

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS  
KOMIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs DAARUL  
MA'ARIF LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapat Gelar Sarjana S1 Dalam Jurusan  
Pendidikan Agama Islam

Oleh

**MUHAMMAD AJIE ANDREANDO  
NPM :1811010086**

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG 1443 H/2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS  
KOMIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs DAARUL  
MA'ARIF LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapat Gelar Sarjana S1 Dalam Jurusan  
Pendidikan Agama Islam



**Pembimbing I : Dr. Ali Murtadho, M. S.i**

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

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG 1443 H/2022 M**

## ABSTRAK

Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang di sajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu pesertadidik dalam memahami materi. Permasalahan yang terjadi di MTs Darul Ma'arif yaitu kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI yang dilakukan oleh guru masih cenderung monoton atau kurang variatif dari segi strategi maupun media, menggunakan metode ceramah, walaupun dalam pengukuran pemahaman melalui nilai ulangan harian sudah di atas KKM peneliti melihat ada masalah dalam penerapan atau pengaplikasiannya yang kurang sehingga materi yang sudah di fahami pesertadidik tersebut mudah hilang.

Metode Penelitian dalam Penelitian ini adalah R&D (Research And Development), bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual berbasis komik dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Daarul Ma'arif Lampung Selatan dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan: 1). Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan cukup baik. 2). Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Akidah Akhlak materi Adab Bersosial Media berdasarkan hasil dari ahli materi, media dan juga guru. 3). Respon pesertadidik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Akidah Akhlak materi Adab Bersosial Media sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.

**Kata Kunci :Media Pembelajaran Visual Berbasis Komik, Pemahaman Siswa**

## ABSTRACT

*Comic media is one of the visual media designed as learning media that has advantages that are difficult to obtain from other media. Islamic Religious Education learning media are presented by making it easier for teachers to convey material and helping students understand the material. Problems that occur in MTs Darul Ma'arif learning activities, especially in PAI subjects carried out by teachers still tend to be monotonous or less varied in terms of strategy and media, using the lecture method, even though the measurement of understanding through daily test scores is already above the researcher's KKM there is a problem in the application or the application is lacking so that the material that is understood sees the students being easily lost.*

*The research method in this study is R&D (Research And Development), which aims to develop comic-based visual learning media in improving students' understanding of the moral aqidah subjects at MTs DaarulMa'arif South Lampung by collecting data, namely observations, questionnaires, interviews, and documentation. .*

*based on the research that has been obtained obtained: 1). The results of the process of developing comic-based learning media on Islamic religious education subjects that were developed were quite good. 2). The quality of comic-based learning media products in AkidahAkhlaq lessons on Social Media Adab material is based on the results of material experts, media and teachers. 3). The response of students to comic-based learning media in the AkidahAkhlaq lesson on the material of Social Media Adab is very feasible from the calculation of the total score by presenting a student response questionnaire.*

**Keywords: Comic-Based Visual Learning Media, Student Understanding**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ajie Andreando  
Npm : 1811010086  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Daarul Ma’arif Lampung Selatan” merupakan hasil penelitian, pemaparan asli penyusun sendiri. penyusun tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasi sebelumnya atau ditulis orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dan Perguruan Negeri Lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam (UIN) Negeri Raden Intan Lampung.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 10 Januari 2022  
Penulis,



**Muhammad Ajie Andreando**  
NPM. 1811010086



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 ☎ (0721)703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
VISUAL BERBASIS KOMIK DALAM  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA  
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK**  
**Nama : Muhammad Ajie Andreando**  
**NPM : 1811010086**  
**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dr. Ali Murtadho, M. Si**  
NIP. 197907012009011014

  
**M. Indra Saputra, M. Pd. I**  
NIK. 2014080919860402153

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

  
**Dr. Umi Hijriyah, S. Ag., M. Pd**  
NIP. 197205151997032004



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS KOMIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK”**. Disusun Oleh **MUHAMMAD AJIE ADREANDO, NPM : 1811010086**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**, Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal : **Jum'at / 29 Desember 2022** pukul **08.00 s.d 10.00 WIB**

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua** : **DR. SYAMSURI ALI, M.AG** (.....)

**Sekretaris** : **ERA OCTAFIONA, M.PD.** (.....)

**Penguji Utama** : **FARIDA, S.KOM., MMSI** (.....)

**Penguji Pendamping I** : **DR. ALI MURTAQHO, M.S.I.** (.....)

**Penguji Pendamping II** : **M. INDRA SAPUTRA, M.PD.I** (.....)

Mengetahui,  
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. H. Niva Diana, M.Pd**

1988032002

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”. (Q.S An-Nahl : 78)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Syamil Al-Qur'an*, (Bandung : SYGMA, 2009).



## PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Dengan penuh semangat, usaha serta do'a akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahku Suprianto dan Ibuku Ani Winarti, S.Pd.I, terimakasih atas semua cinta dan ketulusan ayah dan ibu dalam mendidik, membesarkan dan memberikan bimbingan dan do'a yang tiada hentinya serta dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Terimakasih selanjutnya untuk Kakakku Lia Spetiana, S.Pd.I dan Adikku Muhammad Luthfi Nasrullah dan Aliya Zahra yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan do'a yang tiada henti dan terimakasih juga telah menjadi tempat untuk berbagi selama penulis mengerjakan skripsi ini.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan. Semoga menjadi Perguruan Tinggi Islam yang lebih baik lagi kedepannya.

## RIWAYAT HIDUP

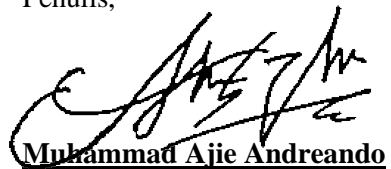
Muhammad Ajie Andreando dilahirkan pada tanggal 15 Mei 2000 di Kota Bandar Lampung, Putra Pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Suprianto dan Ani Winarti, S.Pd.I.

Pendidikan Dasar di TK Ekadyasa Bandara Raden Intan II Kecamatan Natar Kab. Lampung Selatan, kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Banjar Negeri diselesaikan pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MTs Negeri 1 Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MA Negeri 1 Metro diselesaikan pada tahun 2018. Kemudian tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Program Strata 1 (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Penulis telah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Kelurahan Gedong Meneng Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung pada tahun 2021. Selain itu, penulis juga sudah mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP 36 Bandar Lampung.

Selain kuliah penulis juga berperan aktif di dalam organisasi kemahasiswaan, baik organisasi Eksternal ( Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia) maupun organisasi Internal ( Himpunan Mahasiswa Jurusan).

Penulis,



Muhammad Ajie Andreando

**NPM. 1811010086**

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrohmannirrohim*

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat, ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang kita harapkan syafa'atnya dihari akhir kelak.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa bantuan materil maupun dukungan moril. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Umi Hijriyah, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Ali Murtadho, M. S.i, selaku Pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, memberikan nasihat dengan sabar serta waktunya selama penyusunan skripsi ini.
4. M. Indra Saputra, M. Pd. I, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
6. Almamaterku tercinta, kampus hijau Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
7. Habib Asadullah Assegaf, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs Daarul Ma'arif yang telah memberikan izin tempat penelitian dan juga memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

8. Bapak Muhammad Haryono M,Pd.I selaku guru MTs Daarul Ma'arif dan peserta didik kelas IX MTs Daarul Ma'arif yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Agama Islam khususnya kelas J, yang telah memberikan semangat, motivasi dan kerja sama sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Rayon Tarbiyah Komisariat Raden Intan Lampung, yang menjadi tempat penulis belajar dalam berorganisasi.
11. Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam ( HMJ PAI) UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ruang bagi penulis dalam mengembangkan kepribadian sebagai seorang mahasiswa.
12. Kepada sahabat-sahabat seperjuanganku, Muhammad Reza Satria, Yoyon Mauladi, Muhammad Wahyu Ramadhan yang selalu membantu dan memberikan motivasi dalam proses pembuatan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua keluarga serta kerabat saya yang telah memberikan semangat serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
14. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala dan amal yang barokah serta mendapatkan kemudahan dari Allah swt.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Media Visual Berbasis Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis sangat

mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Akhirnya penulis memohon Taufik an Hidayah kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 10 Januari 2022  
Penulis,

**Muhammad Aje Andreando**  
NPM. 1811010086



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	5
C. Identifikasi Dan Batasan Masalah .....	17
D. Rumusan Masalah .....	18
E. Tujuan Penelitian .....	19
F. Manfaat Penelitian .....	19
G. Penelitian Yang Relevan .....	20
H. Sistematika Penulisan .....	21

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Konsep Kajian Pengembangan dan Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Pengembangan .....	24
2. Pengertian Pembelajaran .....	24
B. Media Pembelajaran Berbasis Komik .....	25
1. Pengertian Pembelajaran .....	25
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	26
3. Macam-maca Media.....	27

4. Fungsi Dan Manfaat Dalam Media Pembelajaran .....	29
5. Pemilihan Media .....	31
C. Komik .....	31
1. Pengertian Komik .....	31
2. Ciri-ciri Komik .....	32
3. Sejarah Komik .....	33
4. Macam-macam Komik .....	35
5. Unsur-unsur Komik .....	37
D. Pemahaman .....	38
1. Pengertian Pemahaman .....	38
2. Kategori Pemahaman .....	39
3. Indikator Pemahaman .....	40
4. Faktor-faktor yng Mempengaruhi Pemahaman .....	41
E. Akidah Akhlak .....	42
1. Pengertian Akidah .....	42
2. Macam-macam Akhlak .....	44
F. Materi Pembelajaran .....	46
1. Pengertian Media Sosial .....	46
2. Jenis-Jenis Media Sosial .....	47
3. Dampak Bersosial Media .....	48
4. Adab Menggunakan Media Sosial .....	50
G. Krangka Berfikir .....	55

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian Pengembangan .....	57
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	57
1. Tempat Penelitian .....	57
2. Waktu Penelitian .....	57
C. Desain Penelitian .....	58
D. Prosedur Penelitian .....	59
1. Analysis ( Analisis ) .....	60
2. Design ( Desain ) .....	60
3. Development ( Pengembangan ) .....	60
4. Implementation ( Implementasi ) .....	61
5. Evaluation ( Evaluasi ) .....	61

E. Spesifikasi Produk .....	61
F. Subjek Uji Coba Penelitian .....	62
G. Instrumen Penelitian .....	62
H. Uji Coba Produk .....	66
I. Teknik Analisa Data .....	68

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskriptif Hasil Penelitian Pengembangan .....	71
B. Deskriptif Data Dan Hasil Uji Coba.....	96
C. Kajian Produk Akhir .....	99

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	103

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**





## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi dan Bahasa .....	64
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media .....	65
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Peserta didik.....	65
Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Skor Yang di Gunakan Pengembangandalam Memberikan Penilaian Pada Komik.....	68
Tabel 3.5 Tabel Skala Kelayakan .....	69
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media .....	86
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Dan Bahasa.....	86
Tabel 4.3 Hasil Uji Peserta Didik Tahap 1 .....	88
Tabel 4.4 Hasil Uji Peserta Didik Tahap 2 .....	90
Tabel 4.5 Hasil Uji Peserta Didik Tahap 3 .....	93
Tabel 4.7 Saran Dan Berbaikan Dari Ahli Media .....	97
Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Dari Ahli Materi dan Bahasa .....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan Penggunaan R&D.....	59
Gambar 4.1 Tampilan Media Komik Pembuatan Sketsa dan Pengaturan Frame .....	82
Gambar 4.2 Tampilan Komik Yang sudah Diberikan Warna .....	83
Gambar 4.3 Tampilan Komik Yang Sudah Diberikan Backshound dan Teks dialog.....	84
Gambar 4.4 Tampilan Komik Yang sudah di Print Out Dalam Bentuk Hard drive.....	85
Gambar 4.5 Diagram Garis Yang Menampilkan Peningkatan Pemahaman Peserta Didik.....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Analisis Hasil Validasi Oleh Ahli Media, Materi dan Bahasa.....	109
Lampiran 1.2 Analisis Uji Peserta didik.....	111
Lampiran 1.3 Soal uji produk pemahaman siswa .....	117
Lampiran 1.4 Dokumentasi penelitian produk di MTs Daarul Ma'arif .....	126



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Penegasan Judul**

Untuk menghindari perbedaan makna, maka sebelum diuraikan lebih lanjut penulisan akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi ini dan judul tersebut berupa “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS KOMIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH TSANAWIYAH DAARUL MA'ARIF DESA BANJAR NEGERI KECAMATAN NATAR LAMPUNG SELATAN TAHUN AJARAN 2021/2022” adapun istilahnya sebagai berikut :

#### **1. Pengembangan**

Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan. Pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan merupakan suatu upaya atau usaha untuk memperbarui sesuatu yang telah ada lalu di perbaharui menjadi lebih menarik, luas, atau bahkan lebih menuju ke arah menyempurnakan suatu produk menjadi yang lebih baik lagi dari produk yang sebelumnya.<sup>1</sup> Dan Dalam pengembangan disini memiliki tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam bentuk visual berupa komik.

#### **2. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata ”medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk.

---

<sup>1</sup> Andrew, F. *Pengembangan Media pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). h. 3

mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>2</sup>

Sedangkan pengertian Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.<sup>3</sup>

Jadi disini dapat mengutip bahwasannya media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yg memotivasi siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

Media komik menjadi salah satu dalam media pembelajaran dalam jenis media pembelajaran visual yang ditampilkan melalui media gambar.

### 3. Visual

Visual merupakan suatu objek yang dapat diproses melalui indra penglihatan (mata).<sup>5</sup> Sedangkan visual dalam media pembelajaran disini adalah alat yang di gunakan untuk menyampaikan informasi atau isi materi pembelajaran yang dapat di proses melalui indra penglihatan (mata).

### 4. Komik

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).<sup>6</sup> Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk

---

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 4

<sup>3</sup> Dasopang, M. D. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. (2017). Vol. 03 No. 2 , h. 337.

<sup>4</sup> Ega, R. W. *Ragam Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena, 2016). h.2

<sup>5</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

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 yang lain. Tetapi dalam pembelajaran melalui media komik disini mneceritakan suatu tokoh fiksi yang di contohkan melalui materi yang di sapaikan guna membantu pemahaman siswa dalam menerima penjelasan dari gurunya.

## 5. Meningkatkan Pemahaman

Meningkatkan di ambil dari kata tingkat yang berarti susunan yang berlapis<sup>7</sup> seperti halnya tangga atau bisa di artikan pula dengan jenjang.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia paham di ambil dari kata paham yang memiliki arti pandai atau mengerti suatu hal, seangkan pemahaman memiliki arti proses memahami atau mengerti suatu hal,<sup>8</sup> sedangkn menurut istilah Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memmahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.<sup>9</sup>

Jadi yang dimaksud dengan meningkatkan pemahaman adalah mmeningkatkan kemampuan siswa ubtu pandai dan memahami suatuhal yang di ajarkan oleh guru.

## 6. Akidah akhlak

Akidah akhlak adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang ketuhanan, nama-nama baik, sifat-sifat Allah, dan segala pekerjaannya. Dalam arti lain akidah merupakan pokok agama sedangkan akhlak merupakan sikap hidup atau keprobadian manusia dalam menjalankan

---

<sup>7</sup> *Ibid*, KBBI

<sup>8</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

<sup>9</sup> Anas, S. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* . (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 1996). h. 50.

kehidupan yang di landasi oleh akidah yang kokoh.<sup>10</sup> Mata pelajaran ini juga menjadi alat pacu dalam memperbaiki etika akhlak siswa termasuk dalam ahklak terpuji dan tercela.

## 7. Madrasah Tsanawiyah

Madrasah Tsanawiyah adalah awal dari ujung tombak terdepan dalam pelaksanaan proses pendidikan Islam. Madrasah Tsanawiyah sebagai lembaga pendidikan kedua yang tumbuh dan berkembang dari tradisi pendidikan agama dalam masyarakat, memiliki arti penting sehingga keberadaannya terus diperjuangkan dan siswa yang ingin melanjutkan kejenjang selanjutnya tidak diragukan lagi dalam pengalaman pendidikan yang ia tempuh selama di Madrasah Tsanawiyah.<sup>11</sup> Madrasah tsanawiyah ini menjadi pilihan peneliti karena siswa yang baru lulus sekolah dasar mesti harus di kembangkan daya nalarnya.

Kesimpulan dari judul di atas yaitu si penyusun penelitian ingin mengembangkan media pembelajaran visual atau agamar yang berlandasan komik atau cerita bergambar dengan tujuan unutm meningkatkan atau menguatkan daya berfikir siswa dalam menerima materi atau informasi yang di sampaikan oleh guru terkhusus di dalam mata pelajaran akidah akhlak di MTs Darul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Kab. Lampung Selatan.

## 8. MTs Daarul Ma'arif

MTs Daarul Ma'arif adalah salah satu Madrasah Tsanawiyah yang sebanding dengan Sekolah Menengah Pertama yang berada di kabupaten Lampung Selatan. Sekolah ini sudah terakreditasi A dan sekolah ini lebih tepatnya berada di Jl. Pondok Pesantren Daarul Ma'arif,

---

<sup>10</sup> Rohison, S. d. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2016). h. 29

<sup>11</sup> Sirojudin, A. Manajemen Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. *MODELING*, (2019). Vol 6, No 2 , h. 217.

Desa Banjar Negeri, kec. Natar, Kab. Lampung Selatan, Lampung.

## **B. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu aspek yang dinilai sangat penting untuk dapat menjadikan generasi yang siap dalam memegang generasi selanjutnya dalam membangun kehidupan selanjutnya. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran yang sangat penting yaitu untuk mensosialisasikan kompetensi baru untuk dapat mengatasi tuntutan masyarakat selanjutnya.

Secara umum, pendidikan ialah sebuah proses perubahan sifat dan tingkah laku individu atau kelompok orang (peserta didik) dalam usaha mendewasakan manusia (siswa) dengan penerapan latihan dan pengajaran, proses, persiapan, dan tatacara mendidik. Secara detail, kegunaan istilah pendidikan dalam konteks ini berarti proses pentransferan nilai yang dilakukan oleh pendidik, yang meliputi proses perubahan sikap dan tingkah laku serta kognitif peserta didik, baik secara kelompok maupun individual ke arah dewasa yang optimal dengan melibatkan seluruh potensi yang dimiliki, sehingga diharapkan peserta didik mampu berfungsi dirinya sebagai hamba maupun khalifah fil ardh dengan tetap berpedoman kepada pengajaran islam.<sup>12</sup>

Pendidikan dalam pengertian yang lebih luas, dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran kepada peserta didik (manusia) dalam upaya mencerdaskan dan mendewasakan peserta didik tersebut.<sup>13</sup>

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara, sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang sistem pendidikan

---

<sup>12</sup> Susanto. *Pemikiran Pendidikan Islam*. (Jakarta: Amzah, 2015). h. 3

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 1



Nasional (pasal 1 UU RI No. 20 th. 2003). Sementara itu menurut Poerwadar minta yang di kutip dari buku Membumikan pendidikan nilai karangan Zaim Elmubarok bahwasannya segi bahasa, pendidikan dapat diartikan perbuatan (hal, cara dan sebagainya) mendidik dan berarti pula pengetahuan tentang mendidik, atau pemeliharaan (latihan-latihan dan sebagainya) badan, batin dan sebagainya.<sup>14</sup>

Menurut penulis pendidikan merupakan suatu keharusan yang harus di miliki oleh setiap manusia, karena di dalam pendidikan terdapat proses pendewasaan bagi peserta didik, dan dapat menambah pengetahuan. Sebagai man Allah swt berfirman dalam Al-Qur'an Surah .Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ  
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ كُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ  
 دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila 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. (QS.Al-Mujadalah ayat 11)

Nilai- nilai luhur agama islam yang diajarkan kepada peserta didik bukan untuk dihafal menjadi ilmu pengetahuan atau kognitif, tapi adalah untuk di hayati (afektif) dan di amalkan (psikomotor) dalam kehidupan sehari-hari. Islam adalah agama yang menuntut kepada pemeluknya untuk mengerjakan hingga

---

<sup>14</sup> Elmubarok, Z. *Membumikan Pendidikan Nilai*. (Bandung: Alfabeta, 2013).  
 h. 1-2

menjadi umat yang memiliki amal saleh. Islam mengakui bahwa manusia adalah makhluk dualisme yang menyatu di dalam dirinya unsur jasmani dan rohani yang harus dijaga perkembangannya secara seimbang. Amal saleh merupakan aplikasi dari penghayatan terhadap nilai-nilai luhur agama.

Secara pedagogis agama Islam yang dipelajari itu dituntut diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari itu kepada semua guru agama, harus dapat memberi motivasi agar semua ajaran Islam itu di amalkan dalam kehidupan pribadi peserta didik, agar nilai-nilai luhur agama ini tampak dalam perilaku mereka.

Nabi Muhammad telah mempraktekkan metode latihan dan pembiasaan dengan mengerjakan semua yang diajarkan Nabi dengan mengatakan *sallu kama raitummi usali* (hadis riwayat Bukhari). Cara atau metode pendidikan yang dilakukan Nabi ini ditegaskannya pula dalam hadis yang artinya sebagai berikut: “sesungguhnya aku berbuat demikian itu agar kalian mengikutiku guru agama mengenai metode mengajar dan mengerjakan yang diajarkan itu”

Dari hadis yang artinya kita kutipkan di atas dapat diambil implikasi pedagogisnya atau pengalamannya (psikomotor) yaitu sebagai berikut :

1. Pendidik harus berusaha sekuat mungkin memberi motivasi dan merangsang perhatian peserta didiknya untuk mau mengamalkan nilai-nilai agama secara penuh kesadaran.
2. Pendidik berusaha membetulkan kesalahan dan kekeliruan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama yang telah diketahui selama ini.
3. Cara mendidik seperti yang dilakukan Nabi itu memberikan kepada jiwa peserta didik dalam upaya menginternalisasikan nilai-nilai agama yang ditransferkan kepada mereka.

4. Melalui hadis yang dikutipkan di atas, kita kaum pendidik dituntut secara pedagogis menggunakan metode mengajar dan mengamalkan.<sup>15</sup>

Dalam memajukan kehidupan maka manusia terus memperhatikan proses pendidikan dan terus di kembangkan, karna ilmu sangatlah penting bagi kehidupan manusia seperti perintah Allah swt, bukan hanya berguna dalam kehidupan namun Allah pun sudah berjanji bahwasanya orang-orang yang berilmu akan di angkat derajatnya. Tujuan dan esensi Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu sebagai kebutuhan primer manusia yang notabennya merupakan makhluk sosial berperan dalam mengangkat martabat manusia dan membedakannya dari seluruh binatang. Sedang menurut freud fungsi utama agama bagi manusia adalah untuk menjaga kesusilaan dan tata tertib masyarakat. Bila di kaitkan dengan makna din, fungsi utama agama tersebut relevan dengan watak dasar agama yang bersifat “mengatur”.

Diantara cara mengaturnya itu adalah melalaui pengendalian diri terhadap naluri yang berlebihan, yang sewaktu-waktu dapat menjelma sebagai bentuk ucapan, perbuatan, dan pola pikir. Faktor penting dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media. Dimana dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, meningkatkan pemahaman terhadap peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi para peserta didik firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

---

<sup>15</sup> Ihsan, F. *Dasar-Dasar Kependidikan*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2003). h. 159-161

Artinya: “keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Seorang pendidik perlu memiliki salah satu kompetensi dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru dengan penggunaan media pada saat pembelajaran. Agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin di capainya sehingga peserta didik tidak bosan dan dapat menerima informasi dengan jelas (faham) ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan oleh seorang guru. Kompetensi menggunakan media pembelajaran idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Dampak dari pembelajaran konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kualitas program pendidikan di pengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas peserta didik, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelola dan sebagainya.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi

pada media pendidikan saja yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup>

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>17</sup>

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 memengaruhi 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.

Hamalik, mengemukakan bahwa 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. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat

---

<sup>16</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran Cetakan ke-2*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013). h. 4

<sup>17</sup> Azhar, A. *Media Pembelajaran Cetakan ke-18*. (Jakarta : Rajawali pres, 2015). h. 3

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, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim* mengungkapkan sebagai berikut, Maksudnya : media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Levie & Lentz, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. 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. Media gambar, khususnya gambar yang di proyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. 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.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks

untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Namun banyak pula guru/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.<sup>18</sup>

Kata “akhlak” lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering di pakai 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 kedua nya membahas masalah baik dan buruk tingkah laku manusia.<sup>19</sup>

Akidah khlak adalah suatu etika atau tata krama dari sebuah perilaku manusia atau seseorang yang notabennya sudah terbentuk sejak seseorang tersebut di lahirkan, namun akhlak juga bisa di bentuk sejak dini guna menjadikan seseorang bisa memiliki atau mebentuk akhlak yang baik, dan juga bisa membiasakan akhlak-akhlak baik menjadi bagian di dalam setiap aktivitas nya sehari-hari.

---

<sup>18</sup> Saehudin, A. R. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2016). h. 29

<sup>19</sup> *Ibid*, h. 274

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 terstruktur. Media pembelajaran yang di pakai selama ini menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien.

Pentingnya guru/pendidik menggunakan media pembelajaran pada materi terpuji dan tercela agar peserta didik mudah tertarik dan mudah faham untuk belajar, dari ketertarikan itu peserta didik lebih termotivasi untuk membaca dan memahami materi yang sedang di pelajari atau yang sedang di ajarkan oleh guru, sehingga peserta didik menjadi faham dan tidak membosankan.

Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang di sajikan 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 menyenangkan bacaan tersebut dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk membacanya.

Pengetian komik menurut para ahli adalah sebagai berikut: Menurut Franz & Meier, komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya.



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

Menurut Hurlock, komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya. Menurut Sudjana dan Rifai, komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.<sup>20</sup> selain itu dengan komik pendidik tidak perlu lagi menjelaskan contoh secara detail dan panjang lebar, dengan komik guru hanya perlu menunjukan komik tersebut kepada peserta didik bagaimana contoh perilaku terpuji dan tercela yang wajib di amalkan dan di hindari, dengan begini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Lubis juga menjelaskan bahwa komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik selalu identik dengan gambar selain itu komik juga memiliki jiwa dan raga. Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus di akui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang

---

<sup>20</sup> Jurnal Wikipedia, Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009). Yang dapat di akses melalui : [http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik\\_Indonesia](http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_Indonesia).

keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi akhlak tercela dan akhlak terpuji dapat di tuangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah :

1. Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan.
2. Komik dapat di gunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca.
3. Prestasi pendidikan yang di capai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya.
4. Siswa di perkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang di jumpainya lagi dalam bacaan lain.
5. Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka.
6. Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan.
7. Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang di kaguminya.

Dengan gambar yang menarik dan sederhana di tambah dengan katakata yang sering di jumpai di dalam bahasa keseharian kita membuat komik dapat di nikmati 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 di katakan 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 di dapat secara lebih mudah dan menarik.

Berdasarkan observasi yang di lakukan oleh peneliti di MTs Darul Ma;’arif, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI yang dilakukan oleh guru masih cenderung monoton atau kurang fariatif dari segi strategi maupun media, dalam pembelajaran yang dilakukan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, walaupun dalam pengukuran pemahaman melalui nilai ulangan harian sudah di atas kkm peneliti melihat ada masalah dalam penerapan atau pengaplikasiannya yang kurang sehingga materi yang sudah di fahami peserta didik tersebut mudah hilang.<sup>21</sup>

Dari hasil wawancara peneliti untuk melihat tingkat pemahaman siswa peneliti menanyakan pada salah satu guru PAI yang mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu bapak Hariono MTs Daarul Ma’arif melalui nilai ulangan harian di pelajaran Akidah Akhlak sudah bisa di masukan dalam kategori faham, masalahnya ada di penerapan dan daya ingat tersebut yang masih jarang di terapkan.

Walaupun Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa LKS atau buku teks dimana peserta didik cenderung malas untuk membaca buku yang sangat padat akan materi belum lagi sekarang di kurikulum 2013 ini materi pelajaran di campur jadi satu di dalam buku dengan menggunakan pertema yang di sebut dengan buku tematik, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan tampilan buku teks yang masih monoton. Belum lagi dengan keterbatasan alokasi waktu yang menghambat beberapa materi untuk bisa di sampaikan dengan maksimal, sarana dan prasarana disekolah seperti proyektor tidak memadai di ruang kelas, didalam pembelajaran ketika peserta didik diminta untuk menyimak buku pelajaran, yang terjadi banyak peserta didik yang kurang

---

<sup>21</sup> Mumun, observasi, MTs Darul Ma’arif, 15 Desember 2021

menyimak buku pelajaran, ini terlihat dari reaksi tidak meresponnya peserta didik ketika diminta untuk menjawab pertanyaan oleh guru, meskipun ada beberapa peserta didik yang merespon namun tidak setengah dari jumlah peserta didik yang ada didalam kelas,<sup>22</sup> tidakhanya itu dalam pembelajaran akidah akhlak ini bertujuan untuk memperbaiki akhlak dan prilaku peserta didik menjadi lebih baik bisa membedakan antara akhlak baik dan akhlak yang buruk, dan dalam kasus ini pesert didik belum bisa menerapkan atau mengaplikasikan meteri tersebut, bahkan masik banyak peserta didik yang masih melakukan akhlak yang buruk seperti berbohong pemara atau sering berantem dan lain sebagainya.

Maka berdasarkan permasalahan yang ada, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu komik sebagai media pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman, motifasi belajar dan menarik minat peserta didik untuk membaca, dan materi dapat di aplikasikan oleh peserta didik, peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Daarul Ma'arif.

### **C. Identifikasi dan Batasan masalah**

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

1. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan sulit untuk memahami materi
2. Peserta didik cenderung mendengarkan dan sulit memahami contoh yang diceritakan oleh guru di tambah lagi metode ceramah yang digunakan oleh guru mrmbut siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran

---

<sup>22</sup> Mumun,wawancara, MTs Daarul Ma'arif, 21 Desember 2021

3. Banyaknya materi dan terbatas oleh alokasi waktu pembelajaran di sekolah, banyak sarana dan pra-sarana yang tidak digunakan oleh guru secara maksimal
4. Belum dikembangkannya buku pelajaran dengan media berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi adab bersosial media di MTs Darul Ma'arif

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas,. peneliti perlu menentukan pembatasan masalah. Tujuan dari pembatasan masalah ini agar pembahasan tidak meluas. Permasalahan yang menjadi fokus peneliti adalah Pengembangan media pembelajaran visual atau berupa gambar yang berlandaskan komik dalam meningkatkan nalar atau pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas 8 materi tentang adab bersosial media di lembaga pendidikan MTs Daarul Ma'arif Kec. Natar Kab. Lampung Selatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah ialah sebuah bentuk argumentasi yang akan di teliti serta dijawab melalui berbagai metode seperti pengumpulan data secara universal yang mana suatu rumusan masalah akan mengungkap fakta-fakta dasar dari masalahnya, menjelaskan alasan masalah itu sangat penting serta menentukan solusinya. Berdasarkan fokus penelitian diatas maka penulis merumuskan masalah pada penelitian tentang perkembangan media pembelajaran berbasis komik dalam mata pelajaran akidah akhlak materi adab bersosial media dalam pandangan islam di MTs Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan dan berikut beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran berbasis komik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan.
2. Bagaimana cara penggunaan media pembelajaran berbasis komik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan.

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan tentunya memiliki tujuan, adapun tujuan penelitian dari beberapa rumusan masalah diatas :

1. Mengetahui karakteristik media pembelajaran berbasis komik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan.
2. Mengetahui cara penggunaan media pembelajaran berbasis komik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Ma'arif Desa Banjar Negeri Kec. Natar Lampung Selatan

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi penulis : menambah ketrampilan dalam mengembangkan media ajar yang layak dan menarik peserta didik serta dapat menerapkan pembelajaran menggunakan metode R&D (Research And Development) dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik : dapat menarik minat baca dan motivasi belajar peserta didik, mengembangkan nalar piker siswa dan dapat memahami materi dengan mudah.
3. Bagi guru : sebagai alternatif dalam memilih media yang tepat untuk lebih inovatif, kreatif, efektif dan efisien sehingga dapat membuat pembelajaran akidah akhlak menjadi menyenangkan.
4. Bagi sekolah : dapat memberikan masukan dalam pengembangan sumber belajar sebagai perbaikan pembelajaran akidah akhlak di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## G. Penelitian Yang Relevan

Dalam melengkapi penulisan proposal penelitian ini, maka penulis kan menggunakan beberapa tinjauan dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan komik yaitu antara lain :

1. Di tinjau dari penelitian yang disusun oleh Wulandari Pratiwi dalam penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA N 3 Ponorogo”. Menyimpulkan Bahwa Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media komik pada pembelajaran ekonomi dengan model pengembangan menggunakan strategi 4-p terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyabaran, yang di adaptasi dari pengembangan media, model 4-D, yaitu, define, design, develop, dan disseminate.
2. Di tinjau dari penelitian yang disusun oleh Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti, Jamzuri dalam penelitiannya 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”. Menyimpulkan bahwa 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.
3. Di tinjau dari penelitian yang disusun oleh Intan Dwi Kinasih didalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata pelajaran akidah Akhlak Terpuji dan Tercela Di MI Al-Jauharotun Naqiah Sinar Banten Bandar Lampung” menyimpulkan bahwa Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pedidikan agama islam yang dikembangkan cukup baik.
4. Di tinjau dari penelitian yang disusun oleh M. Qodrat dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi

Belajar Peserta Didik Pada Mata Pajaran Fiqih Kelas VII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung” menyimpulkan bahwa makin tumbuhnya motivasi semangat siswa dalam belajarnya, memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan, menunjukkan kreativitasnya, menciptakan proses pembelajaran yang menarik menyenangkan dan peserta didik menunjukkan rasa percaya dirinya. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan audio visual dengan menggunakan video dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5. Di tinjau dari penelitian yang disusun oleh Nur Halisah dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Guna Menunjang Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di tingkat SMA/MA” Menyimpulkan Bahwa respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran pop up book sangat menarik perhatian dan minat peserta didik, penggunaan bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan penjelasan tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis komik dalam materi Adab Bersosial Media di mata pelajaran Akidah Akhlak.

### **BAB III METODE PENELITIAN**



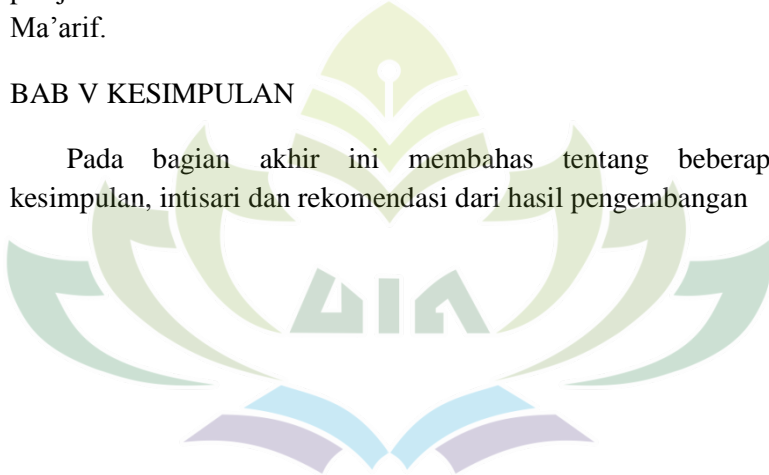
Bab ini menjelaskan waktu dan tempat penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi penelitian pengembangan, instrument penelitian pengembangan, uji coba produk dan teknik analisis data.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi tentang memaparkan hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir dari hasil pengembangan dan pengolahan data pada media pembelajaran berbasis komik Pada mata pelajaran Akidah Akhlak Adab Bersosial Media di MTs Daarul Ma'arif.

#### BAB V KESIMPULAN

Pada bagian akhir ini membahas tentang beberapa kesimpulan, intisari dan rekomendasi dari hasil pengembangan



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Konsep Kajian Pengembangan dan Pembelajaran

Metode pengembangan atau biasa disebut dalam bahasa Inggrisnya yaitu *Research and Development* yang memiliki arti suatu penelitian yang mampu menciptakan produk atau alat baru, atau penelitian dalam proses pengembangan dari yang sudah pernah diteliti kemudian dikembangkan. Kajian ini membutuhkan tingkat analisis yang cukup tinggi dikarenakan penelitian ini memiliki prosedur berupa tahap uji keefektifan artinya memumpuni layak atau tidaknya untuk digunakan.<sup>23</sup> Dalam menguji keefektifan suatu produk yang telah ada dapat dikatakan sebagai memvalidasi produk. Ketika mengembangkan suatu produk artinya memperbaharui produk yang telah ada atau telah diuji sebelumnya dan mengembangkan suatu produk juga dapat dikatakan menciptakan suatu produk yang baru yang belum pernah ada atau belum pernah diteliti. Metode penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan suatu produk oleh karena itu digunakan penelitian yang bersifat analisa kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas didalam dunia pendidikan. Sesuai dengan istilah namanya *R & D (Research & Developmnet)* yang mampu kita pahami bahwa penelitian yang berawal dari *research* dan diteruskan dengan *Developmnet*. Kegiatan *research* digunakan untuk mendapatkan suatu informasi-informasi. Sedangkan *Developmnet* digunakan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran pendidikan agama Islam dalam bentuk pengembangan media komik untuk materi Adab Dalam Bersosial Media pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Daarul Ma'arif. Didalam penelitian ini terdapat klasifikasi penelitian dan

---

<sup>23</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. (Bandung: ALFABETA, 2016), h. 4.

pengembangan yaitu (research and development/R&D) yang menggunakan model ADDIE adalah analysis, design, development, implementation, dan evaluation. System pembelajarannya mencakup pengolahan dan pemilihan konten (sumber belajar), penyusunan strategi dalam pembelajaran sampai ke tahap pemilihan dan pengembangan media yang akan digunakan serta evaluasi untuk ketercapaian tujuan.<sup>24</sup> Penelitian ini sering digunakan baik dalam dunia pendidikan, didunia Laboratorium bahkan dalam menciptakan suatu alat elektronik membutuhkan penelitian kajian pengembangan ini. Sering kita temukan contoh dari hasil penelitian pengembangan seperti peralatan rumah tangga yang saat ini digunakan bahkan menjadi kebutuhan khusus. Seperti mesin cuci, kulkas, lampu boklam, televisi, telephone, kipas angin, dll.

### **1. Pengertian Pengembangan**

Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan. Pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan merupakan suatu upaya atau usaha untuk memperbarui sesuatu yang telah ada lalu di perbaharui menjadi lebih menarik, luas, atau bahkan lebih menuju ke arah menyempurnakan suatu produk menjadi yang lebih baik lagi dari produk yang sebelumnya.<sup>25</sup>

### **2. Pengertian Pembelajaran**

Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sabagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun

---

<sup>24</sup>Hayati, A. S. *Pembangunan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik in prosiding seminar nasional fisika.* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), h. 45.

<sup>25</sup> Andrew, F. *Pengembangan Media pembelajaran.* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). h.3

humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan.<sup>26</sup> Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan. Pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>27</sup> Pengembangan merupakan suatu upaya atau usaha untuk memperbaiki sesuatu yang telah ada lalu di perbaharui menjadi lebih menarik, luas, atau bahkan lebih menuju ke arah menyempurnakan suatu produk menjadi yang lebih baik lagi dari produk yang sebelumnya. Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.<sup>28</sup>

Pengembangan pembelajaran adalah suatu inovasi yang dikembangkan oleh peneliti guna untuk lebih mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan juga dapat mempermudah peserta didik untuk bisa memahami isi materi yang sedang di jelaskan oleh pendidik/guru.

## **B. Media Pembelajaran Berbasis Komik**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely

---

<sup>26</sup> Azhar, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2015), h. 2.

<sup>27</sup> *Op.cit*, h.23

<sup>28</sup> *Ibid*, h.23

mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>29</sup>

Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik/audiens 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.

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. Sumberbelajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.<sup>30</sup>

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian dari batasan tentang media di atas, berikut, dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:

---

<sup>29</sup> Azhar, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2015).

<sup>30</sup> Ega, R. W. *Ragam Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena, 2016). h.2

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>31</sup>

### 3. Macam-macam Media

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat

---

<sup>31</sup> *Ibid*, h.6

ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam dalam pembelajaran diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2) Media audio visual

Audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3) Multimedia Multimedia

Merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.<sup>32</sup>

4) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Ada beberapa jenis media grafis, antara lain: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan(chart), grafik, kartun, poster, peta dan globe.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> *Ibid*, h.5

<sup>33</sup> Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011).  
h.250

#### 4. Fungsi Dan Manfaat Dalam Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran padatahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>34</sup>

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarikperhatian (intentional role), peran komunikasi (communication role), dan peraningatan / penyimpanan (retention role) (Umi Rosyidah dkk). Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, mediapembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Adapun fungsi media pembelajaran adalah :

- 1) Memperjelas dan memperkaya / melengkapi informasi yang di berikan secara verbal.
- 2) Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar
- 3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi
- 4) Menambah variasi penyajian materi

---

<sup>34</sup> *Ibid*, h. 19-23



- 5) Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
- 6) Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah di lupakan siswa
- 7) Memberikan pengalaman yang lebih kongkret bagi yang mungkin abstrak
- 8) Meningkatkan keingintahuan (coriusity) siswa
- 9) Memberikan stimulasi dan mendorong respon siswa.<sup>35</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber atau guru menuju penerima sehingga pembelajaran akan memnjadi lebih efektif. Selain memiliki fungsi media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai, ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas makna nya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komukiasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan. Uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti me ngamati, melakukan, mendemontrasikan, memerankan dan lain-lain.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Rustaman, N. *Strategi Belajar Menejemen Biologi*. (Bandung: FMIPA UPI, 2003).

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *op.cht*, h. 28

## 5. Pemilihan Media

Ketika menggunakan media untuk penyaluran informasi atau pesan-pesan dalam kegiatan belajar mengajar tentunya harus menyeleksi beberapa media yang akan digunakan dengan tepat agar kegiatan belajar mengajar dapat diterima baik dan menyenangkan untuk peserta didik. Kemudian menyesuaikan kebutuhan peserta didik agar media yang dipilih mampu meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik yang optimal. Jadi sangatlah penting pemilihan media ini karena pembelajaran yang efektif agar siswa dapat tertarik dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan harus dirancang dengan sangat baik. Berikut ini beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- a. Mutu dalam segi teknis ketika memilih media tentunya sesuai dengan memenuhi persyaratan teknis.
- b. Pendidik harus sepenuhnya memahami tentang media yang akan digunakan. Dengan sikap yang menguasai isi media yaitu praktis serta luwes dalam menyampaikannya terhadap peserta didik.
- c. Tepat dalam pemilihannya sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- d. Pendidik harus terampil dalam menyampaikannya

## C. Komik

### 1. Pengertian Komik

Komik di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>37</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang

---

<sup>37</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013). h. 127

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 yang lain.<sup>38</sup>

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 di dalam 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-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:

---

<sup>38</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

- 1) Komik hadir untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa, hal ini tentu berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi yang lain yang menyampaikan cerita dengan terks verbal.
- 2) Bersifat Proposional, komik dapat membuat pembaca terlibat langsung secara emosional ketika membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik dan menjadi pelaku utamanya.
- 3) Bahasa Percakapan, komik tidak pernah menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami oleh pembaca. Dalam komik, bahasa yangdigunakan biasanya adalah bahasa yang digunakan untuk percakapan sehari-hari sehingga pembaca mudah mengerti dan memahami isi komik tersebut.
- 4) Bersifat Kepahlawanan, pada umumnya isi cerita yang terdapat di dalam sebuah komik akan membuat pembacanya mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.
- 5) Penggambaran Watak, penggambaran watak dalam komik biasanya digambarkan secara sederhana sehingga pembaca lebih mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh.<sup>39</sup>

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 bentuk buku.

---

<sup>39</sup> Jurnal Wikipedia, Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009). Yang dapat di akses melalui : [http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik\\_Indonesia](http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_Indonesia)

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 / atau gambarnya), diproduksi, disebarluaskan, oleh komikus dan orang-orang Indonesia.<sup>40</sup>

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, 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 modern dan diterbitkan oleh penerbit besar. Komik Indonesia kemudian kalah dalam persaingan. Kenyataan itu ditambah lagi dengan menjamurnya 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 di

---

<sup>40</sup> Op. cit, *wikipedia*

tambah 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.<sup>41</sup>

#### 4. Macam-Macam Komik

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

##### 1) 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.

##### 2) 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

---

<sup>41</sup> Op. cit, *wikipedia*

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.

3) 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 atau pun 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 atau pun mempertahankan sesuatu dan biasanya cerita dalam komik jenis ini selalu berakhir dengan kelompok protagonislah yang memenangkan cerita walaupun pada awalnya kelompok protagonis inilah yang memiliki banyak kesulitan.

4) 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.

5) 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 bermodal 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.

6) 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 menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

## 5. Unsur-Unsur Komik

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

1) Halaman pembuka

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

2) Halaman isi

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

3) Sampul komik

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

4) Splash page Halaman pembuka,



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

5) 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.<sup>42</sup>

## D. Pemahaman

### 1. Pengertian Pemahaman dan Pengertian Menurut Para Ahli

Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.<sup>43</sup> dari pemahaman di atas ada beberapa para ahli yang menyimpulkan pendapat mereka tentang arti pemahaman yaitu :

1. Menurut Benyamin S. Bloom pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.<sup>44</sup>
2. Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini testee tidak hanya hafal cara verbalistis, tetapi

---

<sup>42</sup> Toni, M. *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02.* ( Jakarta: Creative Media, 2014). h.2-8

<sup>43</sup> Nasution. *Teknologi Pendidikan.* (Bandung : CV Jammers, 1999). h.27.

<sup>44</sup> Anas, Sudijono. *pengantar Evaluasi Pendidikan .* (Jakarta : Rajawali Pres, 2011). h.50.

- memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.<sup>45</sup>
3. Menurut Sardiman, pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan fikiran.
  4. Menurut Winkel pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.<sup>46</sup>

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari.

## 2. Kategori Pemahaman

Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga tingkatan :

1. Pemahaman terjemahan yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.
2. Pemahaman penafsiran, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda.
3. Pemahaman ekstra polasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluaskan wawasan.<sup>47</sup>

Sejalan dengan pendapat tersebut Sudjana juga mengelompokkan pemahaman ke dalam tiga kategori yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat terendah Pemahaman tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan.
2. Tingkat kedua Pemahaman penafsiran adalah menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang

---

<sup>45</sup> Ngalim, Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik-teknik Pengajaran* . (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2010). h.44.

<sup>46</sup> W.S. Winkel. *Psikologi Pengajaran*. (Yogyakarta : Media Abadi, 2009). h. 274.

<sup>47</sup> Tohirin. *Psikologi Belajar Mengajar*. (Pekan Baru : Rajawali Pres, 2011). h. 88.

diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

3. Pemahaman tingkat ketiga Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seorang mampu melihat balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.<sup>48</sup>

### 3. Indikator Pemahaman

Wina Sanjaya mengatakan bahwa indikator pemahaman sebagai berikut :

1. Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
2. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
3. Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
4. Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
5. Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.<sup>49</sup>

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1. Menerjemahkan Menterjemahan di sini bukan saja pengelihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.
2. Menginterpretasikan/ Menafsirkan Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.

---

<sup>48</sup> Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012). h. 24.

<sup>49</sup> Wina, Sanjaya. *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*.(Jakarta : Kencana, 2008). h. 45.

3. Mengekstrapolasi Sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang B lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.<sup>50</sup>

Pemahaman merupakan salah aspek kongnitif (pengetahuan). Penelitian terhadap aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui test lisan dan test tulisan. Teknik penilaian aspek pemahaman caranya dengan mengajukan pernyataan yang benar dan keliru, dan urutan, dengan pertanyaan berbentuk essay (open ended), yang menghendaki uraian rumusan dengan kata-kata dan contoh-contoh.<sup>51</sup>

#### 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Faktor Interen Yaitu intelegensi, orang berpikir menggunakan intelegnya. Cepat tidaknya dan terpecahkan atau tidaknya sesuatu masala tergantung kepadakemampuan intelegensinya. Dilihat dari intergensinya,kita dapat mengatakan seseorang itu pandai ataubodoh, pandai sekali atau cerdas (jeniyus) atau pardir, dengan (idiot). Berpikir adalah salah satu kreaktipfan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada sesuatu tujuan. Kita berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.

Faktor Eksteren Yaitu berupa faktor dari orang yang meInyampaikan,karena penyampaian akan berpengaruh pada pemahaman. Jika bagus cara penyampaian maka orang akan

---

<sup>50</sup> Ibid, h. 107

<sup>51</sup> Oemar, Hamalik. *Psikologi Belajar Mengajar*. (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2002). h. 209.

lebih mudah memahami apa yang kita sampaikan, begitu juga sebaliknya.<sup>52</sup>

## E. 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 pembedah dan orang-orang yang menyeleweng dari mazhab salaf dan ahli sunnah.<sup>53</sup> 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 يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ  
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

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” (QS. Al-Ahzab : 21).<sup>54</sup>

Kata “akhlak” menurut bahasa (etimologi) adalah jamak dari kata khuluq yang berarti budi pekerti, tingkah laku, perangai, atau tabiat. Tabiat atau watak dilahirkan karena hasil perbuatan yang diulang-ulang sehingga menjadi biasa. Kata akhlak dalam bahasa inggris, dan ethos, ethios, dalam bahasa yunani akhlak di artikan sebagai ilmu tata krama yaitu ilmu yang berusaha mengenalkan tingkah laku manusia

<sup>52</sup> Ngalim, Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1996). h. 52.

<sup>53</sup> Rosihonn, Saehudin. d. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2016). h. 29

<sup>54</sup> Kementrian, A. R. *Al-Qur'an dan Tajwid* . (Jakarta: CV. Aneka Ilmu, 2013).

kemudian memberi nilai kepada perbuatan baik atau buruk Abdul Majid dan Dian Andayani, pendidikan agama Islam berbasis kompetensi, konsep dan implementasi kurikulum 2004 sesuai dengan norma-norma dan tata susila.<sup>55</sup>

Lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering di pakai 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.<sup>56</sup> Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur’an surah Al-Qalam, ayat : 4. Yaitu sebagai berikut:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung” (QS. AlQalam : 4).<sup>57</sup>

Akhlak merupakan kelakuan yang timbul dari hasil perpaduan antara hati nurani, pikiran, perasaan, bawaan, dan kebiasaan yang menyatu, membantu suatu kesatuan tindak akhlak yang dihayati dalam kenyataan hidup keseharian. Dari keseharian itu lahirlah perasaan-perasaan moral (moral sense), yang terdapat didalam diri manusia sebagai fitrah, sehingga ia mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang bermanfaat dan mana yang tidak berguna.

Dari sana timbul bakat akhlaki yang merupakan kekuatan jiwa dari dalam, yang mendorong manusia untuk melakukan yang baik dan mencegah yang buruk. Allah SWT

---

<sup>55</sup> Zakiah, D. *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*. (Jakarta: CV. Ruhama, 1996).

<sup>56</sup> *Ibid*, h. 274

<sup>57</sup> *Ibid*, Kementrian, A. R. *Al-Qur'an dan Tajwid*. (Jakarta: CV. Aneka Ilmu. 2013).

mendorong manusia untuk memperbaiki akhlaknya bila ia terlanjur salah.<sup>58</sup>

## 2. Macam-macam Akhlak

Secara garis besar akhlak manusia terdiri atas akhlak yang baik (al-akhlak al-mahmudah) dan akhlak yang tercela (al-akhlaq al-mazmumah).

### 1) Akhlak terpuji

Akhlak terpuji atau (al-akhlak al-mahmudah) ialah perbuatan-perbuatan yang baik yang datang dari sifat-sifat batin yang ada dalam hati menurut syara<sup>59</sup>, sifat-sifat itu biasanya disandang oleh para Rosul, anbiya, aulia, dan orang-orang yang salih. Adapun syarat-syarat diterima tiap amal salih itu dilandasi dengan sifat-sifat terpuji juga antara lain sebagai berikut:

- a) Ikhlas, artinya beramal karena Allah
- b) Wara<sup>60</sup>, artinya meninggalkan setiap hal yang haram atau yang ada subhatnya.
- c) Zuhud, artinya meninggalkan sifat tamak atau serakah, meninggalkan yang bagus-bagus baik berupa makanan, pakaian, rumah dan lain-lain.<sup>59</sup>

### 2) Akhlak tercela (al-akhlaq al-mazmumah)

Akhlak tercela ialah akhlak yang buruk dan tidak boleh kita lakukan. Akhlak tercela disebut juga akhlak madzmumah.<sup>60</sup> Sifat-sifat tercela atau keji atau al-akhlaq al-mazmumah, menurut syara<sup>60</sup> dibenci oleh Allah dan Rosul-Nya yaitu sifat-sifat ahli maksiat kepada Allah. Sifat-sifat itu sebagai sebab tidak diterimanya amalan-amalan manusia antara lain:

---

<sup>58</sup> *Ibid*, h. 10

<sup>59</sup> Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, (2005), h. 240

<sup>60</sup> Kementrian, A. R. *Buku Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 3 MI*. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, 2016), h. 45

- a) Ujub, yakni melihat kebagusan dan kebajikan diri sendiri dengan ajaib hingga dia memuji akan dirinya sendiri.
- b) Takabur, membesarkan diri atas yang lain dengan pangkat, ilmu, harta dan amal.
- c) Riya", yakni beramal dengan tujuan ingin mendapatkan pangkat, harta, nama, pujian, sebagai lawan dari ikhlas.
- d) Hasad, yakni dengki, suka harta dunia baik halal maupun haram, lawan, dari wara" dan zuhud. Akhlak tercela lainnya adalah mengumpat, namimah, main judi, mencuri, dan lain-lain.<sup>61</sup>

Muhammad Abdul Darraz dalam buku *Dustur Al-Akhlaq fi AlQur'an*, membagi akhlak atas lima bagian:

1. Akhlak Pribadi
  - a. Yang diperintah (awamir)
  - b. Yang dilarang (nawahi)
  - c. Yang dibolehkan (mubahat)
  - d. Akhlak dalam keadaan darurat
2. Akhlak berkeluarga:
  - a. Kewajiban antara orang tua dan anak
  - b. Kewajiban suami istri
  - c. Kewajiban terhadap karib kerabat
3. Akhlak bermasyarakat:
  - a. Yang dilarang
  - b. Yang diperintahkan
  - c. Kaidah-kaidah adab
4. Akhlak bernegara:
  - a. Hubungan antara pemimpin dan rakyat
  - b. Hubungan dengan luar negeri
5. Akhlak beragama:
  - a. Kewajiban kepada Allah

---

<sup>61</sup> *Op. Cit.* h. 240



b. Kewajiban kepada Rasul<sup>62</sup>

Dalam perspektif lain, akhlak dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

1. Akhlak jabaliyah (bawaan) yaitu akhlak yang diciptakan Allah SWT secara fitrah pada seseorang
2. Akhlak ikhtisabiyah (diupayakan) yaitu akhlak yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembiasaan.<sup>63</sup>

## F. Materi Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online (<https://kbbi.web.id/media>), Media secara harfiah berarti alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan kata sosial (social) berarti berkenaan dengan masyarakat. McGraw Hill Dictionary mendefinisikan media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Jika media tradisional menggunakan media cetak (koran, majalah, buletin, dll) dan media broadcast (radio, televisi), maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

---

<sup>62</sup> Rokhisun, A. *Akhlak Tasawuf*. (Bandung: Pustaka Setia 2010), h. 24

<sup>63</sup> *Ibid*, h. 23

## 2. Jenis – Jenis Media Sosial

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu

### 1. Collaborative projects

memungkinkan adanya kerjasama dalam kreasi konten yang dilakukan oleh beberapa pengguna secara simultan, misalnya adalah Wikipedia. Beberapa situs jenis ini mengizinkan penggunanya untuk melakukan penambahan, menghilangkan, atau mengubah konten. Bentuk lain dari collaborative projects adalah social bookmarking yang mengizinkan koleksi berbasis kelompok dan peringkat kaitan internet atau konten media.

### 2. Blogs

merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan date-stamped entries dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.

### 3. Content communities

memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media diantara para pengguna, termasuk didalamnya adalah teks, foto, video, dan powerpoint presentation. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.

### 4. Social networking sites

memungkinkan para pengguna untuk terhubung dengan menciptakan informasi profil pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profil dan untuk mengirim surat elektronik serta pesan instan. Profil pada umumnya meliputi foto, video, berkas audio, blogs dan lain sebagainya. Contoh dari social networking sites adalah Facebook, MySpace, dan Google+.

### 5. Virtual games worlds

merupakan platform yang mereplikasi lingkungan ke dalam bentuk tiga-dimensi yang membuat para

pengguna tampil dalam bentuk avatar pribadi dan berinteraksi berdasarkan aturan-aturan permainan.

6. Virtual sosial worlds

memungkinkan para inhabitant untuk memilih perilaku secara bebas dan untuk hidup dalam bentuk avatar dalam sebuah dunia virtual yang sama dengan kehidupan nyata. Contohnya adalah Second Life.

### 3. Dampak Bersosial Media

Hasil survei We Are Social yang dilakukan di Singapura pada 2017 menunjukkan bahwa penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial mencapai 106 juta dari total populasi 262 juta. Aktivitas tertinggi pengguna media sosial di Indonesia dilakukan oleh para digital native dengan persentase 62% menggunakan smartphone, 16% menggunakan computer, dan 6% menggunakan tab. Hasil penelitian dari UNESCO menyimpulkan bahwa Sumber: <https://eramadani.com> 202 AKIDAH AKHLAK KELAS IX 4 dari 10 orang Indonesia aktif di media sosial seperti Facebook yang memiliki 3,3 juta pengguna, kemudian WhatsApp dengan jumlah 2,9 juta pengguna dan lain lain. Penggunaan media sosial di masyarakat akhirakhir ini cukup memprihatinkan, terutama di kalangan remaja. Banyak manfaat yang didapatkan oleh masyarakat melalui media sosial, tapi banyak pula yang berakibat buruk bagi pengguna media sosial.

1. Dampak Positif

Diantara dampak positif penggunaan media sosial adalah:

- a) Bisa menambah pengetahuan kita tentang teknologi maupun hal umum.
- b) Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial
- c) Dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan social
- d) Memperluas jaringan pertemanan

- e) Media pertukaran data atau dokumen dan sejenisnya
  - f) dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan aplikasi sosial lainnya para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
  - g) Kemudahan memperoleh informasi seperti berita pendidikan dan lain sebagainya.
  - h) Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan.
2. Dampak Negatif

Disamping dampak positifnya, media sosial juga berpengaruh negatif jika tidak digunakan sesuai norma dan aturan yang ada. Diantara dampak negatif dari media sosial antara lain:

- a) Kecanduan yang membuat prestasi pelajar semakin menurun
- b) Berkurangnya perhatian terhadap keluarga
- c) Tergantikannya kehidupan sosial
- d) Tersebarnya data penting yang tidak semestinya
- e) Tumbuhnya sikap hedonisme dan konsumtif
- f) Kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi.
- g) Kejahatan dunia maya (cyber crime).
- h) Mementingkan diri sendiri.
- i) Pornografi
- j) Penipuan
- k) Perjudian online
- l) Penyebaran hoak yang menjadi timbulnya fitnah dan masalah besar.

Itulah beberapa dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial. Media sosial seyogyanya dapat digunakan sebagai sarana interaksi dan sosialisasi agar silaturahmi tetap terjaga tanpa terhalang oleh waktu dan tempat. Cara yang bisa dilakukan untuk meminimalisir penyalahgunaan penggunaan sosial media di Indonesia adalah dengan menerapkan pembatasan konten atau

melakukan penyuluhan-penyuluhan di seluruh pelosok Indonesia tentang internet, sosial media dan pengaruhnya atau dengan melakukan pengawasan terhadap para remaja atau anak-anak oleh orang tuanya atau orang-orang terdekat.

#### 4. Adab Menggunakan Media Sosial

##### 1. Media Sosial dalam Pandangan Islam

Ajaran Islam terkait etika bermedia sosial sudah ada. Setidaknya terdapat beberapa etika dalam bermedia sosial, antara lain:

###### a. Tabayyun (cek dan ricek).

Dalam al-Qur'an surah Al-Hujarat ayat 6 disebutkan panduan bagaimana etika serta tata cara menyikapi sebuah berita yang kita terima, sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.” (QS. Al-Hujurat [49]:6)

Quraish Shihab menerangkan bahwa ada dua hal yang patut dijadikan perhatian terkait ayat tersebut. Pertama, pembawa berita; dan kedua, isi berita. Bahwa pembawa berita yang perlu ditabayyun dalam pemberitaannya adalah orang fasiq. Yaitu, orang yang aktivitasnya diwarnai oleh pelanggaran agama. Kedua, menyangkut isi berita, penyelidikan kebenaran sebuah berita menjadi perhatian khusus dalam ayat tersebut. Penyeleksian

informasi dan budaya literasi adalah komponen yang tidak bisa diabaikan. Jadi, tradisi mudah mengeshare berita tanpa melakukan penyelidikan kevalidan secara mendalam tidaklah dibenarkan dalam Islam.

b. Menyampaikan informasi dengan benar.

Islam juga mengajarkan membuat opini yang jujur, didasarkan atas bukti dan fakta, lalu diungkapkan dengan tulus. Tidak merekayasa atau memanipulasi fakta, serta menahan diri untuk tidak menyebarkan informasi tertentu di media sosial yang fakta atau kebenarannya belum diketahui secara pasti. Istilah ini disebut qaul zur yang berarti perkataan buruk atau kesaksian palsu. Dalam al-Qur'an surah alHajj ayat 30:

ذٰلِكَ وَمَنْ يُعْظَمِ الْكُرْهُمِ اللّٰهُ فَهُوَ خَيْرٌ لّٰهٖ عِنْدَ رَبِّهٖ ۗ وَاٰحَلَّتْ لَكُمْ  
الْاَنْعَامُ اِلَّا مَا يُتْلٰى عَلَيْكُمْ فَاٰحْتَنِبُوا الرِّجْسَ مِنَ الْاَوْثَانِ وَاٰحْتَنِبُوا  
قَوْلَ الزُّوْرِ ۗ

Artinya: “Demikianlah (perintah Allah). Dan barangsiapa mengagungkan apaapa yang terhormat di sisi Allah maka itu adalah lebih baik baginya di sisi Tuhannya. Dan telah dihalalkan bagi kamu semua binatang ternak, terkecuali yang diterangkan kepadamu keharamannya, maka jauhilah olehmu berhalaberhala yang najis itu dan jauhilah perkataan-perkataan dusta.” (QS. Al-hajj [22]:30)

c. Haram menebar fitnah, kebencian, dan lainnya

Majelis Ulama Indonesia (MUI) sebagai lembaga keagamaan tentu tidak bisa berdiam diri melihat perilaku masyarakat dalam menggunakan medsos yang selain berdampak positif, juga menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan

seperti yang telah dijelaskan di atas. Bertolak dari fenomena penyalahgunaan medsos itulah, MUI merasa tergugah sehingga mengeluarkan fatwa, yakni Fatwa MUI No 24 Tahun 2017 mengenai Hukum dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial.

Dalam fatwa itu, ada lima poin larangan menggunakan medsos:

- 1) melakukan ghibah; fitnah, namimah (adu-domba); dan menyebarkan permusuhan.
  - 2) melakukan bullying, ujaran kebencian, dan permusuhan berdasarkan suku, ras, atau antara golongan
  - 3) menyebarkan hoax serta informasi bohong meskipun dengan tujuan baik, seperti info tentang kematian orang yang masih hidup
  - 4) menyebarkan materi pornografi, kemaksiatan, dan segala yang terlarang secara syari
  - 5) menyebarkan konten yang benar tetapi tidak sesuai dengan tempat atau waktunya.
- d. Media sosial digunakan untuk amar ma'ruf nahi munkar yang menjamin dan mengatur kebebasan ekspresi.

Kebebasan berpendapat sering kali disalahgunakan untuk membuat fitnah, opini palsu, dan menebar kebencian yang sering diutarakan melalui media sosial. Allah Swt. melalui al-Qur'an surah Ali Imran ayat 104 meminta agar setiap umat (manusia) membela apa yang baik benar:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ  
عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari

yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.” (QS. Ali Imran [3]:104)

- e. Tidak digunakan untuk mengolok-olok orang lain. Sebagaimana disebutkan dalam al-Qur’an surah Al-Hujarat ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا  
 خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا  
 تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْمُسْتَوْفَىٰ بَعْدَ  
 الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.” (QS. Al-Hujurat [49]:11)

- f. Menyebarkan kebencian dan membuat berita palsu (hoax). Bahwa kaum beriman diminta untuk tidak "memaki sembah yang mereka sembah selain Allah karena mereka nanti akan memaki Allah dengan melampaui batas" sebagaimana disebutkan dalam al-Qur’an surah An-Nur: 4:

وَالَّذِينَ يَرْمُونَ الْمُحْصَنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَأْتُوا بِأَرْبَعَةِ شُهَدَاءَ فَاجْلِدُوهُمْ ثَمَّ  
 جِدَّةً وَلَا تَقْبَلُوا لَهُمْ شَهَادَةً أَبَدًا وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُسْفُونَ



Artinya: “Dan orang-orang yang menuduh wanita-wanita yang baik-baik (berbuat zina) dan mereka tidak mendatangkan empat orang saksi, maka deralah mereka (yang menuduh itu) delapan puluh kali dera, dan janganlah kamu terima kesaksian mereka buat selama-lamanya. Dan mereka itulah orang-orang yang fasik.” (QS. An-Nur[24]:4)

## 2. Adab Atau Tata Cara Penggunaan Media Sosial

Agar pengguna media sosial terhindar dari hal-hal yang negatif, disamping mengikuti ketentuan-ketentuan yang ada serta memanfaatkan jejaring sosial secara benar dan sesuai dengan norma-norma di masyarakat, kita juga harus pandai memanfaatkan jejaring sosial lebih baik untuk hal-hal sebagai berikut:

- a. Untuk pelajar, dapat memanfaatkan Facebook untuk metode pembelajaran online sehingga belajar dan mengajar tidak monoton dan lebih fun.
- b. Kita perlu belajar menggunakan jaringan internet secara bijak sehingga kita tidak menjadi orang yang mencandu akan jejaring sosial. Sebaiknya para pengguna situs jejaring sosial ini tidak harus berhenti total untuk tidak menikmati situs tersebut, namun lebih bijak kalau secara perlahan untuk menguranginya yaitu dengan mengurangi jam bermain Facebook, Twitter, dan lain - lain.
- c. Membuat group untuk sarana diskusi pelajaran.
- d. Berbagi informasi penting, misalnya dengan mempostingkan link, membuat status, atau notes yang berisi tentang suatu informasi yang berguna.
- e. Menyalurkan hobi menulis dengan menggunakan fasilitas note.
- f. Memanfaatkan Facebook untuk media penyimpanan data. Seperti video, mp3 dan foto.

- g. Implementasikan sosial media dengan baik dan benar, gunakan peluang yang ada sebagai sarana yang positif

## **G. Krangka Berpikir**

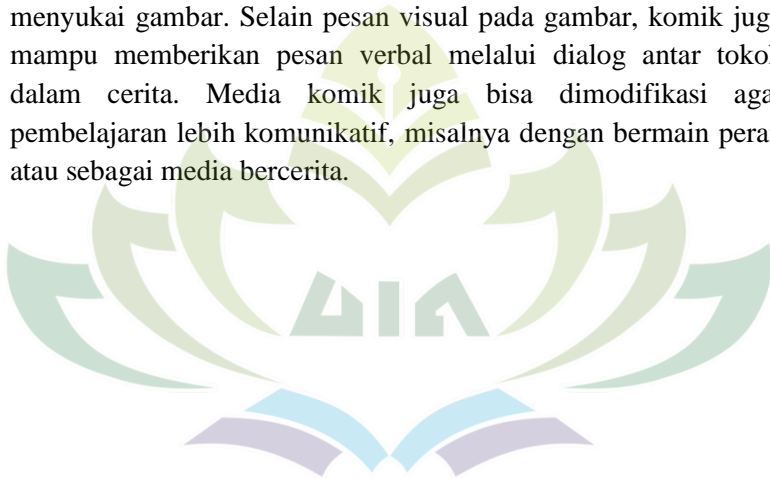
Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana 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 terkhusus di dalam sosial media yang dimana di zaman sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok baik dalam kebutuhan informasi pendidikan dan lain-lain. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk peserta didik adalah adab dalam bersosial media. Pembelajaran materi Adab bersosial media di Madrasah Tsanawiyah 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 penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik di MTs 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 difahami, dan diingat oleh peserta didik maka perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis komik. Penyajian ilustrasi dengan gambar dapat menggantikan atau mewakili demonstrasi yang sulit di jelaskan oleh guru kepada peserta didik, dengan membaca materi dan melihat gambar peserta didik akan lebih mudah memahami maksud dari isi materi pembelajaran, karna 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.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran visual berbasis komik ini memiliki karakteristik yang mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah, dan sederhana dalam penggunaannya mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual dengan demikian peserta didik dapat memahami lebih mudah materi yang di sampaikan.
2. Penggunaan media komik ini tidak memerlukan sarana dan prasarana lagi dalam penggunaannya. Media komik ini dapat dibaca dimanapun dan kapanpun peserta didik ingin membacanya, termasuk di gunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik di luar kelas, contohnya di rumah, halaman sekolah dan tempat peserta didik bermain.
3. Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan rata-rata skor yang kategorikan layak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran antara lain:

1. Saran Bagi Guru
  - a. Diharapkan agar media pembelajaran berbasis komik ini dapat digunakan sebagai contoh salah satu variasi dalam proses pembelajaran.
  - b. Diharapkan dapat menginovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat

meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik

2. Saran Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis komik ternyata sangat disukai oleh peserta didik, dengan materi pelajaran yang dibentuk menjadi alur cerita membuat materi mudah diingat. Diantara banyaknya media pembelajaran yang sangat beragam, ternyata media komik pun bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Selain penggunaannya yang mudah, siswa lebih tertarik dan senang belajar dengan media berbasis komik dalam pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Benny, Pribadi. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi implementasi model ADDIE*. (Jakarta: Perenada Media Group, 2016).
- Anas, S. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* . (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 1996).
- \_\_\_\_\_. *pengantar Evaluasi Pendidikan* . (Jakarta : Rajawali Pres, 2011).
- \_\_\_\_\_, pengantar statistik, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Andrew, F. *Pengembangan Media pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Azhar, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2015).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London : Springer Science Business Media, 2009).
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013).
- \_\_\_\_\_. *Media Pembelajaran Cetakan ke-2*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013).
- Dasopang, M. D. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. (2017). Vol. 03 No. 2
- Ega, R. W. *Ragam Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena, 2016).
- Elmubarak, Z. *Membumikan Pendidikan Nilai*. (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011).
- Hayati, A. S. *Pembangunan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik in prosiding seminar nasional fisika*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015).
- Ihsan, F. *Dasar-Dasar Kependidikan*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2003).
- Jurnal Wikipedia, *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009). Yang dapat di akses melalui : [http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik\\_Indonesia](http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_Indonesia).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Kementrian, A. R. *Al-Qur'an dan Tajwid* . (Jakarta: CV. Aneka Ilmu, 2013).

- \_\_\_\_\_. *Buku Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 3 MI*. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, 2016).
- Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, (2005).
- Mumun, observasi, MTs Darul Ma'arif, 15 Desember 2021
- \_\_\_\_\_, wawancara, MTs Darul Ma'arif, 21 Desember 2021
- Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012).
- Nasution. *Teknologi Pendidikan*. (Bandung : CV Jammers, 1999). h.27.
- Ngalim, Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik-teknik Pengajaran* . (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2010).
- Ngalim, Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1996).
- Oemar, Hamalik. *Psikologi Belajar Mengajar*. (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2002).
- Ridwan, Metode dan Teknik Menyusun Tesis, ( Bandung: Alfa Beta, cet. 9, 2013).
- Rohison, S. d. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2016).
- Rokhisun, A. *Akhlak Tasawuf*. (Bandung: Pustaka Setia 2010).
- Rosihonn, Saehudin. d. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2016).
- Rustaman, N. *Strategi Belajar Menejemen Biologi*. (Bandung: FMIPA UPI, 2003).
- Saehudin, A. R. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2016).
- Sirojudin, A. Manajemen Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. *MODELING*, (2019). Vol 6, No 2.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. (Bandung: ALFABETA, 2016).
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Susanto. *Pemikiran Pndidikan Islam*. (Jakarta: Amzah, 2015).
- Tohirin. *Psikologi Belajar Mengajar*. (Pekan Baru : Rajawali Pres, 2011).
- Toni, M. *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*.( Jakarta: Creative Media, 2014).

- W.S. Winkel. *Psikologi Pengajaran*. (Yogyakarta : Media Abadi, 2009).
- Wina, Sanjaya. *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*.(Jakarta : Kencana, 2008).
- Zakiah, D. *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*. (Jakarta: CV. Ruhama, 1996).

