

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

ARIFA NAHDIYAH

NPM: 1511100007

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA
PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS IV DI SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :

ARIFA NAHDIYAH

NPM : 1511100007



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Drs. Ahmad Sodik, M.Ag

Pembimbing II : M. Indra Saputra, M.Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada, mudah bosannya peserta didik dalam pembelajaran, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu komik sebagai media pembelajaran. Tujuan pengembangan media pembelajaran komik materi sifat-sifat Rasulullah SAW pada mata pelajaran akidah akhlak. Media pembelajaran komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan penggunaan model Borg and Gall yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: melakukan penelitian study pendahuluan, produk dan produksi pengembangan. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran komik yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 bahasa, uji lapangan terdiri dari uji lapangan kelompok kecil dengan 10 orang peserta didik dan uji kelompok besar dengan 20 orang peserta didik. Penelitian ini diadakan di MI Masyariqul Anwar Durian Payung dan MIMA 7 Labuhan Ratu. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi sifat-sifat Rasulullah SAW memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 92,67% dikategorikan sangat layak, rata-rata nilai ahli materi sebesar 85,33% dikategorikan sangat layak dan rata-rata nilai ahli bahasa 88,18% dikategorikan sangat layak. Sedangkan penelitian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 90,29% yang dikategorikan sangat layak dan 91,00% yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran komik yang dikembangkan sangat praktis dalam proses pembelajaran. Dari pemaparan di atas, maka peneliti memberikan sarannya bagi pendidik, orang tua dan pembaca agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar bagi para peserta didik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, Akidah Akhlak

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arifa Nahdiyah

NPM : 1511100007

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV di SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saluran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau dalam daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini. Maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2021

Penulis

Arifa Nahdiyah

NPM: 1511100007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PERSETUJUAN

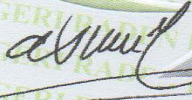
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV di SD/MI
Nama : Arifa Nahdiyah
NPM : 1511100007
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan


MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN
Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Hi. Ahmad Sodiq, M.Ag
NIP 197311182000031002


M. Indra Saputra, M.Pd
NIP

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV di SD/MI**, Disusun oleh: **Arifa Nahdiyah**, NPM : **1511100007**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Senin, 05 April 2021 pukul 15.00 s.d 17.00 WIB, tempat : Ruang Sidang *Virtual Google Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd** (.....)

Sekretaris : **Hardiansyah Masya, M.Pd** (.....)

Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

Penguji Pendamping I : **Drs. Hi. Ahmad Sodiq, M.Ag** (.....)

Penguji Pendamping II : **M. Indra Saputra, M.Pd** (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hf. Nirva Diana, M. Pd

NIB 19640828 1988032002

MOTTO

مَنْ يُطِيعِ الرَّسُولَ فَقَدْ أَطَاعَ اللَّهَ وَمَنْ تَوَلَّىٰ فَمَا أَرْسَلْنَاكَ عَلَيْهِمْ حَفِيظًا ﴿٨٠﴾

Artinya: “Barangsiapa menaati Rasul (Muhammad), maka sesungguhnya dia telah menaati Allah. Dan barangsiapa berpaling (dari ketaatan itu), maka (ketahuilah) kami tidak mengutusmu (Muhammad) untuk menjadi pemelihara mereka.” (Q.S. An-Nisa’ : 80)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad Saw. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang:

1. Ayahanda tercinta Marsudi S.Pd dan Ibunda tercinta Lis Mardiana serta adikku M. Afiq Chaidar dan M. Aidil Mughis yang tak pernah lelah untuk mendoakanku setiap waktu, mendukung, mensupport serta memberikan motivasi dan kasih sayangnya. Tak luput juga dengan pengorbanan yang tak ternilai dan tak terbalas.
2. Muhammad Fahmi Wiguna yang telah memberiku doa, dukungan, kritik, saran, serta selalu memberikan cinta dan semangat kepadaku.
3. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan yang saya tidak dapat sebutkan satu persatu.

RIWAYAT HIDUP

Arifa Nahdiyah dilahirkan pada tanggal 11 november 1997 di Bandar Lampung, putri pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Marsudi dan Ibu Lis Mardiana, mempunyai adik bernama Muhammad Afiq Chaidar dan Muhammad Aidil Mughis.

Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Rawa Laut Pahoman Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2009, kemudian melanjutkan sekolah di MTSN 1 Tanjung Karang Bandar Lampung pada tahun 2010 diselesaikan pada tahun 2012, kemudian dilanjutkan lagi di MAN 2 Bandar Lampung pada tahun 2013 diselesaikan pada tahun 2015, setelah itu melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2015 dan diterima sebagai Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Sang Maha Pencipta semesta alam yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV di SD/MI.” Sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan dan suritauladan kepada Nabi Muhammad SAW. Para sahabat, keluarga dan kita sebagai pengikutnya semoga tetap istiqomah dalam memegang apa saja yang telah beliau ajarkan, sehingga kita termasuk orang-orang yang mendapat syafaatnya di akhirat kelak. Aamiin. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung dan alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak yang telah memberikan banyak bantuan dan bimbingan, secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Ibu Prof. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lmapung.
2. Ibu Syofnidah Ifriani, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

3. Bapak Drs. Hi. Ahmad Sodiq, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak M. Indra Saputra, M.Pd.I selaku pembimbing II atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam membimbing dan pengarahan serta dukungan motivasi yang selalu diberikan selama penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa kepada penulis.
5. Ibu Rahmah, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MI Masyariqul Anwar Durian Payung dan Ibu Hasihah, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MIMA 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk menyusun skripsi.
6. Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I selaku guru kelas IV di MI Masyariqul Anwar Durian Payung dan Ibu Farida Yulia, S.Pd.I selaku guru kelas IV di MIMA 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Sahabat-sahabat terbaikku Dyah Litahayu, Dhita Istiqomah, Khusnul Khotimah, Melda, Siti Nurasiah, Irfa Cahyawan dan Hafifi yang selalu menghibur, menyemangati dan memotivasi setiap harinya.
8. Teman-teman KKN dan PPL yang telah memberikan banyak cerita, kebersamaan dan semangat.
9. Semua pihak yang membantu dan terlibat dalam perjalanan kehidupanku.

Terimakasih atas doa dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu semoga mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna namun semoga dapat bermanfaat bagi semua yang membaca. Semoga Allah SWT menjadikan ini sebagai amal ibadah yang akan mendapatkan ganjaran disisinya.

Bandar Lampung, Februari 2021

Penulis

Arifa Nahdiyah
NPM: 1511100007



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Pengembangan	14
B. Pengertian Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Karakteristik Media Pembelajaran	16
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	17
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran	19
5. Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Pembelajaran	20
6. Evaluasi Media Pembelajaran	21
7. Kelebihan Media Pembelajaran.....	22
C. Komik.....	23
1. Pengertian Komik.....	23
2. Ciri-Ciri Komik	24
3. Sejarah Komik	25
4. Macam-Macam Komik.....	27
5. Unsur-Unsur Komik	30
D. Akidah Akhlak	31
1. Pengertian Akidah Akhlak	31
2. Pengertian Rasul	32
3. Sifat-Sifat Rasul Allah.....	33
E. Penelitian Relevan.....	38
F. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	42
B. Subjek Penelitian dan Pengembangan.....	43
C. Lokasi Penelitian	44
D. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan	44
E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Instrumen Penelitian.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan.....	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pedoman Skor Penilaian	52
Tabel 2 Ketentuan Pemberian Skor.....	53
Tabel 3 Pedoman skor penilaian	53
Tabel 4 Persentase dan kriteria kualitatif respon peserta didik.....	54
Tabel 4.1 Hasil Rekapitlasi Ahli Materi Tahap 1	62
Tabel 4.2 Hasil Rekapitlasi Ahli Materi Tahap 2	63
Tabel 4.3 Hasil Rekapitlasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	64
Tabel 4.4 Hasil Rekapitlasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	65
Tabel 4.5 Hasil Rekapitlasi Ahli Media Tahap 1	66
Tabel 4.6 Hasil Rekapitlasi Ahli Media Tahap.....	67
Tabel 4.7 Saran Perbaikan Validasi Ahi Media	70
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	72
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	73
Tabel 4.10 Penilaian Respon Pendidik dari 2 sekolah.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Research and Development (R&D) Model Borg and Gall.....	45
Gambar 2. Langkah – Langkah Penelitian R&D yang digunakan.....	46
Gambar 3. Design Produk.....	57
Gambar 4. Revisi Design	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Research and Development (R&D) Model Borg and Gall.....	45
Gambar 2. Langkah – Langkah Penelitian R&D yang digunakan 46.....	
Gambar 3. Design Produk.....	57
Gambar 4. Revisi Design.....	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting bagi manusia karena pendidikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir seseorang dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh seseorang, membentuk kepribadian dan keterampilan yang berguna bagi diri sendiri bahkan berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan juga menitik beratkan kepada pembentukan dan pengembangan kepribadian.¹

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan misi pendidikan yang menjadi tanggungjawab profesional setiap guru.

Pada era global saat ini terdapat banyak perubahan pendidikan yang sifatnya mendasar. Pendidikan harus difokuskan pada empat pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*) dan belajar

¹ Oemar Hamalik, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019). h. 55.

menjadi diri sendiri (*learning to be*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dari pemerintah yang sudah menetapkan perubahan sistem pendidikan dengan menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Untuk mengatasi perubahan yang menglobal diperlukan adanya pembaharuan kearah yang lebih baik, salah satu bentuk pembaharuan dalam pendidikan yaitu dengan adanya pembelajaran tematik, dimana materi atau bahan pelajaran tersebut didasarkan atas penggabungan dari tema dan mata pelajaran. Pembaruan kurikulum terus dilakukan pemerintah untuk mengimbangi teknologi dan budaya yang semakin berkembang, oleh karena itu pada tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengembangkan “Kurikulum Baru”, sebagai koreksi dan sekaligus penyempurnaan dan penguatan dari kurikulum sebelumnya (KTSP) yang kemudian dikenal dengan Kurikulum 2013.² Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi. Dimana di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Adapun untuk lebih mudahnya pencapaian kompetensi yang dirumuskan maka dipilih pembelajaran tematik sebagai basis dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada pemilihan tema yang sesuai dengan dunia anak sehingga menarik minat belajarnya. Adanya kesesuaian materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong anak untuk terlibat aktif dan melibatkan kebermaknaan dalam proses belajar.

²Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019).

Pada hakikatnya belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa maupun dalam bertindak. Hasil dari proses belajar tidak hanya perubahan tingkah laku, tetapi juga kecakapan, sikap dan perhatian. Jenis belajar meliputi belajar kecakapan jasmaniah, belajar *problem solving*, belajar fakta pengetahuan, belajar cara, belajar sikap, belajar minat, dan belajar untuk *transferred*.³ Oleh karena itu siswa harus turut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi yang melibatkan beberapa komponen yang salah satunya adalah interaksi dengan lingkungan.

Lingkungan merupakan suatu bahan ajar yang memiliki banyak manfaat. Pengelolaan dan pemanfaatan lingkungan dengan efisien dapat menghasilkan suatu produk pengajaran yang memiliki tingkat edukasi yang tinggi. Namun, fenomena kurang memanfaatkan fasilitas dan lingkungan sering terjadi di sekolah, para guru pada umumnya melakukan proses belajar di kelas dengan pemberian materi-materi secara abstrak yang tidak diperbanyak dengan interaksi. Jika diamati, banyak sekali lingkungan sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan misalnya pohon, tiang bendera, bahan-bahan bekas dan sebagainya. Objek-objek tersebut dapat dimafaakan oleh guru sebagai kegiatan untuk memecahkan suatu masalah dan untuk

³Esti Ismawati dan Faras Umayu, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017). hlm. 1.

tercapainya kemampuan berkomunikasi sehingga dengan demikian kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik dapat tercapai.

Selanjutnya jika dilihat dari sisi keagamaan, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Menurut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap orang, khususnya kaum muslim. Allah swt. akan meninggikan beberapa derajat bagi orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini tertuang dalam Al-Qur'an dalam surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ آذِنُوا فَآذِنُوا يُرَفِّعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁴

Penyebab rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum

⁴Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemahnya* (Jakarta: PT. Pantja Cemerlang, 2019), h. 543.

dapat membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal.⁵ Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁶

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Masyariqul Anwar Durian Payung dan MIMA 7 Labuhan Ratu diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan menggunakan media seadanya yaitu berupa buku paket. Pada saat proses pembelajaran dimulai guru hanya memberikan waktu lima menit untuk siswa membaca materi yang ada di buku paket sesuai dengan materi yang disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan dengan metode ceramah yang dibantu dengan media papan tulis, keterbatasan media pembelajaran guru hanya

⁵Sohibun, Filza Yulina Ade. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. FKIP Universitas Pasir Pengaraian. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.

⁶Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2017), Volume 4 Nomor 1.

memanfaatkan media papan tulis dan media pada gambar-gambar yang ada dalam buku paket. Setelah guru menerangkan guru langsung memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan latihan soal-soal yang ada dibuku paket.

Penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif dan kurang menarik, masih banyak siswa yang berbicara didalam kelas saat proses pembelajaran dimulai, dan siswa bermalas-malasan untuk membaca buku paket yang diberikan oleh sekolah, hal ini yang sering membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Dengan ini, memerlukan adanya media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah media yaitu media Komik Digital. Media Komik digital ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan/jenuh untuk belajar, dengan begini proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan akan menambah minat peserta didik untuk belajar.

Hal ini juga dikuatkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan praktisi pendidikan yaitu Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I selaku guru

kelas IV di MI Masyariqul Anwar Durian Payung, beliau mengatakan bahwa di MI Masyariqul Anwar Durian Payung ini memang belum pernah menggunakan media komik.⁷ Berdasarkan angket yang diberikan kepada Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I beliau juga mendukung jika diadakannya pengembangan media pembelajaran dan sangat mendukung jika diadakannya pengembangan media komik di MI Masyariqul Anwar Durian Payung.⁸

Dua unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Dengan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun 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.

Pemakaian 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. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran berfungsi untuk

⁷Hasil wawancara peneliti dengan pendidik (Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I) selaku guru kelas IV di MI Masyariqul Anwar Durian Payung, hari senin tanggal 09 Desember 2019.

⁸Hasil angket yang di isi pendidik (Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I) selaku guru kelas IV di MI Masyariqul Anwar Durian Payung, hari senin tanggal 09 Desember 2019.

mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Namun banyak pula guru atau pendidik disekolah yang masih belum menggunakan media sebagai alat pembelajaran salah satunya dalam pelajaran akidah akhlak.

Pengertian akidah secara bahasa berasal dari kata *al-'aqd*, artinya ikatan, pengesahan, penguatan, kepercayaan atau keyakinan yang kuat, dan pengikatan dengan kuat. Pengertian akidah secara istilah adalah ilmu yang berisi tentang argumentasi-argumentasi rasional dalam mempertahankan akidah keimanan, juga berisi bantahan-bantahan terhadap keyakinan para pembid'ah dan orang-orang yang menyeleweng dari mazhab salaf dan ahli sunnah.⁹

Kata “akhlak” lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia sebab akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang. Akan tetapi, ada pula yang menyamakan antara keduanya karena keduanya membahas masalah baik dan buruk tingkah laku manusia.¹⁰

Akidah akhlak adalah suatu etika atau tata krama dari sebuah perilaku manusia atau seseorang yang notabennya sudah terbentuk sejak seseorang tersebut dilahirkan, namun akhlak juga bisa dibentuk sejak dini guna menjadikan seseorang bisa memiliki atau membentuk akhlak yang

⁹Rosihan Anwar dan Saehudin, *Akidah Akhlak*, (Pustaka Setia: 2016), h. 29.

¹⁰ *Ibid*, h. 274.

baik, dan juga bisa membiasakan akhlak-akhlak baik menjadi bagian didalam setiap aktivitasnya sehari-hari.

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun instruktur. Media pembelajaran yang dipakai selama ini menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien.

Pentingnya guru atau pendidik menggunakan media pembelajaran pada materi sifat-sifat rasulullah swt agar peserta didik mudah tertarik untuk belajar, dari ketertarikan itu peserta didik lebih termotivasi untuk membaca dan memahami materi yang sedang dipelajari atau yang sedang diajarkan oleh guru, sehingga peserta didik menjadi paham dan tidak membosankan seperti halnya media komik digital.

Media komik digital merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Media pendidikan agama islam yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya,

komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk membacanya.

Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar didalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara rata berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Dengan gambar yang menarik dan sederhana di tambah dengan kata-kata yang sering di jumpai didalam bahasa keseharian kita membuat komik dapat dinikmati oleh berbagai usia dan semua orang, melalui komik juga seorang guru/pendidik dapat menjelaskan tidak hanya dengan sekedar menggunakan metode ceramah saja namun juga dapat secara visual karena komik dapat berpotensi sebagai sarana yang lebih inovatif, jadi dapat dikatakan komik merupakan suatu media alternatif yang tepat untuk membantu proses pembelajaran, mengapa bisa dikatakan seperti itu karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang didapat secara lebih mudah dan menarik.

Berdasarkan tema yang penulis pilih, pemanfaatan lingkungan yang ada dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, seorang guru yang berperan sebagai tenaga pendidik harus mampu membuat suatu media kongkrit yang dikemas secara menarik untuk menstimulasi siswa agar tertarik dan bersemangat dalam mengikuti dan memahami materi yang

disampaikan guru. Media yang akan digunakan untuk pembelajaran tidak harus berupa media yang memiliki nilai nominal yang tinggi. Media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.¹¹

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat didefinisikan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran di setiap materi.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru.
3. Proses belajar yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan media komik digital pada mata pelajaran akidah akhlak pada materi sifat-sifat rasulullah saw di SD/MI.

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 3.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD/MI?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD/MI?
3. Bagaimanakah Hasil Respon Peserta Didik Mengembangkan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Proses Pengembangan Media pembelajaran komik dalam mata pelajaran akidah akhlak di SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik dalam mata pelajaran akidah akhlak di SD/MI.
3. Untuk mengetahui Hasil Respon Peserta Didik Mengembangkan Media Pembelajaran Komik Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan bahan ajar

sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian.

b. Peserta didik

1. Memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Pendidik

1. Memberikan masukan kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.
2. Memberikan *stimulus* (rangsangan) kepada peserta didik bahwasanya melalui media yang sederhana dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

d. Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pengembangan

Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas, serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹² Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk di ujicobakan di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

B. Pengertian Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat untuk membantu suatu kegiatan agar dapat menjadi lebih mudah. Di era sekarang media di desain untuk semakin

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 407.

memudahkan manusia dalam suatu kegiatan. Tidak terkecuali dibidang pendidikan, saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat ditemukan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana dikelas dirasa rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi peserta didik.¹³ Untuk itu sebagai pendidik harus dapat lebih memahami kebutuhan salah satunya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Kata media dari bahasa latin "*medium*" yang berarti perantara yaitu pengantar pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne dan Briggs juga berpendapat, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran.¹⁴

Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹³Ida Fiteriani, "*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*", (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, h. 166.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi-cet.19. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). h. 3-4.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.¹⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu komponen sumber belajar yang didalamnya berisikan materi instruksional yang dapat membuat peserta didik menjadi sangat bersemangat untuk belajar.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Beberapa karakteristik jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran, yaitu: media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Seels dan Glasgow mengelompokkan media dengan melihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu:

- 1) Pilihan media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan
 - b) Visual yang tidak diproyeksikan
 - c) Audio

¹⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2018), h. 2.

- d) Penyajian multimedia
 - e) Cetak
 - f) Permainan
 - g) Realita
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi
 - b) Media berbasis mikroprosesor¹⁶

Berdasarkan uraian diatas, karakteristik jenis media itu terbagi tiga yaitu: media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Sedangkan jika dilihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum yaitu sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware(perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software(perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Ibid*, hlm. 35-37.

- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok kecil, atau perorangan.
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹⁷

Ketetapan pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, melihat kompleks dan uniknya proses belajar saat ini. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.¹⁸

¹⁷ Azhar Arsyad, *Ibid*, hlm. 6.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Ibid*, hlm. 15-17.

a. Ciri fiksatif (*Fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

b. Ciri manipulatif (*Manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapsing recording*.

c. Ciri distributif (*Distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Sesuatu yang penting disadari bahwa proses belajar dibutuhkan dukungan media pembelajaran agar proses belajar terasa nyaman, tidak terkekang, serta gembira dalam proses belajarnya. Karena ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, sebagai berikut:

a. Ketepatan/kesediaan sumber setempat.

- b. Dukungan dengan materi.
- c. Keluwesan dan kepraktisan.
- d. Waktu
- e. Efektifitas terhadap perkembangan serta berpikir peserta didik.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, pemilihan media pembelajaran penting untuk diperhatikan agar tujuan proses belajar yang dilakukan dapat tercapai.

5. Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Pembelajaran

Adapun penggunaan media dalam pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat demi kelangsungan keberhasilan proses belajar mengajar. Levie dan Lentz mengatakan bahwa empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris. Sedangkan fungsi media pembelajaran yang dilihat dari penggunaannya pada perorangan, kelompok, atau kelompok besar menurut Kemp dan Dayton yaitu, memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi intruksi.²⁰

Sanaky menerangkan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Sanaky

¹⁹Sadiman Arief S, Raharjo, dkk, Media pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), h. 86.

²⁰ Azhar Arsyad, *Op Cit*, hlm. 19.

melanjutkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran.
- c. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat fisik untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah guru menyampaikan pesan yang berupa materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mempermudah dalam menerima pembelajaran sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran pada akhir pembelajaran tersebut.

6. Evaluasi Media Pembelajaran

Membuat sebuah media pembelajaran tentu sangat penting dilakukannya evaluasi dari media pembelajaran, hal ini dilakukan

untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran digunakan dan dapatkah media pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan. Jika dilihat dari tahapan evaluasi media pembelajaran, ada tiga tahap macam evaluasi formatif, sebagai berikut:

- a. Evaluasi review ahli
- b. Evaluasi satu lawan satu
- c. Evaluasi kelompok kecil
- d. Evaluasi lapangan ²¹

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam pembuatan media pembelajaran untuk mencapai sesuai dengan tujuan pembuatan perlu dilakukan evaluasi, evaluasi ini dapat dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

7. Kelebihan Media Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran akan menghasilkan beberapa hal yang lebih positif. Beberapa dampak positif itu, sebagai berikut:

- a. Lebih menarik
- b. Lebih interaktif
- c. Waktu lebih dimaksimalkan
- d. Hasil belajar meningkat
- e. Peran pendidik semakin positif²²

²¹ Sadiman, Arief S, Raharjo, dkk, *Op Cit*. H. 181-187.

²² Azhar Arsyad, *Op Cit*, hal. 27.

Jadi, media pembelajaran adalah suatu komponen sumber belajar yang penting dan mendukung dalam memberikan materi pembelajaran.

C. Komik

1. Pengertian Komik

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.²³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra lain.²⁴

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 145.

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Adapun definisi komik lainnya, sudah tidak asing lagi bagi banyak orang mengenai komik, sebagian orang mendefinisikan komik yaitu sebagai cerita bergambar. Disini akan lebih diperjelas lagi mengenai definisi komik. Komik adalah sebuah cerita yang bergambar dan dinarasikan melalui kotak yang disebut panel. Jika menggunakan dialog, maka biasanya dialog digunakan didalam balon komik yang dihubungkan oleh karakter yang melakukan dialog.

Komik pertama kali populer ketika muncul di koran-koran, biasanya menceritakan lelucon-lelucon hanya dengan sedikit panel. Dan sebelum ada cerita bergambar di dalam panel, koran-koran sudah terlebih dahulu membuat karikatur yang merupakan awal-awal dari komik. Sebenarnya apabila diperhatikan, komik sudah ada dari jaman dulu ketika manusia purba melakukan dokumentasi dengan gambar di goa-goa.

2. Ciri-Ciri Komik

Sebagaimana halnya dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki beberapa ciri-ciri tersendiri sehingga dapat dibedakan dengan karya sastra yang lain. Adapun ciri-ciri komik antara lain sebagai berikut:

- a. Komik hadir untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa.
- b. Bersifat profesional, komik dapat membuat pembaca terlibat langsung secara emosional ketika membaca komik. Pembaca

seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik dan menjadi pelaku utamanya.

- c. Bahasa percakapan, komik tidak pernah menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami oleh pembaca. Dalam komik, bahasa yang digunakan biasanya adalah bahasa yang digunakan untuk percakapan sehari-hari sehingga pembaca mudah mengerti dan memahami isi komik tersebut.
- d. Bersifat kepahlawanan, pada umumnya isi cerita yang terdapat didalam sebuah komik akan membuat pembacanya mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.
- e. Penggambaran watak, penggambaran watak dalam komik biasanya digambarkan secara sederhana sehingga pembaca lebih mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh.²⁵

Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Sejarah Komik

Tradisi perkomikan di Indonesia boleh dikatakan sudah berlangsung lama, terlihat dari banyaknya naskah Jawa dan Bali abad ke-18 hingga ke-19 yang berbentuk mirip komik. Komik modern di Indonesia muncul sekitar 1930-an. Pada waktu itu, komik masih berupa gambar strip bersambung yang di muat dalam surat kabar dan majalah. Baru sekitar 1950-an, komik di Indonesia tampil dalam

²⁵ Jurnal Wikipedia, *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).

Yang dapat di akses melalui : http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_indonesia

bentuk buku. Bahkan sampai akhir 1970-an, di keraton yogyakarta masih dilakukan perubahan naskah-naskah tertulis dalam bentuk gambar yang mirip komik.

Tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai “gaya gambar” dan “gaya cerita” komik indonesia. Belakangan, komik indonesia yang banyak diterbitkan oleh koloni, salah satu lini penerbitan komik milik m&c Gramedia Grup, lebih banyak menampilkan komik indonesia dengan gaya gambar “manga”. Beberapa komikus sepakat, komik Indonesia adalah komik yang dibuat (cerita dan gambarnya), diproduksi, disebarluaskan, oleh komikus dan orang-orang indonesia.²⁶

Komik indonesia telah banyak menyumbangkan bahan bacaan hiburan kepada sebagian masyarakat indonesia. Bahkan pada tahun 1970-an komik indonesia merajai kebutuhan akan hiburan yang ada. Perkembangan yang pesat dari dunia komik indonesia telah memacu para komikus untuk membuat berbagai jenis dan ragam komik. Pada dekade itu, buku komik sempat hadir di berbagai toko besar maupun kecil, bahkan buku komik selalu tersedia dan dijual pada kios kecil di setiap stasiun bus maupun kereta.

Akan tetapi tahun 1970, komik indonesia mengalami penurunan. Hal itu disebabkan oleh banyaknya komik terjemahan dari Eropa dan Jepang yang membanjiri dan mendesak pasar komik lokal. Komik terjemahan itu hadir dengan bentuk dan gaya percetakan yang lebih

²⁶ Op. Cit, *wikipedia*

modern dan diterbitkan oleh penerbit besar. Komik Indonesia kemudian kalah dalam persaingan. Kenyataan itu ditambah lagi dengan menjamurnya dan tersedianya berbagai fasilitas hiburan pengganti komik. Kondisi ini makin parah terjadi pada awal tahun 80-an. Penurunan itu disebabkan oleh banyaknya komik terjemahan yang berasal dari Eropa, Jepang dan ditambah dengan komik dari Hongkong yang membanjiri dan mendesak pasaran di Indonesia.

Diawali dengan semangat untuk melawan *hegemoni* komik-komik dari luar Indonesia, muncullah komik-komik independen (lokal). Mencoba tampil berbeda, membuat gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus-komikus indie mengandalkan mesin fotokopi untuk menggandakan karya-karya mereka. Sistem distribusi paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual-beli atau barter antarkomikus. Tak jarang ada komikus yang menghalalkan karyanya untuk diperbanyak dan disebarluaskan dengan motto “copyleft”. Tentu saja tidak untuk tujuan komersil.²⁷

4. Macam-Macam Komik

Sama seperti halnya dengan berbagai jenis genre sastra anak yang lain, komik juga terbagi ke dalam beberapa kategori-kategori. Berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi 4 jenis sebagai berikut:

²⁷ Op. Cit, *wikipedia*

a. Komik Strip (*Comic Strip*)

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Akan tetapi jika dilihat dari segi isinya komik ini telah mengungkapkan gagasan isi yang utuh. Karena gambarnya yang hanya sedikit sehingga gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, biasanya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa-peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Komik strip biasanya sering ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah Bobo.

b. Komik buku

Komik buku merupakan jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berbentuk seri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.

c. Komik humor dan petualangan

Komik humor dan petualangan ini merupakan komik yang paling banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor merupakan komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa ketika pembaca sedang

menikmati komik tersebut. Aspek humoris tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara baik melalui gambar maupun melalui kata-kata.

Sedangkan komik petualangan ialah komik isi ceritanya berupa petualangan dalam seperti pencarian, pembelaan, perjuangan, perkelahian ataupun aksi yang lain yang termasuk jenis petualangan. Biasanya komik ini menceritakan dua kelompok tokoh yaitu protagonis dan antagonis. Kelompok protagonis merupakan kelompok yang baik dan antagonis merupakan kelompok yang jahat. Biasanya antar kedua kelompok tersebut memperebutkan sesuatu ataupun mempertahankan sesuatu dan biasanya cerita dalam komik jenis ini selalu berakhir dengan kelompok protagonis yang memenangkan cerita walaupun pada awalnya kelompok protagonis inilah yang memiliki banyak kesulitan.

d. Komik silat

Komik silat merupakan komik yang sangat populer, karena tema yang disajikan dalam komik berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini tetap menjadi idola. Misalkan komik Naruto, One Piece, Dragon Ball dan lain sebagainya.

e. Komik ringan (*comic simple*)

Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difoto copy dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif

ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodalkan ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

f. Komik online (*web comic*)

Komik yang ditayangkan disitus web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebarluaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.²⁸

5. Unsur-Unsur Komik

Menurut para pembaca secara sepintas komik hanya sebagai media visual yang terdiri dari sekumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Unsur-unsur pada komik antara lain:

a. Halaman pembuka

Halaman terbuka terdiri dari judul serial, judul cerita, credits (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), indicia (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

²⁸ Nickolas Isac Juanda, “*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*” ,(Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya, 2017)

b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

c. Sampul komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid.

d. Splash page

Halaman pembuka, splash page atau halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga illustrator.

e. Double-spread page

Dua halaman yang penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberkesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.²⁹

Selain unsur dan elemen yang berupa aspek visual (gambar), komik juga harus menjadi sarana representasi aspek verbal (bahasa). Unsur-unsur bahasa dalam komik antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penokohan, yaitu berupa subjek yang dikisahkan dalam komik.

Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang akan membentuk alur.

²⁹Toni Masdiono, *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*, (Jakarta: Creative Media, 2015), h. 2-8.

2. Alur, perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya suspense dan sureprise.
3. Tema dan Moral, aspek isi yang disampaikan kepada pembaca.
4. Gambar dan Bahasa, unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri.³⁰

D. Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Pengertian akidah secara bahasa berasal dari kata al-‘aqd, artinya ikatan, pengesahan, penguatan, kepercayaan atau keyakinan yang kuat, dan pengikatan dengan kuat. Pengertian akidah secara istilah adalah ilmu yang berisi tentang argumentasi-argumentasi rasional dalam mempertahankan akidah keimanan, juga berisi bantahan-bantahan terhadap keyakinan para pembed’ah dan orang-orang yang menyeleweng dari mazhab salaf dan ahli sunnah.³¹ Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-qur’an surah Al-Ahzab, ayat: 21. Yaitu sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
 آخِرًا وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

³⁰ Nurgiyantoro, Burhan. Sastra Anak, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press), 2016

³¹ Rosihan Anwar dan Saehudin, *Akidah Akhlak*, (Pustaka Setia: 2016), h. 29.

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah*” (Q.S. Al-Ahzab: 21)³²

2. Pengertian Rasul

Menurut bahasa Arab, Rasul berasal dari kata “*irsal*” yang artinya adalah memberikan arahan atau membimbing. Sedangkan dalam istilah Islam Rasul ialah Nabi yang diberikan wahyu oleh Allah SWT kemudian diperintahkan oleh Allah untuk menyampaikan wahyu yang telah diberikan kepada umat manusia.

Rasul adalah seseorang yang menerima wahyu dari Allah untuk syariat dan ia diperintahkan untuk menyampaikan hal itu dan mempraktekannya. Setiap Rasul harus menjadi nabi, tapi tidak setiap nabi adalah utusan dengan demikian jumlah nabi adalah jauh lebih banyak daripada jumlah rasul.

Pendapat lain ialah nabi itu tidak membawa syari’at baru sedang rasul membawa syari’at. Yang jelas Al-Qur’an menggunakan kata nabi dan kata rasul untuk orang yang sama, dan kadang-kadang menggunakan dua kata sekaligus.³³

3. Sifat-Sifat Rasul Allah

Allah Swt, memilih para rasulnya agar menjadi duta antara dia dan hambanya. Rasul adalah manusia biasa yang dipilih Allah SWT, dari keturunan yang mulia yang diberi berbagai keistimewaan, baik akal

³² Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Tajwid*, (Jakarta: CV. Aneka Ilmu, 2019),

³³ Hadis Purba dan Salamuddin (2016), *Theologi Islam (Ilmu Tauhid)*, Medan: Perdana Publishing, hal. 112.

pikiran maupun kesucian rohani. Keistimewaan para rosul merupakan bekal agar mereka cukup kuat mengemban berbagai kewajiban yang dikandung dalam risalah, di samping menjadi teladan bagi umatnya.

Allah memilih mereka di antara segenap makhluk ciptaannya untuk memikul amanat yang agung, yaitu amanat menyampaikan dakwah berupa wahyu serta risalah kepada segenap hambanya. Para rasul dilengkapi dengan berbagai bekal keutamaan dan keistimewaan, seperti kitab, mukjizat, dan sifat-sifat kemuliaan. Adapun sifat-sifat yang diberikan Allah kepada para rasul adalah sebagai berikut.

a. Sifat wajib Rasul

Sifat wajib rasul adalah sifat yang mesti ada dan melekat pada setiap pribadi rasul

1. *Shiddiq*, artinya jujur, benar dalam segala ucapannya, mustahil bersifat kidzib (dusta). Para rasul itu pasti benar dalam pengakuannya sebagai utusan Allah serta benar pula dalam segala yang disampaikan. Adapun dalil naqlinya adalah firman Allah SWT :

وَوَهَبْنَا لَهُمْ مِنْ رَحْمَتِنَا وَجَعَلْنَا لَهُمْ لِسَانَ صِدْقٍ عَلِيًّا ﴿٥٠﴾

Artinya : “Dan kami anugerahkan kepada mereka sebagian dari rahmat kami dan kami jadikan mereka buah tutur yang baik dan mulia.”(Q.S. Maryam : 50)

2. Amanah, artinya terpercaya, mustahil bersifat khianat (curang).

Para rasul itu dapat dipercaya dan tidak pernah berkhianat, baik

terhadap sesama manusia maupun terhadap tuhan. Para rasul terjaga dari perbuatan dosa, kemaksiatan, dan kemungkar lahir dan batin. Hal ini disebut pula dengan ma'shum (terjaga dari segala macam dosa). Dalil naqli yang menyatakan bahwa rasul dapat dipercaya, yaitu firman Allah SWT, sebagai berikut:

إِذْ قَالَ لَهُمْ أَخُوهُمْ نُوحٌ أَلَا تَتَّقُونَ ﴿١٠٦﴾ إِنِّي لَكُمْ رَسُولٌ أَمِينٌ ﴿١٠٧﴾

Artinya: “Ketika saudara mereka (Nuh) berkata kepada mereka, “Mengapa kamu tidak bertaqwa?” Sesungguhnya aku ini seorang rasul kepercayaan (yang diutus kepadamu.” (Q.S. Asy-Syu'ara : 106-107)

3. Tabligh, yakni menyampaikan hal-hal yang datang dari Allah.

Dalil naqli yang menyatakan bahwa para rasul bersifat tabligh adalah:

﴿يَأْتِيهَا الرُّسُولُ يَلِّغُ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللَّهُ يَعْصُمُكَ مِنَ النَّاسِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ﴾ ﴿٦٧﴾

Artinya: “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.” (Q.S. Al-Ma'idah : 67)

4. Fathanah, yakni cerdas/pandai. Seorang rasul tidak diutus, kecuali ia mempunyai sisi keagungan dari kecerdasan dan

kecerdikan yang luar biasa, intelektualitas, dan daya nalarnya yang sempurna. Adapun dalil naqlinya adalah firman Allah SWT, sebagai berikut:

﴿ وَلَقَدْ آتَيْنَا إِبْرَاهِيمَ رُشْدَهُ مِن قَبْلُ وَكُنَّا بِهِ عَالِمِينَ ﴾

Artinya: “Dan sungguh, sebelum dia (Musa dan Harun) telah kami berikan kepada Ibrahim petunjuk, dan kami telah mengetahui dia.” (Q.S. Al-Anbiya’ : 51)

Selain mempunyai sifat yang wajib dan mustahil tersebut, para rasul pun mempunyai sifat ja’iz (wenang), yaitu Aradhul Basyariyah. Artinya, sebagai nabi dan rasul mereka mempunyai sifat-sifat yang umum dimiliki oleh manusia. Adapun dalil naqlinya adalah sebagai berikut:

﴿ وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ مِنَ الْمُرْسَلِينَ إِلَّا إِنَّهُمْ لِيَأْكُلُوا الطَّعَامَ وَيَمْشُونَ فِي الْأَسْوَاقِ ۗ وَجَعَلْنَا بَعْضَكُمْ لِبَعْضٍ فِتْنَةً أَتَصْبِرُونَ ۗ وَكَانَ رَبُّكَ بَصِيرًا ﴾

Artinya: “Dan kami tidak mengutus rasul-rasul sebelummu, melainkan mereka sungguh memakan makanan dan berjalan di pasar-pasar. Dan kami jadikan sebahagian kamu cobaan bagi sebahagian yang lain. Maukah kamu bersabar? Dan Tuhanmu maha melihat.” (Q.S. Al-Furqon : 20)³⁴

³⁴ Rosihan Anwar dan Saehudin, *Op Cit.* hlm. 184-187.

b. Sifat Mustahil Rasul

Sifat mustahil adalah sifat yang tidak mungkin dimiliki oleh setiap rasul. Sebab rasul adalah manusia pilihan yang suci, terjaga dari sifat-sifat buruk yang dimiliki oleh kebanyakan manusia.

Adapun sifat mustahil yang dapat dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Kizib

Kizib artinya berdusta atau berbohong. Sifat ini mustahil dimiliki oleh seorang rasul. Sebab jika seorang rasul berbohong, semua perkataannya tidak akan dipercaya. Semua ini akan menghambat penyampaian dakwah kepada umatnya. Allah swt menjamin bahwa seorang rasul itu benar dan tidak berdusta, serta ajarannya yang dibawanya adalah ajaran kebenaran yang diberikan oleh Allah swt. Allah swt berfirman:

مَا ضَلَّ صَاحِبُكُمْ وَمَا غَوَىٰ ۚ وَمَا يَنْطِقُ عَنِ الْهَوَىٰ ۚ

إِنْ هُوَ إِلَّا وَحْيٌ يُوحَىٰ ۚ

Artinya: “Kawanmu (muhammad) tidak sesat dan tidak pula keliru. Dan tiadalah yang diucapkannya itu (Al-Qur’an) menurut kemauan hawa nafsunya. Ucapannya itu tiada lain hanyalah wahyu yang diwahyukan (kepadanya)”. (Q.S. An-Najm: 2-4)

2. Khianat

Khianat artinya ingkar janji. Mustahil bagi seorang rasul memiliki sifat ingkar, terutama dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Allah swt berfirman:

﴿ ١٠٦ ﴾ أَتَّبِعْ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۗ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۗ وَأَعْرِضْ عَنِ الْمُشْرِكِينَ ۗ

Artinya: “Ikutilah apa yang telah diwahyukan kepadamu dari Tuhanmu, tidak ada Tuhan selain dia, dan berpalinglah dari orang-orang musyrik”.(Q.S. Al-An’am: 106)

3. Khitman

Khitman artinya menyembunyikan. Mustahil bagi rasul menyembunyikan suatu ajaran atau kebenaran karena tugas kerasulannya menuntutnya untuk menyampaikan kepada umatnya dan bukan untuk disembunyikan. Allah Swt berfirman:

﴿ ١٠٧ ﴾ وَإِنْ كُنْتُمْ عَلَىٰ سَفَرٍ وَلَمْ تَجِدُوا كَاتِبًا فَرِهَيْنْ مَقْبُوضَةً ۚ فَإِنْ مِنْ بَعْضِكُمْ بَعْضًا فُلْيُودِ الَّذِي أَوْثَمِنَ أَمْنَتَهُ ۗ وَلِيَتَّقِ اللَّهَ رَبَّهُ ۗ وَلَا تَكْتُمُوا الشَّهَادَةَ ۗ وَمَنْ يَكْتُمْهَا فَإِنَّهُ رِءُوسٌ لِلظَّالِمِينَ ۗ

﴿ ١٠٨ ﴾ تَعْمَلُونَ عَلَيْهِمْ

Artinya: “Jika kamu dalam perjalanan (dan bermu’amalah tidak secara tunai) sedang kamu tidak memperoleh seorang penulis, maka hendaklah ada barang tanggungan yang dipegang (oleh yang berpiutang). Akan tetapi jika sebagian kamu mempercayai sebagian yang lain, maka hendaklah yang dipercayai itu menunaikan amanatnya (hutangnya) dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya; dan janganlah kamu (para saksi) menyembunyikan persaksian. Dan barangsiapa

yang menyembunyikannya, maka sesungguhnya ia adalah orang yang berdosa hatinya; dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al-Baqarah: 283)

4. Baladah

Baladah artinya bodoh. Mustahil bagi seorang rasul memiliki sifat bodoh. Rasul akan menghadapi berbagai persoalan yang berat, sehingga tidak mungkin dia dapat menyelesaikannya jika diaseorang yang bodoh. Justru kebodohan (kejailiahan) itulah yang akan diubah oleh para rasul.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti, Jamzuri dengan judul “penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMP N 5 Surakarta kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media komik pada pembelajaran fisika dengan model pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi lebih baik dari pada penggunaan media buku teks pada pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi.³⁵
2. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Dwi Kinasih dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung”. Hasil dari penelitian ini adalah

³⁵Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti, Jamzuri, penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 materi gerak (penelitian di SMP N 5 Surakarta)”.

penggunaan media komik pada pembelajaran akidah akhlak dengan model pembelajaran borg and gall.³⁶

F. Kerangka Berfikir

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

Pembelajaran pendidikan agama islam juga bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kondisi sosial masyarakat meliputi tentang adab dan akhlak dalam lingkungan tempat tinggal, maupun dimanapun berada. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk peserta didik adalah sifat-sifat Rasulullah SAW. Pembelajaran materi sifat-sifat Rasulullah SAW di Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan media buku teks, sementara penyajian dengan buku teks saja kurang memadai.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam

³⁶Intan Dwi Kinasih, pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela (penelitian di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung)".

penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik di SD/MI berada pada tahap rasa ingin tahu yang tinggi namun malas untuk membaca banyak tulisan, mereka lebih cenderung suka membaca cerita, senang dengan banyak gambar-gambar yang menarik untuk menimbulkan minat membaca pada mereka. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih kongkrit dan membuat penasaran dalam alur ceritanya agar mudah dipahami dan memicu pola pikir agar mau membaca buku pelajaran pada peserta didik.

Sebagai suatu alternatif penyajian pembelajaran agar lebih menarik lagi dan mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik maka perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis komik. Penyajian ilustrasi dengan gambar dapat menggantikan atau mewakili demonstrasi yang sulit dijelaskan oleh guru kepada peserta didik, dengan membaca materi dan melihat gambar peserta didik akan lebih mudah memahami maksud dari isi materi pembelajaran, karena pada umumnya peserta didik menyukai gambar. Selain pesan visual pada gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi-cet.19. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).
- Adelina Hasyim, 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi), h. 88-89.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016)
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemahnya* (Jakarta: PT. Pantja Cemerlang, 2019)
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2018)
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017)
- Esti Ismawati dan Faras Umaya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017).
- Hadis Purba dan Salamuddin (2016), *Theologi Islam (Ilmu Tauhid)*, Medan: Perdana Publishing.
- Hasil angket yang di isi pendidik (Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I) selaku guru kelas IV di MI Masyariqul Anwar Durian Payung, hari senin tanggal 09 Desember 2019.
- Hasil wawancara peneliti dengan pendidik (Ibu Siti Nurhayani, S.Pd.I) selaku guru kelas IV di MI Masyariqul Anwar Durian Payung, hari senin tanggal 09 Desember 2019.
- Ida Fiteriani, “*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2.
- Intan Dwi Kinasih, pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela (penelitian di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung)”.
- Jurnal Wikipedia, *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tajwid*, (Jakarta: CV. Aneka Ilmu, 2019),

Nickolas Isac Juanda, “*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*” ,(Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya, 2017)

Nurgiyantoro, Burhan. Sastra Anak, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press), 2016

Nurul Hidayah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*”. (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2017), Volume 4 Nomor 1.

Oemar Hamalik, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).

Rizal Firdaos, “*Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa*”, Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Vol. 11 No. 2. Agustus 2016.

Rosihan Anwar dan Saehudin, *Akidah Akhlak*, (Pustaka Setia: 2016)

Sadiman Arief S, Raharjo, dkk, Media pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali Press, 2015)

Sohibun, Filza Yulina Ade. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. FKIP Universitas Pasir Pengaraian. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabet, 2018)

Toni Masdiono, *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*,(Jakarta: Creative Media, 2015)

Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019)

Yang dapat di akses melalui : http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_indonesia