. Komik Karikatur

Komik ini biasanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartus/karikatur ini berjenis humor dan editorial yang dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuan. Jika dilihat dari jenis ceritanya, komik dibagi empat jenis, yaitu :

a. Komik Edukasi

Berfungsi sebagai hiburan dan sebagai edukatif

b. Komik Promosi

Komik Jenis ini digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk

c. Komik Wayang

Komik ini berisitentang cerita pewayangan seperti kisah mahabharata, ramayana, dan lain sebagainya

d. Komik Silat

Komik ini yang paling banyak digemari dan populer, karena tema yang disajikan dalam komik ini berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini masih tetap menjadi idola anak-anak bahkan orang dewasa.

Diera saat ini dengan kemajuan teknologi muncul komik yang berbasis digital

e. Komik Digital

Komik digital muncul di tahun 2004, kehadiran komik digital adalah untuk mendukung komik cetak. Komik digital memiliki tujuan untuk menghubungkan kreator dan pencinta komik di seluruh dunia lewat dunia maya. Komik digital dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya, yaitu:

- 1) *Digital production*, mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi.
- 2) digital semata *Digital form*, mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas.
- 3) *Digital delivery*, mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*.
- 4) *Digital convergence*, mengacu pada pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misal sebagai *game*, animasi, film, *mobile content*.²⁹

d. Kelebihan Dan kekurangan Media Komik

Komik sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan seperti komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lain yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita

²⁹ Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar, "Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar," *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)* 2, no. 1 (2021), <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432>.

yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih rajin belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.³⁰ kelebihan media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Komik dapat menambah perbendaharaan kata bagi siswa yang membacanya.
2. Komik dapat membantu siswa memahami hal-hal yang bersifat abstrak
3. Komik dapat mengembangkan minat siswa dalam membaca.
4. Seluruh jalan cerita dalam komik berorientasi pada kebaikan.

Sedangkan kekurangan media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan dalam membaca komik menyebabkan siswa malas membaca dan cenderung menolak buku-buku yang tidak bergambar.
2. Komik cenderung menggunakan kata kata kotor atau kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan. .
3. Banyak aksi-aksi dalam komik yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku *perversed*.

³⁰ Nur Mazidah Nafala, "Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114-30.

4. Cerita dalam komik banyak yang menonjolkan adegan percintaan.³¹

e. Pengertian Minat Baca

Setiap orang mempunyai kecenderungan untuk selalu berhubungan dengan sesuatu yang dianggap dapat memberikan kesenangan dan kebahagiaan. Dari perasaan senang tersebut timbul keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan sesuatu yang telah membuat mereka merasa senang dan bahagia. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan secara terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari perasaan senang tersebut diperoleh suatu kepuasan tersendiri. Tujuan membaca adalah untuk mengetahui isi materi yang ada dalam bacaan dan mengerti informasi yang ada di dalamnya. Dengan adanya tujuan yang jelas dalam membaca, maka akan memperkuat pemahaman kita terhadap bacaan. Dengan pemahaman bacaan, akan terjadi interaksi antara bahasa dan pikiran kita. Selain itu kita juga bisa mengembangkan kemampuan, konsentrasi dan arti yang lebih dalam dalam bacaan.³²

Farida Rahim mengemukakan bahwa minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri atau

³¹ Daniel Nabunome dan Sunu Hastuti, "Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas XI di SLB Pembina Kupang," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 3, no. 2 (2018), <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jipend/article/view/27>.

³² Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, dan Siti Kholidatur Rodiyah, "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi," *Jurnal komunikasi pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115–23.

dorongan dari luar.³³ Menurut Herman Wahadaniah, minat baca adalah suatu perhatian kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Minat membaca merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca orang tersebut memperoleh manfaat bagi dirinya.³⁴ Dari pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa dalam minat baca terkandung unsur perhatian, kemauan, dorongan dan rasa senang untuk membaca. Perhatian bisa dilihat dari perhatian terhadap kegiatan membaca, mempunyai kemauan yang tinggi untuk membaca, dorongan dan rasa senang yang timbul dari dalam diri maupun dari pengaruh orang lain. Semua kegiatan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dan cenderung menetap. Ada dua faktor yang mempengaruhi minat baca diantaranya:

1. Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri seperti kecerdasan, minat, perhatian, motivasi, ketekunan, sikap, kebiasaan membaca, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar individu seperti perpustakaan yang seadanya, bahan bacaan yang sudah usang bahkan beberapa tidak layak pakai, rendahnya dorongan dari guru, tidak ada dorongan dari orang

³³ Farida Rahim, "Pengajaran Kontekstual di Sekolah Dasar," *Jakarta: Bumi Aksara*, 2020.

³⁴ Ade Hendrayani, "Peningkatan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik kelas rendah melalui penggunaan reading corner," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 17, no. 3 (2018): 235–48.

tua, orang tua yang tidak memfasilitasi dikarenakan ekonomi kurang, tidak ada perhatian orang tua terhadap minat membaca anak, pembiasaan membaca yang tidak didapatkan siswa sejak kecil.³⁵

C. Kisah keteladanan Luqman Al-Hakim

Nama lengkapnya adalah Luqman bin Anqa' bin Sadun, sedangkan anaknya bernama Tsaran. Ia berkebangsaan Habsyi dan berasal dari Kota Sudan. Ia hidup lama sampai seribu tahun sehingga dapat menemui zaman kebangkitan Nabi Daud a.s. Luqman bukanlah seorang nabi atau raja, dia adalah manusia biasa yang saleh dan berakhlak mulia. Pekerjaannya sebagai tukang kayu, tukang jahit, juga sebagai pengembala kambing, dan pernah menjadi qadhi (hakim) pada masa Nabi Daud a.s. Luqman, selain dikenal sebagai seorang yang bertakwa dan berakhlak mulia, juga terkenal dengan ucapan-ucapannya (nasihat-nasihatnya) yang penuh hikmah.

Selain itu, ia termasuk orang yang bijaksana sehingga ia disebut Luqman al-Hakim, artinya Luqman yang bijaksana. Allah menjadikannya sebagai sosok manusia panutan yang dicantumkan kisahnya dalam Al-Qur'an, bahkan Allah Swt. mengabadikan namanya menjadi sebuah nama surah dalam Al-Qur'an yaitu surah Luqman (surah ke-31).

1. Nasehat Luqman Kepada Anaknya
 - a. Jangan Musyrik atau menyekutukan Allah

³⁵ Andi Achru, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3 (2), 205," 2019.

Syirik adalah perbuatan, anggapan atau itikad menyekutukan Allah Swt dengan yang lain, seakan-akan ada yang maha kuasa selain Allah Swt. Q.S Luqman /31:13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ

إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Terjemahnya:

Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, "Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar." ³⁶

Mempersekutukan artinya menyerupakan sesuatu dengan Allah Swt. Misalnya menjadikan matahari sebagai Tuhan lalu disembah. Membuat batu atau patung sebagai Tuhan lalu disembah. Menjadikan kayu besar sebagai Tuhan lalu dipuja-puja dan disembah.

Wahai anakku, janganlah menyamakan Allah Swt. dengan sesuatu apa pun karena sehebat apa pun manusia, matahari, apalagi patung, tidak akan bisa menyamai Allah Swt. sebagai pencipta alam semesta dan sebagai sumber nikmat dan karunia. Barang siapa ingkar kepada pemberi nikmat dan karunia Allah Swt., orang tersebut telah berbuat kezaliman yang besar. Zalim ialah kejam, bengis, aniaya, dan tidak menaruh kasih sayang. Perbuatan syirik merupakan dosa dan kezaliman yang sangat besar, Allah Swt. tidak akan mengampuni orang yang berbuat syirik selama ia tidak bertobat kepada Allah.

³⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an & Terjemahnya*, (Surabaya: Karya Agung 2006) hal.748.

b. Hendaklah berbuat kebajikan

Salat merupakan salah satu kewajiban yang kita jalankan setiap harinya terutama dalam menjalankan shalat lima waktu dimana hukumnya wajib bagi setiap umat muslim. Q.S. Luqman/31: 17:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيۤنَ اٰمَنُوۡا اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوۡفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنۡكَرِ وَاَصْبِرْ عَلٰى مَاۤ اَصَابَكَۤ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ
الْاُمُوۡرِ

Terjemahnya:

Wahai aakku! Laksanakanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting.³⁷

Luqman berseru “Hai, Anakku, Dirikanlah salat karena salat termasuk kewajiban yang paling agung dan fardu yang diwajibkan oleh Allah kepada hamba-hamba-Nya. Salat adalah tiang agama (Islam). Barang siapa menegakkan salat berarti menegakkan agama, dan barang siapa tidak menegakkan salat berarti ia telah meruntuhkan agama.

Salat adalah amalan hamba yang pertama kali dihisab pada hari kiamat. Apabila salatnya bagus, baguslah seluruh amalannya. Apabila salatnya buruk, buruklah seluruh amalannya. Selain memerintahkan salat, Luqman juga berpesan kepada anaknya agar selalu melakukan kebajikan dengan beramar makruf dan nahi mungkar (memerintahkan kebaikan dan melarang kemungkaran keduanya.

³⁷ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an & Terjemahnya* (Surabaya: Karya Agung 2006), h.748.

Tanpa keridaan kedua orang tua, seorang anak tidak akan memperoleh keridaan Allah Swt.

c. Jangan angkuh dan sombong

Sombong adalah sifat seseorang yang memandang orang lain hina, hanya dia yang mulia dan mempunyai kebesaran. Q.S. Luqman/31: 18 berikut:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Terjemahnya:

Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri.³⁸

Ciri-ciri sikap angkuh dan sombong berdasarkan ayat di atas adalah memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong), berjalan di muka bumi dengan angkuh, dan membanggakan diri sendiri. Larangan sombong berarti menuntut manusia untuk rendah hati. Kalau berjalan tidak angkuh yaitu menampakkan kesenangan yang berlebihan, Allah tidak menyukai orang yang berlebihan dan memamerkan kelebihannya. Luqman mengajarkan kepada anaknya untuk berperilaku rendah hati, tidak angkuh dan tidak sombong. Jika bertemu teman ucapkan salam sambil menyapa “apa kabar?” Jangan tak acuh terhadap orang lain, angkuh, dan merasa hebat sendiri. misalnya merasa paling cakap, paling ganteng, paling kaya, paling pintar, dan paling hebat. Jika berjalan

³⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an & Terjemahnya* (Surabaya: Karya Agung 2006), h.748.

janganlah melenggak lenggok yang dibuat-buat, memuji diri sendiri, dan sebagainya.³⁹

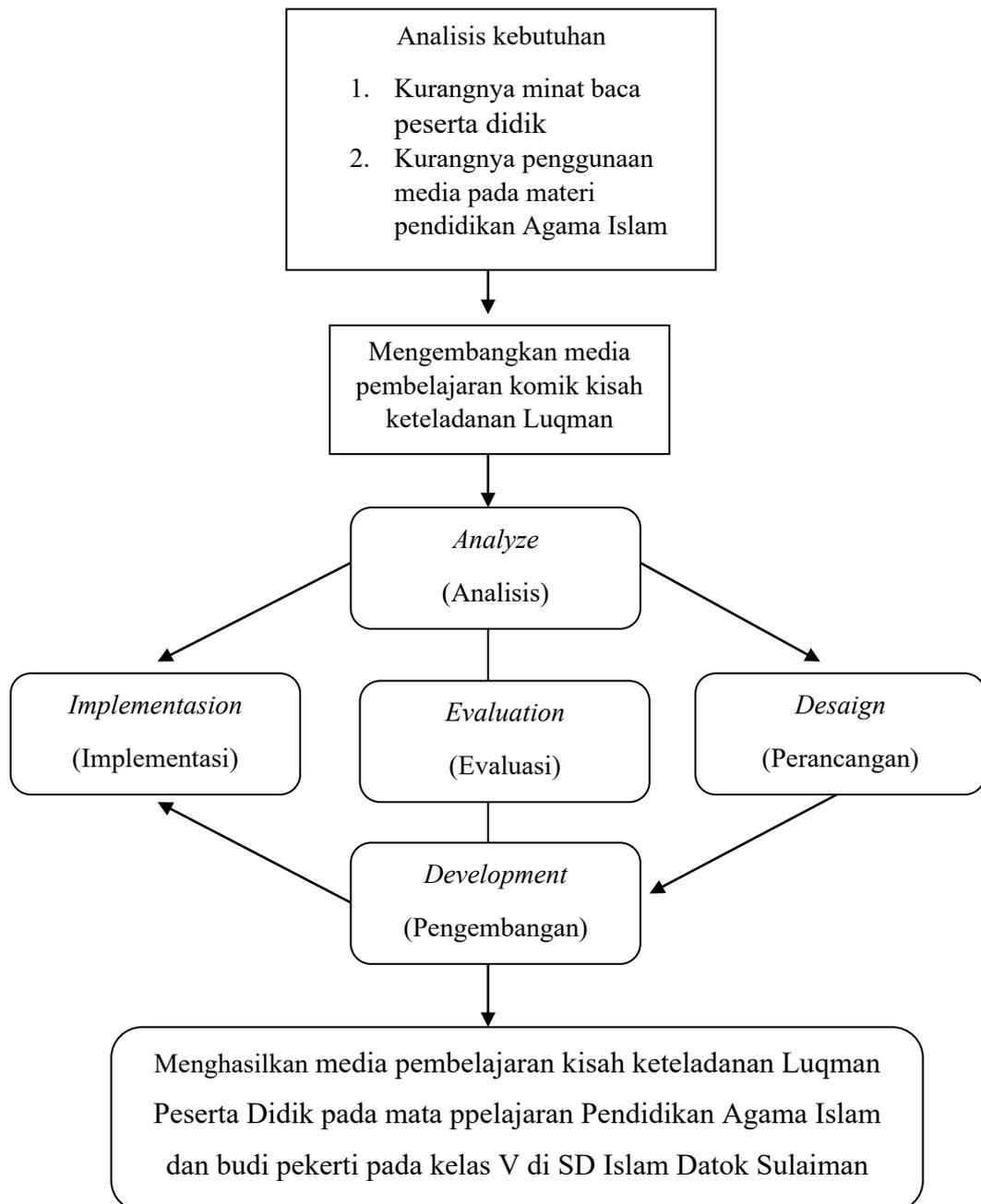
D. Kerangka Pikir

Pengaruh media pembelajaran dalam proses pembelajaran cukup besar salah satunya dapat meningkatkan minat baca siswa, akan tetapi berdasarkan wawancara yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih sangat kurang. Kegiatan belajar mengajar pastinya akan terbantu dengan penggunaan media pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa. Salah satu jenis media yang dapat menarik siswa adalah media visual. Media visual adalah media yang berkaitan dengan indra penglihatan, seperti gambar, sketsa, dan diagram. Media komik dapat menjadi sebuah alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran visual. Permasalahan di SD Islam Datok Sulaiman Putri yaitu rendahnya minat baca siswa, media yang digunakan kurang inovatif, penggunaan media hanya dengan gambar yang ada di buku siswa. Padahal penggunaan media ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Penggunaan media belajar yang tepat dapat memudahkan tercapainya tujuan belajar.

Oleh sebab itu, diperlukan media yang efektif dan inovatif guna mengatasi masalah tersebut. Dengan demikian peneliti berencana akan mengembangkan sebuah media inovatif yaitu media komik edukatif. Dengan adanya pengembangan media tersebut, diharapkan dapat digunakan dalam proses

³⁹ Soleh baedawi "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas V" pusat perbukuan Badan Standar, kurikulum dan asesmen pendidikan, 202,.h.124

pembelajaran pada materi Kisah Kteladanan Luqman Al-Hakim sehingga meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berikut adalah kerangka berpikir penelitian ini:



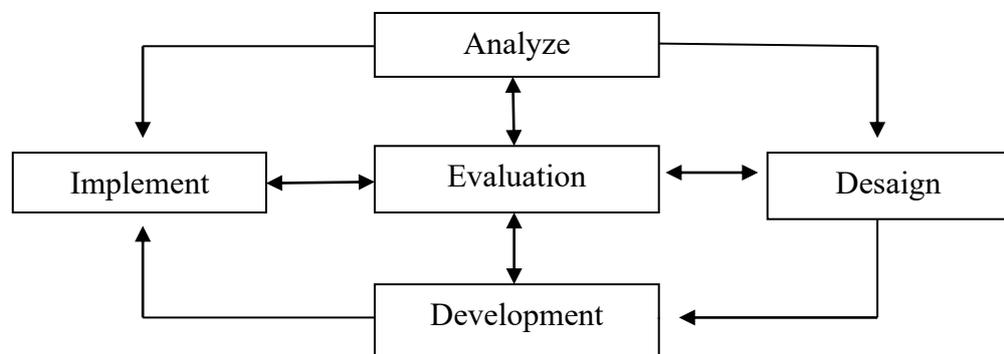
Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Research dan Development atau “R&D” digunakan dalam penelitian untuk merujuk pada jenis penelitian yang dilakukan. Teknik penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi khasiat suatu barang tertentu disebut dengan teknik penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengikuti tahap dengan menggunakan pengembangan model ADDIE.⁴⁰ Tahap ADDIE terdiri lima tahapan diantaranya, analisis (*Analysis*), Pengembangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3. 1 Model Addie⁴¹

⁴⁰ Dr Sugiyono, “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D,” 2022, https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.

⁴¹ Indria Nur dan Fardan Abdilah, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Di Smp Yapis 2 Fakkak,” *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 92–111.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Datok Sulaiman Putri. Sekolah ini berlokasi di Jl. H .M Daud No 5 Tompotikka Kota Palopo. Adapun waktu penelitian ini berlangsung di semester ganjil ajaran tahun 2024-2025. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Datok Sulaiman Putri berjumlah 25 orang.

C. Prosedur Pengembang

Pada penelitian ini, terdapat lima tahap pengembangan produk yang mengikuti model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Depelopment, Implementation, Evaluation*.

1. Melakukan Analisis (*Analysis*)

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian dan menentukan kebutuhan awal dalam pengembangan materi pembelajaran ini. Ini mencakup analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Tahap analisis ini melibatkan pengumpulan informasi lapangan sebagai alasan yang mendasari pentingnya pengembangan sebuah media bahan ajar. Secara keseluruhan, tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat diringkas sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkapkan dan menetapkan masalah yang timbul di lapangan. Proses analisis kebutuhan dimulai dengan mengideintifikasi bahan ajar yang telah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran di kelas. Dalam analisis kebutuhan ini, metode pengumpulan data yang digunakan

adalah wawancara awal di SD Islam Datok Sulaiman Putri. Hasil identifikasi ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan media komik yang bertujuan meningkatkan minat baca siswa.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi sikap peserta didik terhadap media pembelajaran komik. Tujuannya adalah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta yang ingin dikembangkan.

2. Mendesain Media Komik (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis tahap pertama, peneliti kemudian melanjutkan dengan langkah kedua, Tahap desain adalah proses untuk membuat rancangan media pembelajaran komik. Beberapa proses yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

a. Perancangan alur cerita

Perancangan alur cerita dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa cerita dari komik digital yang akan dibuat, supaya menjadi sebuah cerita yang menarik dan terstruktur. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat alur cerita yaitu pemeran utama, tema yang diusung, dan kemana arah cerita akan dibawa

b. Desain karakter

Tahap pembuatan desain dimulai dari membuat tampilan fisik karakter pada komik seperti bentuk muka, warna kulit, rambut, baju yang pakai, menggunakan aplikasi *Ibis paint X*. Kepribadian dari karakter dan detail lain juga ditambahkan agar sesuai dengan alur cerita.

c. Pembuatan naskah cerita

Pembuatan naskah cerita dilakukan untuk menentukan alur cerita, latar cerita, dan percakapan antar tokoh dalam komik

d. Pembuatan sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggambar secara digital menggunakan aplikasi *ibis Paint*. Gambar sketsa disesuaikan dengan ukuran yang ditentukan.

e. *Manuscript*

Setelah sketsa selesai dibuat, maka dilakukan pembuatan *manuscript* menggunakan aplikasi *Canva* yaitu dengan mengubah sketsa yang tadinya berupa gambar kasar menjadi gambar berwarna, pemberian balon-balon percakapan, penambahan *background*, dan hal yang lebih detail lainnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk membuat sketsa, *manuscript*, dan *bookbinding* untuk merealisasikan desain yang telah dibuat.

a. Percetakan

Saat komik selesai di kerjakan selanjutnya di cetak menggunakan *Gimpositioin*.

b. Validasi produk

Apabila proses pembuatan komik sudah selesai dan sudah disetujui oleh pembimbing, maka dilakukan proses validasi produk oleh validator ahli dari dosen pendidikan menggunakan validator bahasa, materi dan media. Proses validasi dilakukan dengan menilai kelayakan produk menggunakan angket

validasi Hasil penilaian dari proses validasi yang masih kurang layak maupun tidak layak, harus dilakukan revisi agar produk yang dikembangkan layak. Ketika revisi sudah disetujui oleh validator dan dinyatakan layak, maka produk layak digunakan untuk pembelajaran.

4. Penerapan Media (*Implementation*)

Tahap keempat dari serangkaian lima tahapan pengembangan media pembelajaran melibatkan implementasi atau penerapan praktis dari media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kevalidan, kemanfaatan, dan efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca. Selama tahap uji coba, peneliti mencatat kekurangan dan hambatan yang muncul saat produk tersebut diimplementasikan, serta memberikan kuesioner kepada peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media komik. Setelah validasi produk dilakukan dan produk dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan pengambilan respon siswa melalui angket. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui baik atau buruknya respon siswa terhadap media komik digital yang dikembangkan.

5. Mengevaluasi Media Komik (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi media pembelajaran yang dirancang, langkah selanjutnya bagi peneliti adalah melakukan penilaian atau evaluasi terhadap keberhasilan implementasi dengan mengukur minat baca peserta didik dengan memberikan angket kepada peserta didik dan Evaluasi ini juga melibatkan

analisis untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan atau kelemahan dalam implementasi media.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti memulai dari beberapa jenjang atau proses. Hal ini dilakukan, karena peneliti menganggap bahwa dalam melaksanakan penelitian sifatnya lebih disesuaikan pada analisa keperluan dan kemampuan peneliti sendiri. Adapun dalam teknik pengumpulan data ini peneliti harus melaksanakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan yang dilakukan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung kepada responden untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Model wawancara yang digunakan yaitu wawancara langsung atau bertatap muka langsung dengan narasumber. Wawancara ini dilakukan dengan guru SD Islam Datok Sulaiman ibu Sitti Hadija Masse S. Th, untuk mengetahui informasi tentang media pembelajaran yang digunakan, minat baca siswa, serta pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Informasi yang terkumpul kemudian digunakan sebagai masukan untuk pembuatan materi pelatihan yang ditentukan untuk mendapatkan data hasil serta minat baca siswa.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik yang memperlihatkan dokumentasi semua kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan melampirkan foto-foto

kegiatan. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk proses pembuatan komik.

3. Angket

Salah satu metode pengumpulan data yang umum adalah dengan memberikan kuesioner kepada responden yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Saat menilai dan menguji bahan ajar, kuesioner digunakan.⁴²

a. Angket validasi

Untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi tentang keakuratan desain media, konten, dan bahasayang digunakan dalam media yang dihasilkan, kuesioner validasi digunakan dalam penelitian. menyebarkan kuesioner selama pengujian produk. Kuesioner juga diperiksa kelayakannya dan digunakan sebagai panduan saat produk sedang direvisi. Kisi-kisi instrumen kuesioner validasi terlihat seperti ini:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Desain Sampul	1. Kesesuaia bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek	1,2
		2. Kontras huruf dengan Latar belakang	3
		3. Kombinasi jenis huruf	4
		4. Kemenrikan sampul	5,6

⁴² Putri Rindiasari Rindiasari dkk., “Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri,” *FOKUS (Kajian B imbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4, no. 5 (2021): 367–72.

2.	Visual	1. Ketepatan Gambar	7,8
		2. Ketepatan penataan gambar	9,
		3. kemenarikan gambar	10,11
3.	Tipografi	1. Kesesuaian balon kata Dengan dialog	12
		2. variasi huruf	13
		3. Keterbacaan	14
4.	Ilustrasi	1. kesesuaian ilustrasi	15
		2. kemenarikan	16
		3. kejelasan	17

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	indikator	No Butir
1	Kaidah bahasa	1. Mudah memahami	1
		2. Tata bahasa	2
		3. Komunikatif	3
2	Konsep	1. Kesesuaian	4
		2. Kejelasan	5
4	Kalimat	1. Tepat sasaran	6,7
		2. Kalimat sederhana	8

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Kualitas materi	1. Ketepatan kompetensi	1
		2. Kelengkapan materi	2
		3. Keruntutan materi	3
		4. Kemudahan	4,5,
		5. Relevan dengan kondisi siswa	6
2	Kemanfaatan	1. Membantu dalam Pembelajaran	7,8
		2. mempermudah Pemahaman siswa	9
		3. Memeberikan minat Baca	10

b. **Angket Analisis Kebutuhan**

Angket analisis kebutuhan merupakan sebuah angket yang berisi sejumlah soal berupa pernyataan terkait dengan masalah-masalah yang diasumsikan biasa terjadi pada peserta didik. Hasil pengolahan angket tersebut membantu guru dan peserta didik mengatasi permasalahan yang dialaminya. Analisis dapat dilakukan dengan beberapa metode, seperti wawancara, observasi dan lain-lain. Setelah data yang diperlukan telah diperoleh, selanjutnya disusun hingga mampu mendeskripsikan maksud dan tujuan.

c. Angket respon siswa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Butir soal	NO Butir
1	Materi	5	1,2,3,4,5
2	Media	2	6,7
3	Bahasa	3	8,9,10
4	Ilustrasi	3	11,12,13
5	Penampilan	2	14.15,

f. Angket Minat Baca

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Minat Baca

No	Aspek	Indikator	NO Butir
1	Perasaan	1. Siswa senang	1,2,3
		2. Siswa tertarik	4,5
2	Perhatian	1. Kesadaran	6,7,8
		2. Fokus	9,10
3	Partisipasi	1. Memberikan pertanyaan	11,12
		2. Mempelajari materi	13

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penelitian yang sangat menantang untuk diselesaikan karena memerlukan keahlian, kreativitas, dan kerja keras tingkat tinggi. Dari sudut pandangnya, teknik analisis data tidak sama dari satu penelitian ke penelitian lain, terutama dalam hal metode yang digunakan. Informasi yang dikumpulkan oleh alat-alat tersebut kemudian diperiksa dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui validitas dan efektivitas media pembelajaran komik. Keabshahan media pembelajaran komik dinilai dengan menggunakan data yang berasal dari hasil validasi validator. Informasi selanjutnya diperiksa:

1. Analisis Data melalui Kevalidan

Dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan rekomendasi dari validator, maka validitas analisis data modul dan hasil validasi ahli tervalidasi. Ketika ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa digunakan sebagai ahli validasi. Analisis hasil berfungsi sebagai panduan untuk memperbarui produk. Berikut adalah skala likert untuk angket validasi.

Tabel 3. 6 Skala Likert Angket Validasi Ahli⁴³

Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Rumus berikut digunakan untuk menentukan hasil angket dari validator berdasarkan data hasil angket validasi:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase yang dicari

Σx : jumlah nilai jawaban responden

Σxi : jumlah nilai ideal ⁴⁴

Sedangkan kriteria penelitian dari buku evaluasi pendidikan berikut ini dijadikan sebagai landasan pengambilan keputusan dalam rangka merevisi media yang dihasilkan:

⁴³ Jeniy Irawan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas XI SMA Muhamaddiyah 1 Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015" (PhD Thesis, STAIN Jurai Siwo, 2020), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3095/1/008.Tar.16%20IAIN%20Metro.pdf>.

⁴⁴ M. Jogiyanto Hartono, *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data* (Penerbit Andi, 2018),

Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan

Nilai	Keterangan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup valid
21-40	Kurang valid
0-20	Sangat kurang valid

2. Analisis Hasil uji Angket Praktilitas peserta didik

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data penelitian kuantitatif deskriptif. Data dari respon peserta didik diambil dan dihitung persentasinya menggunakan rumus yang sama yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Yang Dicari

$\sum x$ = Jumlah Nilai Jawaban Responden

$\sum xi$ = Jumlah Nilai Ideal Maksimal⁴⁵

Tabel 3. 8 Skala Likert Angket Respon Siswa

Penilaian	Skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang setuju (KS)	2
Tidak setuju (TS)	1

⁴⁵ Indah Wahyuni, "Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5840–49.

Hasil perhitungan dari hasil uji coba penilaian peserta didik terhadap video pembelajaran selanjutnya dapat dikategorikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisaan Suatu Produk

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

3. Analisis Minat Baca Siswa

Untuk menghitung nilai minat membaca siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase (%)
 $\sum X$ = Jumlah Skor Yang Diperoleh
 $\sum N$ = Jumlah Keseluruhan Skor

Untuk keperluan interpretasi, maka perlu dibuat pengkategorian untuk setiap pernyataan. Pembagian kategori dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 10 Kategori Nilai Minat Baca Siswa (N)⁴⁶

Skor	Kategori
0-54	Sangat Rendah
55-64	Rendah
65-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Setelah dilakukan penyajian data, selanjutnya menarik kesimpulan. Artinya, kesimpulan ini baru kesimpulan awal yang sifatnya sementara dan akan berubah atau berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung kesimpulan maka kesimpulan berubah. Sebaliknya, apabila kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat kembali ke lapangan mengumpulkan data, kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan dalam penelitian kualitatif, adalah temuan baru atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

⁴⁶ Nurfadillah Nurfadillah, "Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas Iii Sdn 41 Batu Putih Kecamatan Bara Kota Palopo" (PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2023), <http://repository.iaipalopo.ac.id/id/eprint/7357/1/NURFADILLAH%20..pdf>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Peneliti ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik yang berjudul Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim yang berisi beberapa episode yaitu Jangan musyrik atau menyekutukan Allah Swt, hendaklah berbuat Kebajikan dan Jangan angkuh dan sombong. Pembuatan komik ini menggunakan aplikasi *Ibis paint X* dan *canva* yang dapat diunduh secara gratis melalui *appstore*, *playstore*, dan web untuk akses di laptop. Produk komik dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE* yang memiliki tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), dan *Development* (pengembangan).

Langkah awal dari pembuatan produk yaitu menganalisis kebutuhan berupa karakteristik analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik, tahap analisis ini dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Datok Sulaiman Putri.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan masalah sarana dalam pengembangan media pembelajaran komik Pendidikan Agama Islam di tingkat SD/MI. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi guru dalam memberikan pemahaman mengenai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan sejauh mana minat peserta didik

mempelajari materi yang disampaikan. Adapun hasil analisis kebutuhan yang diperoleh yaitu:

1. Proses pembelajaran di kelas konvensional, masih bergantung pada guru dan buku belum pernah menggunakan Media pembelajaran Komik
2. Rendahnya minat baca peserta didik, yang menyebabkan mereka sulit untuk memahami materi. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media saat pembelajaran.

b. Analisis Peserta didik

Pada tahap analisis karakter peserta didik dilakukan analisis karakter peserta didik untuk mengetahui bagaimana peserta didik serta mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Adapun analisis karakter peserta didik yang diperoleh yaitu:

1. Karakteristik peserta didik di SD Islam Datok Sulaiman putri berbeda-beda, namun di sekolah mengambil suatu kebijakan untuk tidak memisahkan peserta didik sesuai dengan karakter dan kemampuan akademiknya
2. Peserta didik cenderung memiliki gaya belajar visual sehingga minat baca peserta didik kurang yang menyebabkan mereka sulit untuk Peserta didik cenderung memiliki gaya belajar visual, sehingga memahami materi.⁴⁷

⁴⁷ Sitti Hadija masse,S. Th.IGuru Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Islam Datok Sulaiman Putri “ wawancara secara langsung (januari 2024)

1. Desain Media Pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim

Setelah melalui tahap analisis dengan mengidentifikasi masalah, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran komik. Proses pembuatan menggunakan 2 aplikasi yaitu Aplikasi *Ibis Paint X* untuk membuat sketsa gambar dan proses mewarnai gambar. Peneliti menggunakan aplikasi *ibis paint X* karena fitur yang dimiliki aplikasi ini lebih banyak dan bervariasi serta fleksibilitas memungkinkan untuk menciptakan desain yang menarik dan kreatif. Aplikasi *Ibis Paint X* mudah diakses di *Smartphone* dan Laptop. Sedangkan untuk memasukkan sketsa dan pemberian balon-balon percakapan dan penambahan background menggunakan Aplikasi *canva*. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* karena memiliki banyak desain dan fitur yang menarik dan mudah digunakan dan aplikasi *Canva* dapat diakses pada *smartphone* dan laptop. Tahap desain komik ini dimulai dengan perancangan alur cerita, desain karakter, pembuatan sketsa, dan *Manuscript* membuat desain karakter komik, dan naskah komik.

a. Perancangan alur cerita

Perancangan alur cerita dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa cerita dari media pembelajaran komik. Hal tersebut bertujuan agar komik memiliki cerita yang menarik dan terstruktur. Adapun pembuatan tersebut memiliki acuan dasar sebagai berikut:

1) Judul Komik

Judul media pembelajaran komik digital ini adalah “Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim”. Judul tersebut dipilih karena yang dimuat dalam komik merupakan materi Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan fenomena maupun peristiwa yang dapat dijumpai di sekitar kita.

2) Pemeran Utama

Cerita pada komik ini, akan berpusat pada satu keluarga di antaranya Luqman, Istrinya dan anaknya. kisah komik ini, menggambarkan masalah masalah yang terjadi di keluarga Luqman yang nantinya Luqman sebagai ayah menasehati istri dan anaknya.

3) Tema

Tema yang diusung dalam media komik ini adalah tema pendidikan dan *slice of life*.

4) Arah Cerita

Mengacu pada tema yang digunakan, cerita komik ini berisi cerita kehidupan sehari-hari dari tokoh yang diselingi dengan pengetahuan dan Pendidikan

5) Deskripsi Alur Cerita

Luqman dan keluarganya merupakan keluarga yang harmonis. Mereka selalu taat ibadah, anak luqman yang masi kecil mempunyai rasa ingin tahu yang banyak luqman memiliki hati yang tulus dan akhlaknya sangat mulia. Berbagai peristiwa yang mereka alami luqman selalu menasehati anak dan istrinya untuk selalu taat ibadah dan baik kepada orang lain maupun kedua orang tua.

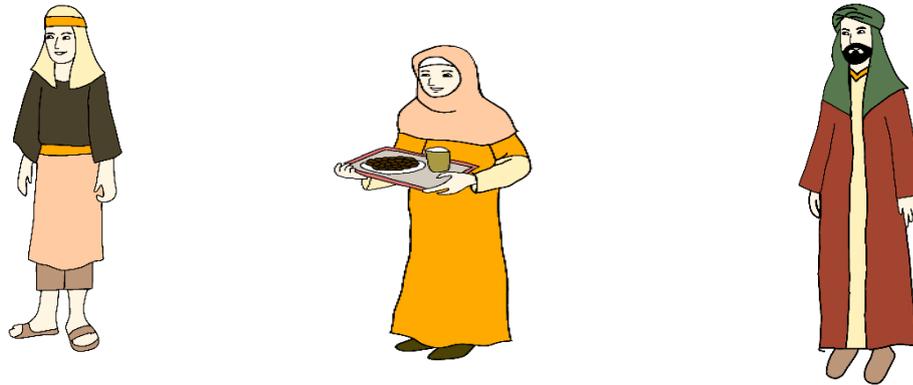
b. Desain Karakter

Desain karakter ini meliputi pembuatan tampilan fisik, kepribadian, dan detail lainnya yang diperlukan dari karakter. Keterangan dari karakteristik tiga tokoh utama dalam cerita dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Desain Karakter

Tokoh	Karateristik
Luqman AL Hakim	Luqman Al Hakim selalu diceritakan sebagai sosok yang hatinya bersih, akhlaknya terpuji, dan tutur katanya penuh hikmah atau kebijaksanaan. Luqman bahkan mendapat julukan Al Hakim, yang artinya penuh hikmah atau kebijaksanaan.
Istri Luqman	Istri luqman di ceritakan sosok istri yang berkerudung berkulit putih serta sabar dan rendah hati selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk suami dan anaknya
Anak luqman	Anak luqman di ceritakan sosok anak yang masi cukup kecil yang selalu taat kepada orang tuanya dan ingin mengetahui banyak hal

Berdasarkan karakteristik dari masing-masing tokoh, dibuatlah tampilan fisik yang sesuai dan detail yang diperlukan dalam gambar. Contoh desain karakter dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Tampilan Desain Karakter

Adapun materi yang terdapat pada produk komik yaitu terlihat pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Materi pada Setiap Episode

Episode	Materi pokok
1	Jangan Musyrik dan Menyekutukan Allah
2	Hendaklah Berbuat Kebajikan
3	Jangan Angkuh Dan sombong

c. Pembuatan sketsa

Apabila Perancangan alur cerita dan desain karakter telah selesai selanjutnya pembuatan sketsa dilakukan dengan menggambar secara digital menggunakan aplikasi *ibis Paint .X* Komik ini dibuat menggunakan *ibis Paint X* yang ada di *smartphone*. Tampilan awal aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:



Gambar 4. 2 Tampilan Awal Ibis Paint X

Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* untuk menggambar sebagai berikut:

1) Buka aplikasi *Ibis Paint X*

Setelah berhasil instal aplikasi silahkan buka aplikasi tersebut kamu akan di tampilkan 3 pilihan yaitu “ galeri saya, “ koleksi dan “ gambar daring”.

2) Buat lembar kerja baru

Dari ketiga pilihan yang ditampilkan saat pertama kali membuka *ibis Paint X*, silakan pilih "galeri saya" untuk memulai lembar kerja baru. Selanjutnya, klik ikon + di pojok kiri bawah dan pilih ukuran lembar kerja *A4* Tampilan canvas dapat dilihat pada gambar 4.3

3) Gunakan kuas

Untuk memulai menggambar, silakan klik menu berbentuk kuas yang terdapat di bawah layar. Pilih jenis kuas "*felt Tip Pen (halus)*". Kamu juga bisa mengatur tebal tipis kuas dengan mengklik ikon berbentuk bulat hitam. Sementara, untuk menghapus coretan kuas, silakan klik menu berbentuk tanda

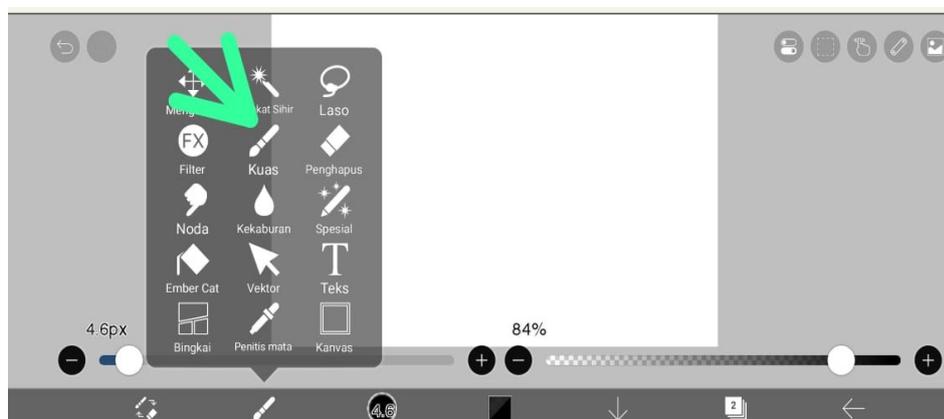
panah pena dan penghapus di pojok kiri bawah dan proses pembuatan gambar dapat di lakukan. Tampilan canvas dapat dilihat pada gambar 4.3

4) Mewarnai gambar

Apabila sketsa gambar selesai, kemudian mewarnai gambar yang sudah di buat” kuas” pilih menu ”ember cat” kemudian pilihlah warna sesuai dengan kebutuhan gambar tersebut. Tampilan mewarnai gambar dapat dilihat pada gambar 4.5

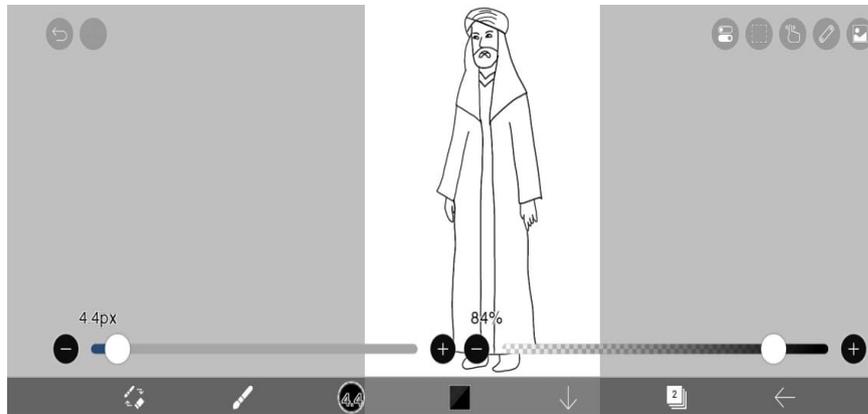
5) Simpan gambar

Setelah proses menggambar dan mewarnai telah selesai, kamu bisa menyimpan gambar dengan cara klik ikon panah ke kiri di pojok kanan bawah dan pilih "galeri saya". Selanjutnya, klik ikon titik tiga dan pilih simpan foto. Dalam hal ini, kamu bisa menyimpan hasil karyamu dalam bentuk gambar, video, maupun *softcopy file* gambarmu. Tampilan menyimpan gambar dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4. 3 Tampilan Canvas *Ibis Paint X*

Proses pembuatan sketsa pada canvas di tunjukkan pada Gambar 4.4 berikut ini



Gambar 4. 4 Sketsa Gambar

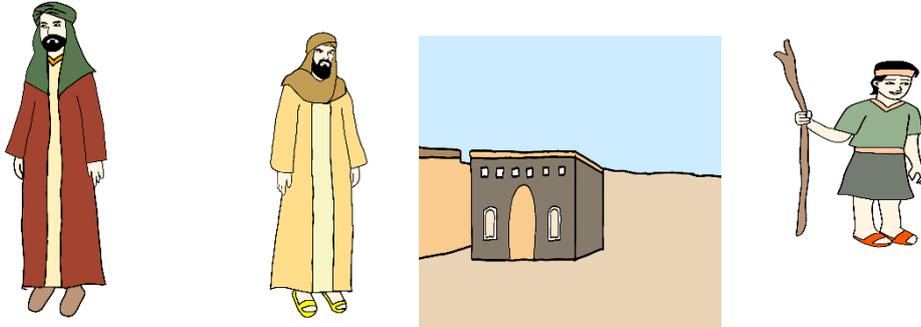


Gambar 4. 5 Proses Mewarnai Gambar



Gambar 4. 6 Proses Menyimpan Gambar

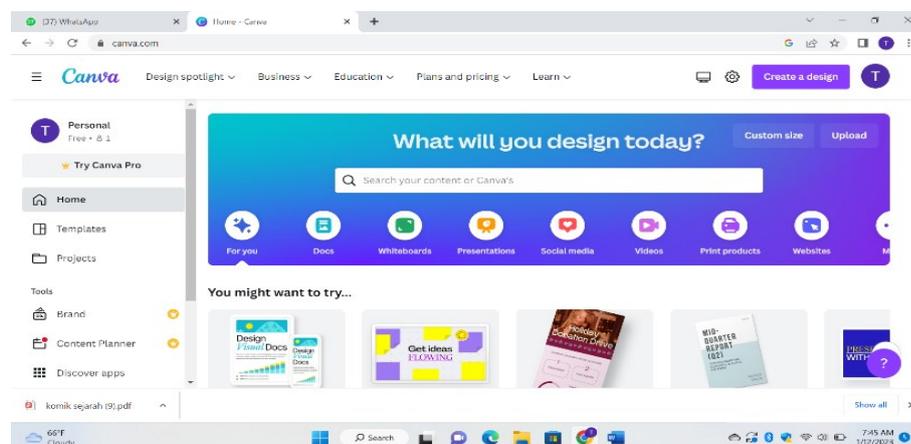
Beberapa contoh gambar yang sudah di buat di Aplikasi *Ibis Paint X* di tunjukkan pada Gambar 4.7



Gambar 4. 7 Contoh gambar Di Aplikasi Ibis Paint X

d. Manuscript

Apabila sketsa telah dibuat, maka dilakukan pembuatan *manuscript* menggunakan aplikasi *canva* dengan memasukkan gambar yang sudah di buat di aplikasi *ibis paint X*, dengan memasukkan sketsa dan pemberian balon-balon percakapan, penambahan background dan hal yang lebih detail lainnya. pembuatan manuscript ini dibuat menggunakan *aplikasi canva* yang ada di *Laptop*. Tampilan awal aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut:



Gambar 4. 8 Tampilan Awal Aplikasi Canva

Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *canva* untuk pembuatan *Manuscript* sebagai berikut:

1) Buka aplikasi *Canva*

Setelah berhasil instal aplikasi silahkan buka aplikasi tersebut kamu akan di tampilkan banyak pilihan menu

2) Buat lembar kerja baru

Dari banyak menu pilihan yang ditampilkan saat pertama kali membuka *canva* di bagian atas aplikasi silahkan pilih “Buat Desain” .Pilih jenis atau ukuran desain yang ingin anda buat. Anda bisa memilih “ukuran kostum” kemudian isi bagian lebar menjadi 15.5 cm dan tinggi 21 cm. Tampilan lembar kerja terdapat pada gambar 4.9

3) Pengunggahan gambar

Setelah ukuran kertas sesuai, kemudian kita pindahkan semua gambar yang sudah kita buat di aplikasi *Ibis Paint X* ke laptop, setelah semua gambar telah tersimpan selanjutnya unggah semua gambar tersebut di aplikasi *canva* dengan cara tekan tanda “ *Uploads*” di samping kiri. Setelah itu pilih semua gambar yang ingin di masukkan dalam aplikasi *canva*. Tampilan pengaploadan gambar dapat dilihat pada gambar 4.10

4) Pemilihan warna

Ketika semua gambar sudah terapload di aplikasi *canva* kemudian pilih latar warna yang ingin kita pakai dalam pembuatan komik dengan cara pilih “ gambar warna” di sebelah atas. Setelah itu pilihlah latar warna yang ingin kita gunakan.

5) Memasukkan gambar

Apabila pemilihan latar warna selesai selanjutnya gambar yang sudah kita upload di masukkan dalam lembar kerja baru silahkan klik “ Unggahan” pilih gambar yang kita ingin masukkan sesuaikan tata letak yang anda inginkan. setelah sketsa lembar kerja pertama selesai kemudian kita tambahkan lembar kerja baru klik “ Tambah halaman” kemudian masukkan gambar lainnya. Tampilan memasukkan gambar dapat dilihat pada gambar 4.11.

6) Percakapan gambar

Apabila membuat halaman selesai selanjutnya membuat percakapan dalam gambar, sama halnya dengan mengupload gambar yang ingin kita gunakan dengan cara tekan “ *Upload* “ dan pilih gambar yang kita inginkan. pilih semua gambar di masukkan dan kita sesuaikan tata letak yang anda inginkan.

7) Pemilihan balon teks

Selanjutnya membuat balon teks serta teks sesuai dengan percakapan dalam dialog tersebut. Pilih menu “*Elements*”. tekan tanda pencarian di pojok sebelah kiri atas ketik “ balon teks komik ” Setelah muncul berbagai macam balon teks pilihlah balon teks yang anda ingin gunakan. Begitupun selanjutnya isi gambar dan balon teks sesuai dengan dialog yang anda buat. Tampilan pemilihan balon teks dapat dilihat pada gambar 4.12

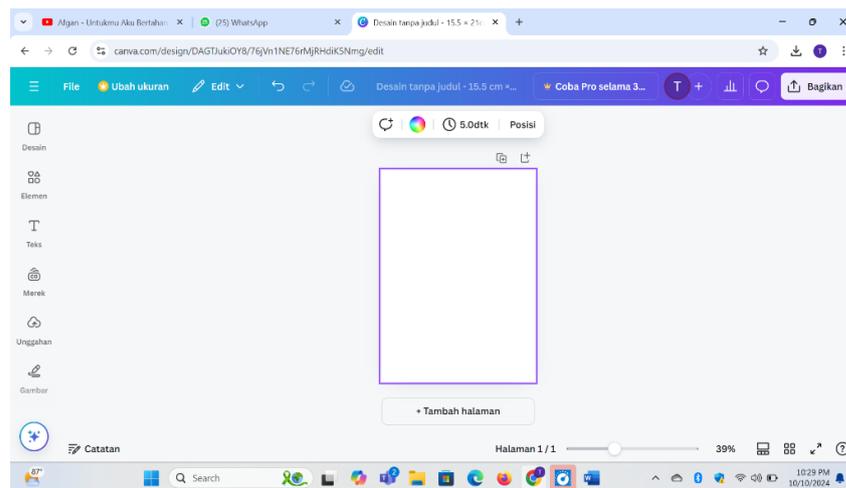
8) Penambahan teks

Apabila semua gambar tersusun, selanjutnya kita masukkan teks yang ingin kita ketik dengan cara pilih menu “*Text*” di samping kiri, pilihlah gaya teks atau ukuran teks yang anda inginkan untuk teks sampul di sini saya menggunakan

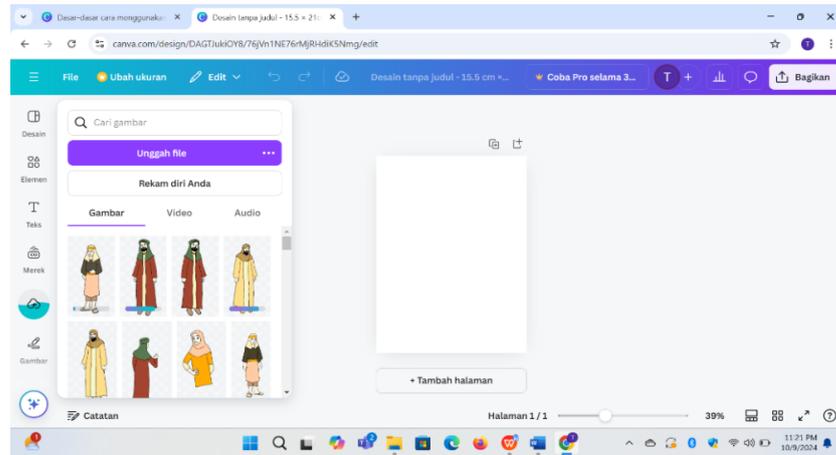
gaya teks “*Gliker*” untuk teks percakapan saya menggunakan gaya teks “*Handyaman*” kemudian masukkan teks dan atur tata letak serta ukuran kecil besarnya yang anda inginkan. Setelah itu tambahi teks sesuai dengan cerita yang anda buat. Tampilan Penambahan teks dapat dilihat pada gambar 4.13

9) Simpan file

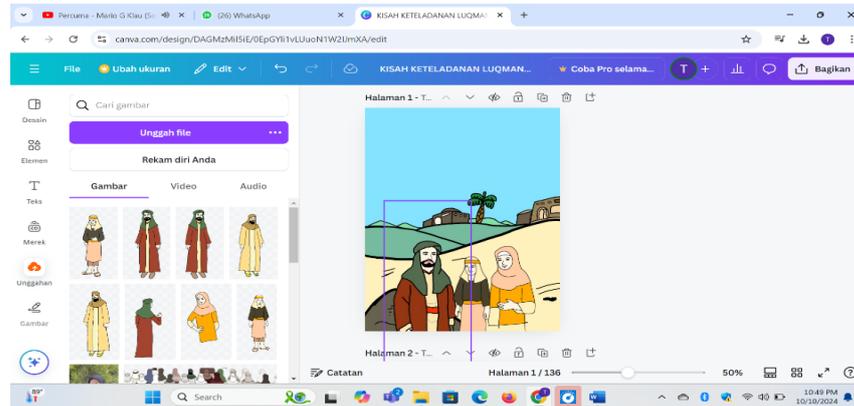
Setelah semuanya selesai kemudian silahkan klik “*Bagikan*” serta simpan untuk menyimpan komik kemudian pilih “*PNG*” menjadi “*PDF print*” Maka file komik sudah di download dan siap untuk di print. Tampilan menyimpan file dapat dilihat pada gambar 4.13



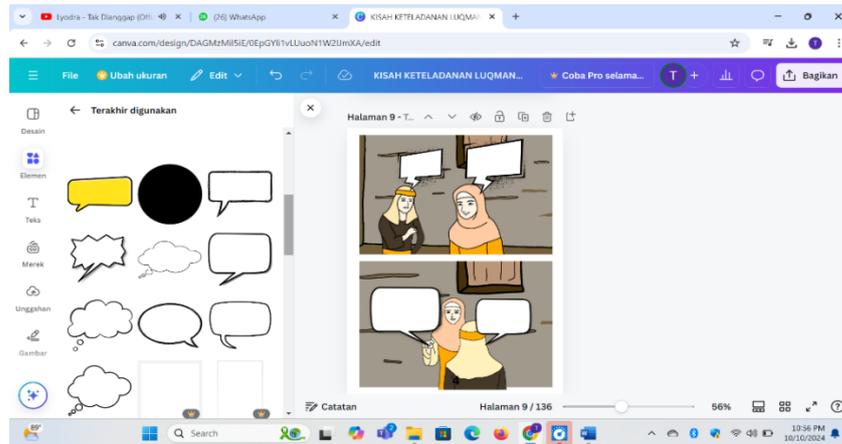
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Lembar Kerja



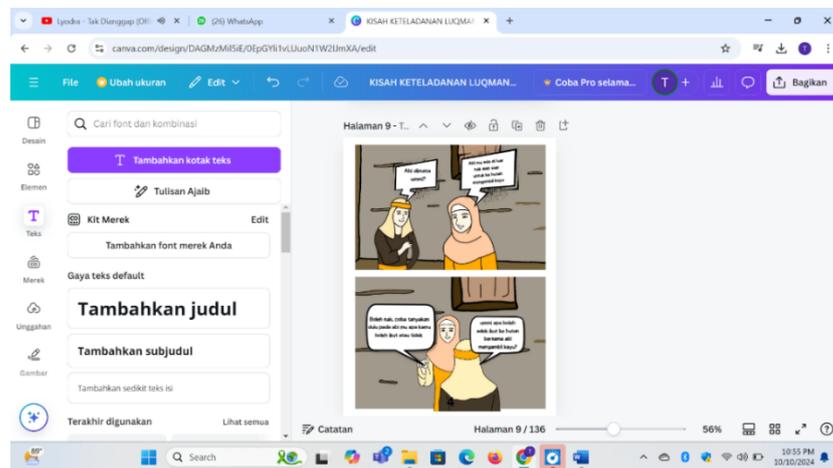
Gambar 4. 10 Tampilan Pengaploadan Gambar



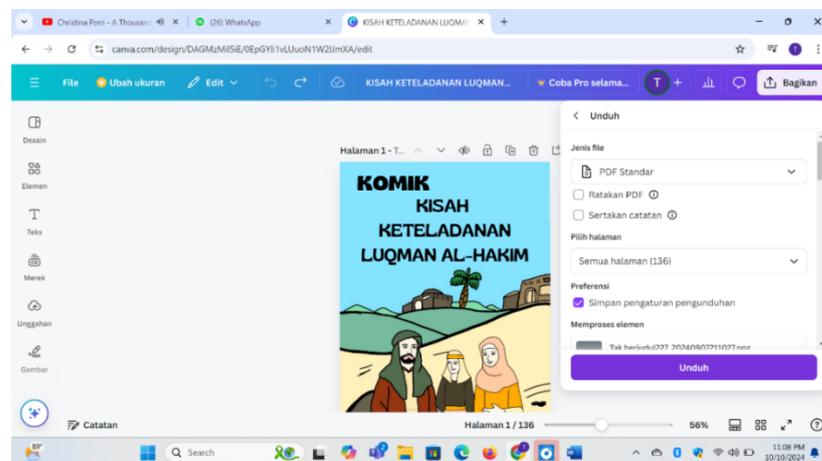
Gambar 4. 11 Tampilan Memasukkan Gambar



Gambar 4. 12 Tampilan Pemilihan Balon Teks



Gambar 4. 13 Tampilan Penambahan Teks



Gambar 4. 14 Tampilan Menyimpan File

Beberapa Gambaran sampul dan isi komik ditunjukkan pada gambar 4.15



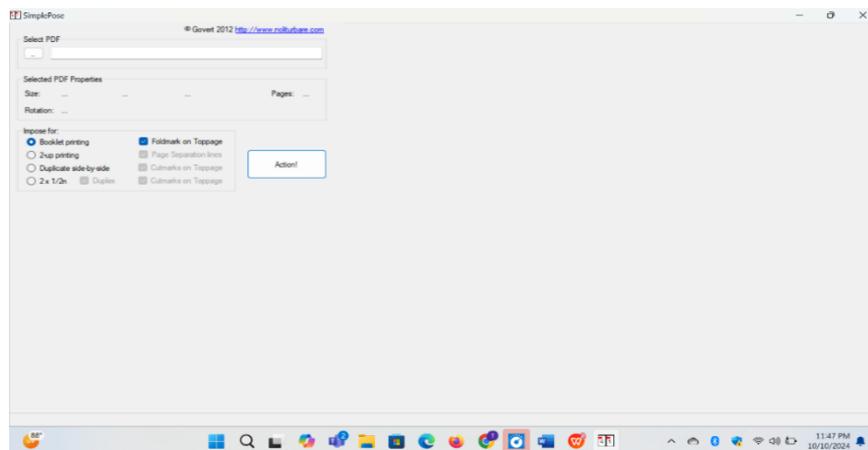
Gambar 4. 15 Contoh Gambar

2. Kevalidan media pembelajaran komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim

Apabila proses desain produk telah selesai selanjutnya Tahap pengembangan yang terdiri dari percetakan dan Uji Validitas.

a. Proses Percetakan

Proses percetakan menggunakan *gimposition*, aplikasi ini bisa di buka di laptop dan di cetak menggunakan "print Epson L21" dengan kertas *HVS SIDU* dengan berat 100 gram serta sampul yang di gunakan menggunakan kertas foto *Glossy Paper A4*. Tampilan Awal aplikasi ini dapat di lihat pada gambar 4.16 berikut:



Gambar 4. 16 Awal Aplikasi Gimposition

Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Gimposition* untuk percetakan sebagai berikut:

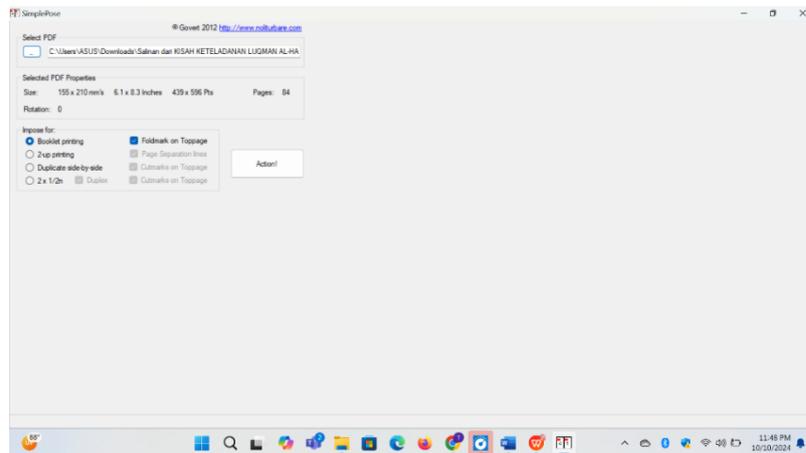
1) Buka aplikasi *Gimposition*

Setelah berhasil instal aplikasi silahkan buka aplikasi tersebut silahkan klik menu “*Select PDF*” dan pilih file yang sudah kita simpan di dokumen kemudian pilih bagian pertama “*Booklet printing dan Fooldmark on Toppage*” serta pilih menu “*Action*” dan tambahkan nama file sesuai keinginan anda maka file tersebut berubah menjadi dua halaman perlembar. Tampilan aplikasi ini dapat di lihat pada gambar 4.18

2) Bagian mencetak

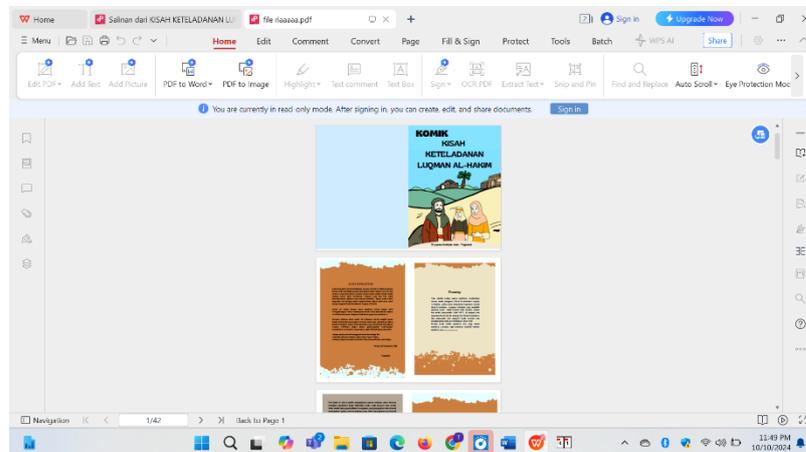
Setelah merubah halaman di aplikasi *Gimposition* silahkan buka file yang sudah terdowlod bagian mencetak terdapat 2 tahapan yaitu :

- a) Silahkan menekan “*CTRL P*” terdapat menu “*Odd Or Even Pages*” silahkan pilih “*Odd Pages*” kemudian Ubah kertas menjadi “*A4 210 x 297 mm*” maka file tahapan pertama bisa di cetak. Tampilan mencetak bagian pertama ini dapat di lihat pada gambar 4.20
- b) Setelah semua bagian halaman pertama sudah tercetak kemudian balik kertas silahkan menekan kembali “*CTRL P*” terdapat menu “*Odd Or Even Pages*” silahkan pilih “*Even Pages*” kemudian Ubah kertas menjadi “*A4 210 x 297 mm*” maka file tahapan kedua bisa di cetak. Tampilan mencetak bagian kedua ini dapat di lihat pada gambar 4.21

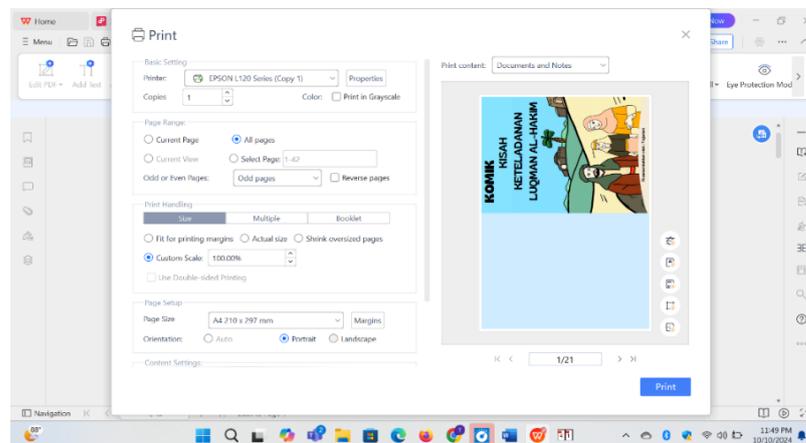


Gambar 4. 17 Memasukkan file di Aplikasi *Gimposition*

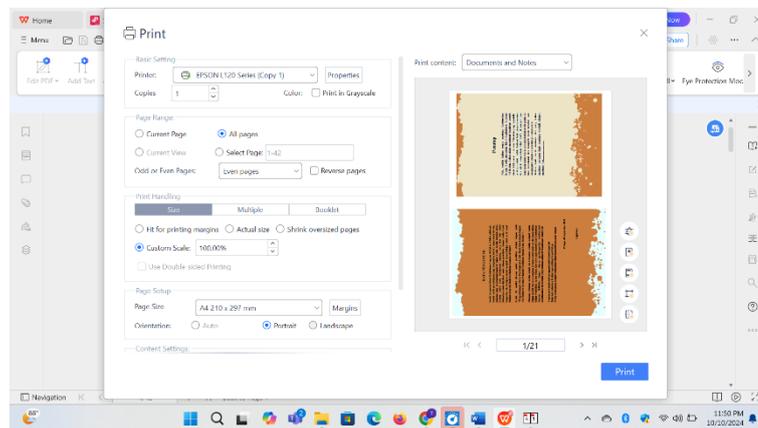
Apabila gambar selesai di masukkan ke dalam *Gimposition* maka file tersebut berubah menjadi 2 bagian dalam 1 halaman gambar file di tunjukkan pada gambar 4.18



Gambar 4. 18 Tampilan File Yang Sudah Di Ubah



Gambar 4. 19 Tampilan Percetakan Tahap Satu



Gambar 4. 20 Tampilan Percetakan Tahap Dua

Apabila proses mencetak bagian pertama dan kedua selesai maka komik telah jadi selanjutnya komik di bawa ke validator bahasa, media dan materi untuk di nilai.

b. Validasi Ahli

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap media pembelajaran komik yang dikembangkan dengan melibatkan validator ahli, sehingga media pembelajaran komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran komik divalidasi oleh beberapa tim validator

ahli yakni ahli media oleh Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd., ahli materi oleh Erwatul Efendi S.Pd.,I.M.Pd adapun ahli bahasa yakni Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil analisis data angket validasi media pembelajaran komik materi kisah keteladanan Luqman Al- cHakim adalah sebagai berikut :

1) Analisis Data Angket oleh Validasi ahli materi

Hasil angket Validasi Oleh ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran komik yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Aspek Kualitas Materi Tampilan	72%	Valid
Aspek Kemanfaatan	80%	Valid
Rata -rata	76%	Valid

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli materi di peroleh persentasi rata-rata 76% dengan kategori Valid.

2) Analisis Data Angket oleh Validasi Ahli Media

Hasil angket Validasi Oleh Ahli Media terhadap produk pengembangan media pembelajaran komik yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Aspek desain sampul	80%	Valid
Aspek Visual	80%	Valid
Aspek Tipografi	80%	Valid
Apek Ilustrasi	80%	Valid
Rata -rata	80%	Sangat valid

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli Media di peroleh persentasi rata-rata 80% dengan kategori sangat Valid.

3) Analisis Data Angket oleh Validasi Ahli Bahasa

Hasil angket Validasi Oleh Ahli Bahasa terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran Komik yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Persentase	Kategori
Aspek Kaidah Bahasa	73%	Valid
Aspek Konsep	80%	Valid
Aspek Kalimat	73%	Valid
Rata-rata	75%	Valid

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli Bahasa di peroleh persentasi rata -rata 75% dengan kategori Valid.

Adapun persentase rata - rata dari hasil analisis data tiga validator terhadap produk media pembelajaran komik yang diajukan sebagai berikut :

Tabel 4. 6 Hasil persentase rata -rata tiga validator

Aspek	Persentase	Kategori
Ahli materi	76%	Valid
Ahli media	80%	Sangat Valid
Ahli bahasa	75%	Valid
Rata-rata	77%	Valid

Berdasarkan data hasil angket validasi 3 validator dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran komik dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Uji Kepraktisan kepada Peserta Didik

Setelah analilis data angket validasi selesai dan dikategorikan valid, maka langkah selanjutnya tahap implementasi, yaitu mengimplementasikan dan mengujicobakan produk media pembelajaran komik kepada peserta didik pada materi kisah keteladanan Luqman Al -Hakim untuk mendapatkan data kepraktisan media. Pelaksanaan uji coba dilakukan oleh peserta didik kelas V SD Islam Datuk Sulaiman Putri yang berjumlah 29 yang di laksanakan secara langsung atau tatap muka.

Tahap implementasi di lakukan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama peserta didik membaca komik 1 episode ,pertemuan kedua peserta didik membaca komik pada episode 2 dan pertemuan ketiga peserta didik membaca komik episode ke tiga pada pertemuan ketiga peserta didik diberikan kousioner mengenai respon mengenai media komik yang sudah di baca. Untuk melihat hasil penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang didapat dari 29 orang peserta didik kelas V dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7 Data Uji Kepraktisan

No	Aspek penilaian	Jumlah skor peserta didik	Skor maksimal	%	Kategori
1	Materi	484	580	83.4	Sangat Praktis
2	Media	206	232	88.7	Sangat Praktis
3	Bahasa	299	348	85.9	Sangat Praktis
4	Ilustrasi	303	348	87	Sangat Praktis
5	Penampilan	201	232	86.6	Sangat Praktis
	Jumlah	1493	1740	85.8	Sangat Praktis

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan tabel 4.8, Media pembelajaran komik pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim kelas V di SD Islam Datok Sulaiman pada uji kepraktisan melalui respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 85,8% sehingga memenuhi kriteria “sangat praktis”. Maka media pembelajaran komik pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim kelas V di SD Islam Datok Sulaiman yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria kepraktisan sehingga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Efektivitas Media pembelajaran komik

Efektivitas media pembelajaran komik di lakukan pada tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dilakukan ada dua yaitu formatif dan sumatif evaluasi. Pada tahap evaluation ini digunakan angket minat baca peserta didik untuk mengukur efektivitas media pembelajaran komik.

1. Analisis data angket minat baca peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil angket minat baca peserta didik kelas V SD Islam Datok Sulaiman. dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8 Data Hasil Minat Baca

NO	Aspek Penilaian	Jumlah skor peserta didik	Skor maksimal	%	Kategori
1	Aspek Perasaan	497	580	85,6%	Tinggi
2	Aspek Perhatian	484	580	83.4%	Tinggi
3	Aspek Partisipasi	299	348	85.9%	Tinggi
	Jumlah	1280	1508	84.8%	Tinggi

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data dari angket tentang minat baca siswa kelas V SD Islam Datok Sulaiman yang telah dibagikan kepada 29 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 84,8% sehingga memenuhi kategori “Tinggi”. Dari hasil tersebut di temukan bahwa media pembelajaran komik efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Ha kim di dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

2. Revisi Setelah Validasi

Validasi ahli memberikan rekomendasi untuk pengembangan produk di masa depan selain memvalidasi media komik yang sedang dibangun. Validator membuat rekomendasi berikut:

Tabel 4. 9 Revisi Dan Saran Validator

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ahli Materi	Desain media pembelajaran baiknya mengikuti kondisi peserta didik dengan mempertimbangkankan ketersediaan perangkat dan efektifbvtas dari media pada setiap tema pembelajaran	Materi telah disesuaikan dengan perangkat pembelajaran dengan mencantumkan daftar isi dan judul setiap episode
Ahli Media	Penambahan sumber referensi yang di gunakan	Sumber referensi sudah di cantumkan di bagian halaman penutup
Ahli Bahasa	Kata pengantar komik tidak sesuai serta penulisan tanda baca ,huruf besar dan salah kata lebih di perhatikan	Kata ,tanda baca serta huruf besar dan huruf kecil telah di perbaiki

Hasil validasi dibandingkan dengan rekomendasi dan kritik validator, dan selanjutnya dikonsultasikan pada saat produk yang dihasilkan direvisi. Peneliti melakukan modifikasi sebagaimana dibawah ini:

Tabel 4.10 Modifikasi Hasil Revisi

Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
<p>Penulisan kata pengantar</p>		
<p>Perbaikan kata , huruf besar, dan huruf kecil</p>		
<p>Penambahan referensi</p>		

b. Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan Media pembelajaran komik Pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan media komik pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim untuk meningkatkan minat baca Peserta Didik mata pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Putri.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang kemudian dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).⁴⁸ Proses pengembangan media pembelajaran komik ini mulai dikembangkan pada awal bulan juli 2024 yang diawali dengan penyusunan rancangan pembuatan komik pembelajaran. Faktor-faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan media pembelajaran komik diperoleh melalui tahap analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan, dan peserta didik.

1. Desain media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman pada Peserta Didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman.

Proses perancangan desain komik yang dibuat dalam penelitian ini adalah jenis buku komik dirancang dari beberapa lembar dan dibuat menjadi

⁴⁸ Khusnul Atizah, Munir Yusuf, dan Dodi Ilham, "Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 73–82.

bentuk buku mengenai pengalaman membuat komik. pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu: (1) perancangan alur cerita “rancangan” berasal dari kata dasar “rancang” yang berarti sesuatu yang sudah dirancang; rencana, program, hasil rancang. Menurut Ladjamudin perancangan adalah tahapan desain memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang diperoleh dari analisis kebutuhan.⁴⁹senada dengan pendapat tersebut, Khairi juga menjelaskan bahwa langkah-langkah merancang sebuah media komik sebagai pembelajaran adalah (1) merancang alur cerita, (2) merancang gambar komik, (3) penyuntingan, dan (4) pencetakan.⁵⁰

Adapun perancangan alur cerita pada tahap desain ini terdiri dari (a) judul komik, Judul media pembelajaran komik ini adalah “kisah keteladanan Luqman Al-Hakim”. (b) pemeran utama, cerita pada komik ini akan berpusat pada satu keluarga di antaranya Luqman ,istrinya dan anaknya (c) Tema, Tema yang diusung dalam media komik ini adalah tema pendidikan dan *slice of life*.(d) arah cerita, Mengacu pada tema yang digunakan, cerita komik ini berisi cerita kehidupan sehari-hari dari tokoh yang diselingi dengan pengetahuan dan Pendidikan dan desain karakter serta di lakukan (e) deskripsi alur cerita yang cerita tersebut Luqman dan keluarganya merupakan keluarga yang harmonis. Mereka selalu taat ibadah, anak Luqman yang masi kecil mempunyai rasa ingin tahu yang banyak Luqman memiliki hati yang tulus dan akhlaknya sangat mulia.

(2) Desain karakter Desain karakter ini meliputi pembuatan tampilan fisik,

⁴⁹ Ladjamudin Al-Bahra, “Analisis dan desain sistem informasi,” *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 2020.

⁵⁰ Ashabul Khairi, “Pengembangan media komik berbasis karakter untuk siswa sekolah dasar,” *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 11, no. 1 (2016), <https://festiva.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/3658>.

kepribadian, dan detail lainnya yang diperlukan dari karakter pada setiap tokoh komik.

Apabila tahap perancangan alur cerita dan desain karakter telah selesai selanjutnya pembuatan produk desain yang sudah di buat menggunakan 2 aplikasi yaitu aplikasi *Ibis paint X* dan *Canva*. Adapun pembuatan desain di lakukan menggunakan Aplikasi *Ibis paint X* terdiri dari : (1) pembuatan sketsa dilakukan dengan menggambar secara digital resminya Komik ini dibuat menggunakan *ibis Paint X* yang ada di *smartphone*. Langkah langkah dalam menggunakan *ibis Paint X* yaitu : (a) membuat lembar kerja baru, ukuran lembar kerja di gunakan lembar kerja ukuran A4 Selanjutnya membuat sketsa (b) gunakan kuas untuk memulia gambar sketsta menggunakan kuas *Felt Tip Pen* (halus) (c) mewarnai gambar, sketsa gambar yang telah selesai kemudian diwarnai sesuai dengan kebutuhan yang anda inginkan (d) menyimpan gambar, Apabila gambar sudah berwarna selanjutnya menyimpan atau mengunduh gambar yang sudah kamu di buat.

Setelah proses pembuatan sketsa telah selesai di aplikasi *Ibis paint X* selanjutnya pembuatan *manuscript* menggunakan aplikasi *canva*. *canva* merupakan Aplikasi online alat yang dimanfaatkan sebagai pendukung untuk mendesain media pembelajaran. Wijaksono & Prima berpendapat bahwa aplikasi *canva* juga layak digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Aplikasi *canva* sendiri, dapat diakses melalui computer maupun ponsel, kemudahan dalam pengoprasiannya dapat memberikan dampak positif bagi pengguna khususnya

pembuatan media pembelajaran berupa komik.⁵¹Pembuatan *Manuscript* di aplikasi *canva* terdiri dari (a) buat lembar kerja baru jenis ukuran canvas yaitu lebar 15.5 cm dan tinggi 21 cm. (b) pengunggahan gambar, pindahkan semua gambar yang sudah kita buat di aplikasi *Ibis Paint X* ke Aplikasi *Canva*, (c) pemilihan warna, Ketika semua gambar sudah terupload di aplikasi *canva* kemudian pilih latar warna yang ingin kita gunakan(d) memasukkan gambar.

Apabila pemilihan latar warna selesai selanjutnya gambar yang sudah kita upload di masukkan dalam lembar kerja baru (e) menambahkan balon teks pilihlah balon teks yang anda ingin gunakan. Begitupun selanjutnya isi gambar dan balon teks sesuai dengan dialog yang anda buat dan (f) penambahan teks Apabila semua gambar tersusun, selanjutnya kita masukkan teks yang ingin kita ketik selanjutnya (g) menyimpan file yang sudah selesai di aplikasi *canva* tersebut klik “*Bagikan*” *serta simpan*” untuk menyimpan komik kemudian pilih “*PNG*” menjadi “*PDF print*”.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Satria Utama Mentaling Ati, Perancangan desain menggunakan tiga aplikasi, yaitu *Procreate*, *Coreldraw x7* dan *Photoshop CS3*. Jenis huruf yang digunakan pada sampul yaitu *Badaboom*. Sampul komik berukuran 26 x 13 cm dengan layout berupa *Book-let*. Bahan yang dipilih untuk mencetak sampul berupa kertas *kingstruk*. Sampul dicetak menggunakan metode percetakan digital print. Jenis huruf yang digunakan

⁵¹ Savio Adi Wijaksono dan Fani Keprila Prima, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 621–29.

pada halaman isi yaitu *c Wildword* serta bahan yang dipilih untuk mencetak halaman isi berupa kertas *kingstruk*.⁵²

Oleh karena itu, apabila file komik selesai maka proses desain telah selesai dan siap untuk dicetak adapun kertas yang di gunakan dalam mencetak komik yaitu bagain sampul menggunakan kertas foto *Glossy Photo Paper A4* sedangkan untuk bagian isi menggunakan kertas SIDU 100 gram.

2. Kevalidan media pembelajaran kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Putri

Apabila desain media pembelajaran komik telah selesai dan sudah dicetak. Media pembelajaran komik tersebut divalidasi oleh beberapa tim validator ahli. Menurut Murtadho, validasi adalah tindakan pembuktian untuk melihat ketepatan suatu instrument Bertujuan menghasilkan data yang valid dari para ahli.⁵³ Tingkat kevalidan media diukur dari hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh "Suharsimi" bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.⁵⁴

⁵² satria Utama Ati Mentaling, "Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemesanan Dan Pembuatan Komik" (PhD Thesis, Fakultas Seni dan Desain, 2019), <http://eprints.unm.ac.id/18125/>.

⁵³ Yola Angresia dkk., "Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.

⁵⁴ Annisa Dwi Fitria, Muhammad Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, "Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman

Produk ini telah melalui proses validasi yang yakni ahli media oleh Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd., ahli materi oleh Erwatul Efendi S.Pd.,I.M.Pd adapun ahli bahasa yakni Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan Media pembelajaran Komik yang telah dikembangkan. Adapun aspek yang dinilai oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2. Berdasarkan penilaian oleh validator ahli media, pembelajaran Komik dinyatakan valid dengan perolehan persentase rata rata 80% yang memenuhi kriteria “sangat valid”.

Pada aspek materi yang dinilai oleh validator dapat dilihat pada tabel 3.3. Menurut Angresia menjelaskan bahwa ahli materi menilai media dari sisi materi pembelajaran apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵⁵ Berdasarkan penilaian dari ahli validator materi media pembelajaran komik dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar karena media pembelajaran komik dikemas dengan sangat menarik dan terdapat gambar animasi untuk menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan validasi ahli materi. Media pembelajaran Komik dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan persentase rata rata 76 % yang memenuhi kriteria “valid” meskipun dengan revisi/perbaikan kecil.

Kemudian pada aspek bahasa yang dinilai oleh validator dapat dilihat pada tabel 3.4. Validator ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran komik valid untuk digunakan berdasarkan perolehan persentase rata- rata 75% yang

hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap,” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 14–28.

⁵⁵ Yola Angresia dkk., “Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari,” *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.

memenuhi kriteria “valid” .Adapun hasil dari tiga validator menunjukkan bahwa aspek yang paling tinggi yaitu aspek media ,dan aspek yang paling rendah yaitu aspek materi dan bahasa karena nilai kedua aspek tersebut sama. Menurut Rina media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 standar kriteria penilaian yaitu kriteria valid, praktis, dan efektif.oleh karena itu media pembelajaran Komik ini berkualitas dan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.⁵⁶

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengukur kevalidan media pembelajaran komik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Shelly Syilvian menunjukkan bahwa hasil validasi dari beberapa ahli tersebut di kategorikan valid dan layak digunakan dengan hasil penilaian ahli media memperoleh skor penilaian dengan presentase rata rata 91% dengan keterangan “sangat valid ” dan hasil penilaian ahli materi memperoleh skor penilaian dengan presentase rata- rata 92% dengan kategori “sangat valid ” serta Hasil penilaian ahli bahasa memperoleh skor penilaian dengan presentase kelayakan sebesar 81 % dengan keterangan ” sangat valid “.⁵⁷

Adapun hasil yang dicapai dalam media pembelajaran komik merupakan media pembelajaran yang “valid” untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian tiga ahli validator. Setelah divalidasi media pembelajaran komik tersebut selanjutnya direvisi berdasarkan saran atau masukan yang

⁵⁶ Ary Nur Wahyuningsih, “Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R,” *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2020), <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/40>.

⁵⁷ Sri Latifah, Yuberti Yuberti, dan Vina Agestiana, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis hots menggunakan aplikasi lectora inspire,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.

diberikan oleh para validator saat validasi produk. Beberapa saran dan masukan dari validator yakni untuk validator materi desain media pembelajaran baiknya mengikuti kondisi peserta didik dengan mempertimbangkan ketersediaan perangkat pembelajaran sedangkan untuk validator Ahli media yaitu penambahan sumber referensi yang digunakan dan untuk ahli bahasa yaitu perbaikan kata pengantar ,penulisan tanda baca , huruf besar dan huruf kecil yang keliru. Adapun saran dan masukan validator kemudian diperbaiki sesuai apa yang sudah disarankan.

3. Hasil uji praktikalitas melalui respon peserta didik terhadap Media pembelajaran komik pada materi Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim

Produk yang telah dinyatakan layak digunakan oleh validator dan telah dilakukan perbaikan sesuai saran atau masukan, maka selanjutnya produk diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik tersebut melalui respon peserta didik. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Islam Datok Sulaiman yang berjumlah 29 orang. peneliti membagikan komik tersebut kepada peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengisi lembar angket praktikalitas yang telah dibagikan. yaitu uji coba produk dengan pemberian angket praktikalitas yang telah di berikan kepada peserta didik pelaksanaan uji coba dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Tahap implementasi dilakukan 3 kali pertemuan ,pertemuan pertama peserta didik membaca komik 1 epiosode, pertemuan kedua peserta didik membaca komik pada epiosode 2 dan pertemuan ketiga peserta didik membaca komik

epiosode ketiga pada pertemuan ketiga peserta didik diberikan kousioner mengenai respon serta dan minat baca mengenai media komik yang sudah di baca.

Berdasarkan uji kepraktisan melalui angket respon peserta didik kelas V yang berjumlah 29 orang peserta didik diperoleh nilai rata-rata persentase yang diperoleh 83,4% untuk aspek materi , aspek Media 88,7%, aspek bahasa 85,9% aspek Ilustrasi 87% dan aspek Ilustrasi 87% serta 86,6%. dari keseluruhan aspek yakni 85,8% yang memenuhi kriteria “sangat praktis”. Dari penjelasan diatas Hal ini sejalan dengan pendapat Amilia menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika: 1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan, 2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori “sangat praktis”.⁵⁸

Akbar, juga menjelaskan bahwa bahan ajar dikatakan praktis apabila peserta didik merasa mudah menggunakan bahan ajar tersebut.⁵⁹ Media pembelajaran komik yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan praktis berdasarkan asil angket praktikalitas melalui respon peserta didik di atas. Media pembelajaran komik dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim karena materi dikemas dalam Media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Media

⁵⁸ Annisa Dwi Fitria, Muhammad Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, “Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap,” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 14–28.

⁵⁹ Taufiq Nuril Akbar, “Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang” (PhD Thesis, State University of Malang, 2016), <https://www.neliti.com/publications/210445/pengembangan-multimedia-interaktif-ipa-berorientasi-guided-inquiry-pada-materi-s>.

pembelajaran komik juga dapat digunakan oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun. Selain itu, media pembelajaran komik ini dapat memudahkan peserta didik untuk belajar di luar jam pembelajaran di sekolah dan membuat peserta didik lebih mandiri dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya berdasarkan uji kepraktisan melalui angket respon peserta didik. Seperti penelitian yang dilakukan Fitrahtunnisa dan Adnan dengan judul kepraktisan lembar kerja peserta didik berbasis komik menunjukkan bahwa kepraktisan layak digunakan dengan hasil penilaian memperoleh skor presentase rata-rata 94,17 % dengan keterangan sangat valid.⁶⁰ Oleh karena itu media pembelajaran komik materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan uji coba praktikalitas.

4. Efektivitas Media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim untuk meningkatkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada kelas kelas V SD Islam Datok Sulaiman

Tahap Evaluasi di gunakan untuk mengukur Efektivitas media pembelajaran komik. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi sumatif menurut Trianto bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama yaitu 1) peserta didik meluangkan lebih banyak waktunya pada kegiatan belajar, 2) siswa sangat berantusias untuk mengerjakan tugas, 3) adanya hubungan antara kandungan materi ajar dengan tingkat kemampuan siswa, dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Maka dari itu dilakukan

⁶⁰ S. Aldi dkk., “Uji kepraktisan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis keterampilan proses sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I. Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 7 (1), 128–143,” 2022.

tes hasil belajar kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.⁶¹ Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dengan memberikan angket minat baca peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran Komik. di peroleh persentase 85,6% pada aspek perasaan, pada aspek perhatian 83,4%, dan 85,9% untuk Aspek Partisipasi. Dari keseluruhan aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata 84,8% sehingga memenuhi kategori “Tinggi”. Data skor minat baca terhadap kemampuan membaca peserta didik di kelas V SD Islam Datok Sulaiman Putri berada pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut di temukan bahwa media pembelajaran komik efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim di dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Sesuatu dikatakan efektif apabila tujuan dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan, Menurut Sedianingsih efektif adalah mengerjakan sesuatu yang tepat (*do the right things*) bagaimana agar tepat sasaran, sehingga sasaran yang diinginkan dapat tercapai.⁶²

Sedangkan dikatakan tidak efektif jika analisis menunjukkan bahwa perbedaan sebesar (atau lebih besar dari) perbedaan yang diamati diperkirakan terjadi secara kebetulan lebih dari satu dari dua puluh kali ($p > 0,05$) menurut

⁶¹“Fitrahtunnisa da Trianto. Mendesain Model Pembelajaran.. Cjurnal+Kencana+Prenata+Media+Group%E2%80%9D+Surabaya+2021+h.23Adnan%2C+Kepriktisan+Lembar+Kerja+Peserta+Didik+Berbasis+Komik%2C+Jurnal+Amal+Pendidikan%2C+vol+3%2C+No.3%2C++2022%2C+h.189-197.&btnG=.

⁶²“Sedianingsih, Media Pembelajaran Tentang Pemesanan. ttps://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Sedianingsih%2C+Media+Pembelajaran+Tentang+Pemesanan+%E2%80%9D+Jurnal+Satria+Utama%2C+Ma%E2%80%9D2021+h.5.&btnG=.

Sugiyono.⁶³ Dilihat dari hasil uji coba pemberian angket minat baca peserta didik bahwa data skor minat baca terhadap kemampuan membaca peserta didik di kelas V SD Islam Datok Sulaiman Putri berada pada pesentase rata-rata rata-rata 84,8% dan dikategorikan efektif.

Dari berbagai jenis komik ,peneliti mengembangkan media pembelajaran komik dalam bentuk buku komik sehingga dalam tampilanya terlihat lebih formal apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya peneliti membuat sebuah produk media pembelajaran komik yang menggabungkan dua aplikasi yaitu Aplikasi *Ibis Paint X* untuk pembuatan desain sketsa dan warna serta aplikasi *Canva* untuk pembuatan *Manuscript*.

Adapun kebaharuan dalam penelitian ini yaitu terletak pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim dibandingkan penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang mengembangkan komik tentang materi kisah keteladanan Luqman Al- Hakim kebanyakan hanya mengangkat materi komik mengenai kisah nabi atau sejarah nabi. Beberapa penelitian yang membuat media pembelajaran komik berbentuk komik digital yang cara mengaksesnya menggunakan internet sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran karena memerlukan jaringan yang stabil. Sedangkan komik yang di buat peneliti mudah diakses karena komik dalam bentuk media cetak sehingga efektif dalam proses pembelajaran dikelas maupun secara mandiri.

⁶³ P. D. Sugiyono, "Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif," *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* 5, no. 1 (2019).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait Media pembelajaran Komik Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dan Budi Pekerti materi Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim pada peserta didik kelas V di SD Islam Datok Sulaiman, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti melalui beberapa tahapan prosedur yang terdiri dari proses perancangan desain, dan desain karakter serta tahap perancangan alur cerita yang menggunakan dua aplikasi yaitu *Ibis Paint X* untuk pembuatan sketsa dan aplikasi *canva* untuk pembuatan *Manuscript*. Adapun kertas yang digunakan dalam mencetak komik yaitu bagian sampul menggunakan kertas foto *Glossy Photo Paper A4* sedangkan untuk bagian isi menggunakan kertas *SIDU 100 gram*.
2. Kevalidan media pembelajaran komik pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim pada peserta didik kelas V di SD Islam Datok Sulaiman, dinyatakan valid berdasarkan penilaian ketiga validator ahli. Adapun hasil yang dicapai yaitu untuk aspek media dengan perolehan rata-rata 80% yang memenuhi kriteria “sangat valid” untuk aspek materi dengan perolehan rata-rata 76 % yang memenuhi kriteria “valid” serta aspek bahasa dengan perolehan rata-rata 75% dengan memenuhi kriteria “valid”. media pembelajaran komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim yang telah dikembangkan telah memenuhi

kategori valid.

3. Hasil uji praktikalitas melalui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Komik pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim pada peserta didik kelas V di SD Islam Datok Sulaiman, produk diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan edia pembelajaran komik tersebut melalui respon peserta didik. Berdasarkan uji kepraktisan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 85,8%. Media pembelajaran komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim yang telah di kembangkan telah memenuhi kriteria “sangat praktis” sehingga media pembelajaran komik praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Efektivitas media pembelajaran komik. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif dan sumatif, hasil uji coba yang dilakukan dengan memberikan angket minat baca peserta didik. Berdasarkan hasil data dari angket tentang minat baca siswa di peroleh persentase rata-rata 84,8%. Media pembelajaran komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim yang telah dikembangkan termasuk kategori “tinggi” sehingga media pembelajaran komik efektif digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam dan budi pekerti pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim didalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

B. Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Salah satu media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti khususnya materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim pada peserta didik kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi peserta didik.
2. Menambah pengetahuan dan bekal untuk menjadi seorang pendidik Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti yang profesional dan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang belajar mengajar dan mengetahui bentuk media yang cocok untuk diberikan pada tingkat SD/MI yang mampu menciptakan pembelajaran secara menyenangkan dan mandiri bagi peserta

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru dapat lebih memotivasi siswa agar lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga tercipta kondisi kelas yang kondusif agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.
2. Sebaiknya siswa juga harus berani bertanya dan Rajin untuk selalu membaca buku ataupun media pembelajaran lainnya
- 3.

4. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dan mahasiswa/i sebaiknya mengembangkan Media pembelajaran Komik Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dengan pokok bahasan yang berbeda dengan melakukan uji validitas dan betul-betul melaksanakan saran dan masukan dari validator sehingga dihasilkan media yang layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, Andi. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3 (2), 205," 2019.
- Aeni, Ani Nur, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, dan Nezar Raksa Wigena. "Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1121–30.
- Akbar, Taufiq Nuril. "Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang." PhD Thesis, State University of Malang, 2016. <https://www.neliti.com/publications/210445/pengembangan-multimedia-interaktif-ipa-berorientasi-guided-inquiry-pada-materi-s>.
- Al-Bahra, Ladjamudin. "Analisis dan desain sistem informasi." *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 2020.
- Aldi, S., A. Adnan, I. Ismail, dan A. F. Dzulqarnain. "Uji kepraktisan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis keterampilan proses sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I. Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 7 (1), 128–143," 2022.
- Amin, Muhammad Agil. "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan Qs. Al- Ikhlas (112): 1-4." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (30 Desember 2022): 365–75. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.501>.
- Angresia, Yola, Zulfani Sesmiarni, Charles Charles, dan Melyann Melani. "Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari." *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.
- Arifuddin, Arifuddin, dan Abdul Rahim Karim. "Konsep Pendidikan Islam : Ragam Metode PAI Dalam Meraih Prestasi." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (1 Februari 2021): 13–22. <https://doi.org/10.58230/27454312.76>.
- "Asep Samsul dan Rahmawati Otay " Penggunaan Media... - Google Scholar." Diakses 20 November 2024. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Asep+Samsul+dan+Rahmawati+Otay+%E2%80%9C+Penggunaan+Media+Vidio+dal

am+Meningkatkan+Hasil+Belajar+PAI+Materi+Kisah+Keteladanan+Luq
man+Siswa+kelas+V+SDN+3+Nasol+%E2%80%9C+Al-
+Risalah+%3A+Jurnal+pendidikan+Agama+Islam%2C+Vol+1%3A+No.
1%2C+Desember+2020%2C+h.+57-66&btnG=.

Atizah, Khusnul, Munir Yusuf, dan Dodi Ilham. "Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 73–82.

Darise, Gina Nurvina. "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks 'Merdeka Belajar.'" *The Teacher of Civilization : Islamic Education Journal* 2, no. 2 (28 Desember 2021). <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>.

"Fitrahtunnisa da Trianto. Mendesain Model Pembelajaran... - Google Scholar," [t.t.https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Fitrahtunnisa+da+Trianto.+Mendesain+Model+Pembelajaran+Inovatif-Progresif+%E2%80%9C+jurnal+Kencana+Prenata+Media+Group%E2%80%9D+Surabaya+2021+h.23Adnan%2C+Kepraktisan+Lembar+Kerja+Peserta+Didik+Berbasis+Komik%2C+Jurnal+Amal+Pendidikan%2C+vol+3%2C+No.3%2C++2022%2C+h.189-197.&btnG=.](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Fitrahtunnisa+da+Trianto.+Mendesain+Model+Pembelajaran+Inovatif-Progresif+%E2%80%9C+jurnal+Kencana+Prenata+Media+Group%E2%80%9D+Surabaya+2021+h.23Adnan%2C+Kepraktisan+Lembar+Kerja+Peserta+Didik+Berbasis+Komik%2C+Jurnal+Amal+Pendidikan%2C+vol+3%2C+No.3%2C++2022%2C+h.189-197.&btnG=)

Fitria, Annisa Dwi, Muhammad Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq. "Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 14–28.

Gunawan, Pramudya. "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Kronik: Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44.

Handayani, Puji, dan Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 396–401.

Hasriadi, Hasriadi. "Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Konsepsi* 11, no. 1 (2022): 85–97.

Hasriadi, Hasriadi, Muhammad Ihsan, Arifuddin Arifuddin, Muh Yamin, Muh Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 331–39.

Hendrayani, Ade. "Peningkatan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik kelas rendah melalui penggunaan reading corner." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 17, no. 3 (2018): 235–48.

Irawan, Jeniy. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran

2014/2015.” PhD Thesis, STAIN Jurai Siwo, 2020. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3095/1/008.Tar.16%20IAIN%20Metro.pdf>.

- Jogiyanto Hartono, M. *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi, 2018. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ATgEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=M+Jogiyanto+Hartono,+Metoda+Pengumpulan+Dan+Teknik+Analisis+Data+\(Penerbit+Andi,++2018\)&ots=zjY9Ypb6Te&sig=jyfpTdt1muPWmj9pt5hp66NXfW0](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ATgEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=M+Jogiyanto+Hartono,+Metoda+Pengumpulan+Dan+Teknik+Analisis+Data+(Penerbit+Andi,++2018)&ots=zjY9Ypb6Te&sig=jyfpTdt1muPWmj9pt5hp66NXfW0).
- Karim, Abdul Rahim. “Reafirmasi Pendidikan Agama Islam Melalui Sistem Boarding School Di Sekolah Umum.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 1 (5 Juli 2020): 38–49. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).5082](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).5082).
- Khairi, Ashabul. “Pengembangan media komik berbasis karakter untuk siswa sekolah dasar.” *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 11, no. 1 (2016). <https://festiva.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/3658>.
- Latifah, Sri, Yuberti Yuberti, dan Vina Agestiana. “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis hots menggunakan aplikasi lectors inspire.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.
- Maharani, Erfina, Novena Ade Fredyarini Soedjiwo, dan Rusmayani Rusmayani. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PAI Di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Faidatuna* 2, no. 3 (2021): 172–80.
- Mentaling, Satria Utama Ati. “Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemesanan Dan Pembuatan Komik.” PhD Thesis, Fakultas Seni dan Desain, 2019. <http://eprints.unm.ac.id/18125/>.
- Mukhlisina, Innany. “Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)* 5, No. 2 (2020): 791. <https://doi.org/10.22219/Jp2sd.Vol5.no2.791-798>.
- Nabunome, Daniel, dan Sunu Hastuti. “Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas XI di SLB Pembina Kupang.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 3, no. 2 (2018). <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jipend/article/view/27>.
- Nafala, Nur Mazidah. “Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.” *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30.
- Nur, Indria, dan Fardan Abdilah. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Di Smp Yapis 2 Fakkak.” *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, No. 2 (2024): 92–111.

- Nurfadillah, Nurfadillah. "Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas Iii Sdn 41 Batu Putih Kecamatan Bara Kota Palopo." Phd Thesis, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo, 2023. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/7357/1/NURFADILLA%20.pdf>.
- Patricia, Florens Debora. "Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku 'Memahami Komik' Scott McCloud." *Jurnal studi komunikasi* 2, no. 2 (2018). <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/702>.
- Rahim, Farida. "Pengajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." *Jakarta: Bumi Aksara*, 2020.
- Rindiasari, Putri Rindiasari, Yuliani Hidayat, Wahyu Hidayat, dan Wiwin Yuliani. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4, no. 5 (2021): 367–72.
- Sapriyah, Sapriyah. "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:470–77, 2019. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>.
- "Sedianingsih, Media Pembelajaran Tentang Pemesanan... - Google Scholar." Diakses 20 November 2024. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Sedianingsih%2C+Media+Pembelajaran+Tentang+Pemesanan+%E2%80%9D+Jurnal+Satria+Utama%2C+Ma%E2%80%9D2021+h.5.&btnG=.
- Siregar, Ayub, dan Dewi Irmawati Siregar. "Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar." *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)* 2, no. 1 (2021). <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432>.
- "Soleh baedawi "Pendidikan Agama Islam dan Budi... - Google Scholar." Diakses 20 November 2024. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Soleh+baedawi+%E2%80%9CPendidikan+Agama+Islam+dan+Budi+Pekerti++SD+Kelas+V%E2%80%9D+pusat+perbukuan+Badan+Standar%2C+kurikulum+dan+asesmen+pendidikan%2C+202%2C.h.124&btnG=.
- Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2022. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Sugiyono, P. D. "Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif." *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* 5, no. 1 (2019).
- Suryani, Nunuk, dan Leo Agung S. *Strategi Belajar Mengajar*. 1 ed. Yogyakarta: Ombak, 2012.

- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, dan Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi." *Jurnal komunikasi pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115–23.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, dan Susilaningsih Susilaningsih. "Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90.
- Wahyuni, Indah. "Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5840–49.
- Wahyuningsih, Ary Nur. "Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R." *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2020). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/40>.
- Wijaksono, Savio Adi, dan Fani Keprila Prima. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 621–29.
- Yamin, Muhammad, Lucky Purnama Sultan, Miftahul Hidayah, Mochammad Rizky Syaputra, dan Kautsar Eka Wardhana. "Mengembangkan Pembelajaran Dengan Media Youtube Pada Mata Pelajaran PAI di SMA." *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 3, no. 2 (2022): 161–72.

