

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PAI
SEKOLAH DASAR KELAS III MATERI
KISAH NABI IBRAHIM AS**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**MIA WIJAYANTI
NPM: 1611100322**



Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PAI
SEKOLAH DASAR KELAS III MATERI
KISAH NABI IBRAHIM AS**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**MIA WIJAYANTI
NPM: 1611100322**

Pembimbing I : Prof. H. Wan Jamaluddin Z, M. Ag, Ph.D

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

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan media pembelajaran dan Peserta didik membutuhkan media yang bisa menyampaikan materi yang variatif dan inovatif sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran sebagai media pembelajaran. Adapun latar belakang diambil dari identifikasi masalah yaitu: (1) Peserta didik masih beranggapan pembelajaran yang kurang menarik, dan tidak menyenangkan. (2) Pemakaian media pembelajaran yang kurang beragam. (3) Belumnya memakai pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital.. Penelitian ini Bertujuan supaya peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Komik Digital

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and develioment* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE, yang menggunakan lima langkah tahapan dalam penelitian (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementatiton*, (4) *evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi dan validasi ahli media serta respon pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memperoleh rata-rata nilai dari ahli bahasa sebesar 75% dikategorikan layak, rata-rata ahli media 77% dengan kategori sangat layak dan rata-rata penilaian pendidik 78% dengan kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil 85%% yang dikategorikan sangat layak, dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata 85,50% dikategorikan sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Komik Digital sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan media pembelajaran pada materi PAI.

Kata kunci: Komik Digital, PAI, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

This research is motivated by the limitations of learning media and students need media that can convey varied and innovative material so it is necessary to develop learning media as a learning medium. The background is taken from problem identification, namely: (1) Participants educate Still think less learning _ interesting , and No fun . (2) Insufficient use of learning media various . (3) Have not used digital comic-based learning media. This research aims to make students more interested and motivated in learning activities using digital comic-based learning media.

research and development (R&D) development study that refers to the ADDIE model, which uses five stages in research (1) *analysis*, (2) *design* , (3) *development* , (4) *implementation* , (4) *evaluation* . Data collection techniques in this study used material expert validation questionnaires and media expert validation as well as the responses of educators and students.

Based on these stages, it can be concluded that the development of this learning media obtains an average score of 75% from linguists categorized as feasible, the average media expert is 77% in the very feasible category and the average educator assessment is 78% in the very category. worthy. The assessment given by students at the small group test stage was 85% which was categorized as very feasible, and the large group test obtained an average of 85.50% which was categorized as very feasible. It can be concluded that the learning media based on Digital Comics as the learning media developed are categorized as Very Good and suitable to be used as learning media on PAI material.

Keywords : Digital Comics , PAI , Learning Media .

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa prodi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung menyatakan bahwa:

Nama : Mia Wijayanti
Npm : 1611100322
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Materi Kisah Nabi Ibrahim AS ” Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu dibuktikan adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggungjawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat dipertanggung jawabkan.

Bandar Lampung, Maret 2023
Peneliti,



Mia Wijayanti
NPM. 1611100322



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

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Digital
Pada Mata Pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas
III Materi Kisah Nabi Ibrahim AS**
Nama : MIA WIJAYANTI
NPM : 1611100322
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Wan Jamaluddin Z, M. Ag, Ph.D

M. Indra Saputra, M.Pd. I

NIP. 197103211995031001

NIP.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

NIP.196810201989122001



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

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas III Materi Kisah Nabi Ibrahim AS” disusun oleh, Mia Wijayanti NPM : 1611100322 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Kamis 22 Juni 2023 pukul 13.00 – 15.00 WIB.

Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M. Pd

Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Baharudin, M. Pd

Penguji Pendamping 1 : Prof. Wan Jamaluddin Z.,M.Ag.,Ph.D

Penguji Pendamping 2 : M. Indra Saputra, M. Pd. I

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirya Djana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

أَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ



“Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.”

(QS. An- Naml : 28)¹



¹ Gramedia, Al Quran QS An Nahl/ 16:28

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak dan Ibu, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang yang tidak mungkin bisa untuk membalas jasa-jasanya.
2. Suamiku Rohman Hidayat dan anaku Areesha Razqya Zivana yang selalu menjadi semangatku.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Mia Wijayanti dilahirkan di Sukarame Liwa Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 09 Agustus 1998 yang merupakan anak ke satu dari tiga bersaudara yaitu adik Evan Abiu Ramdoni, dan Ghaitsa Reshika Ayunindiya, dari orang tua bapak Enan dan ibu Fitri Eldiana.

Riwayat Pendidikan yang telah peneliti tempuh dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 01 Sukarame Liwa Lampung Barat Lulus Pada Tahun 2010, peneliti melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP N 04 Liwa Lampung Barat Lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMK N 01 Liwa Lampung Barat lulus pada tahun 2016. Tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT, karena rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas III Materi Kisah Nabi Ibrahim AS. Sholawat serta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat serta umatnya yang senantiasa setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Dra. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Deri Firmansah, M. Pd selaku sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Bapak Prof. H. Wan Jamaluddin Z, M. Ag, Ph.D, sebagai dosen pembimbing I dan Bapak M. Indra Saputra M.Pd.I selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu.
4. Bapak Ahmad Suryadi,S.Pd.,M.M selaku Kepala SDN 01 Sukarami Lampung Barat dan Ibu Khoirotun,S.Pd Selaku Guru SDN 01 Sukarami Lampung Barat serta Bapak Ahya,S.Pd.I selaku Kepala SDN 03 Hanakau Lampung barat dan Ibu Meri Yulianti,S.Pd selaku Guru SDN 03 Hanakau Lampung barat yang telah memberikan izin dan berkenan memberi bantuan selama melakukan penelitian
5. Teman-teman kelas G, Syaiful Nur Rohman,S.Pd yang telah membantu memberi arahan dan berbagi ilmu dalam

menyelesaikan skripsi ini, serta teman seperjuangan khususnya jurusan PGMI angkatan 2016 yang tersolid dan terhebat. Terkhusus temanku Intan Dinati Khoirunnisa,S.Pd, Gita Nurmaya Sari,S.pd dan Wahyu Kusnita, S.Pd.

6. Seluruh sahabat terkasihku Lisa Yulia,S.H, Afiatul Agustin S. Pd, Reni Hartati,S.Pd, Irna Gusneni dan Aprilia Iyana, S.H atas dorongan semangat dan canda tawanya.
7. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Kelompok KKN dan PPL terimakasih atas kebersamaannya.
8. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas semuanya.

Bandar Lampung, Maret 2023

Peneliti

MIA WIJAYANTI

NPM. 1611100322



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN.....	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	8
H. Sistematika Penulisan.....	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik.....	13
B. Teori- teori Pengembangan Model.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	37
B. Desain Penelitian Pengembangan	37
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	39
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	40
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	40
F. Instrumen Penelitian.....	41

G. Uji Coba Produk.....	42
H. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Penelitian Dan Pengembangan	45
B. Deskripsi Data Analisis Dan Uji Coba.....	46
C. Kajian Produk Akhir	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Rekomendasi	70

DAFTAR RUJUKAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahap Pengembangan ADDIE	13
Gambar 2.1 Navigasi Video	25
Gambar 2.2 Navigasi Halaman.....	25
Gambar 2.3 Kontrol Menu	25
Gambar 2.4 Animasi.....	26
Gambar 2.5 Hypermap	26
Gambar 2.6 Feedback.....	27
Gambar 3.1 Prosedural ADDIE	39



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skala Likert	42
Tabel 2 Skala Kelayakan	43
Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media 1	51
Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media 2	52
Tabel 5 hasil validasi Ahli Bahasa 1	53
Tabel 6 Hasil Revisi Validasi Media 1	55
Tabel 7 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2	56
Tabel 8 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa 1	57
Tabel 9 Hasil Revisi Draft 1 dan Draft 1	60
Tabel 10 Hasil Respon Pendidik 1 SDN 1 Sukarami	61
Tabel 11 Hasil Respon Pendidik 2 SDN 3 Hanakau	62
Tabel 12 Analisis Uji Kelompok Kecil SDN 1 Sukarami	64
Tabel 13 Analisis Uji Kelompok Besar SDN 3 Hanakau	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	76
Lampiran 2 Keterangan Validasi Media.....	79
Lampiran 3 Hasil Respon Pendidik.....	91
Lampiran 4 Hasil Respon Peserta Didik.....	93
Lampiran 5 Angket Respon Pendidik.....	97
Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik.....	99
Lampiran 7 Surat Keterangan Balasan Penelitian.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Menghindari kesalahpahaman yang mungkin akan terjadi pada skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Materi Kisah Nabi Ibrahim AS” maka kata-kata pada judul tersebut akan diuraikan sebagaimana mestinya, sebagai berikut penjelasannya:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan siswa sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar.¹

2. Pembelajaran Materi Kisah Nabi Ibrahim AS. Materi Kisah Nabi Ibrahim AS.

Pembelajaran Kisah Nabi Ibrahim AS yang diajarkan pada kelas III SD/ MI sesuai dengan silabus. Materi tersebut bisa digolongkan sebagai sejarah Islam. Sejarah Islam memiliki peran aktif dalam menentukan arah dan akhlak umat islam.

3. Pengembangan Komik

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat, yang dapat membuat proses belajar lebih menarik. Proses dan media- pembelajaran yang menarik tentunya dapat menarik perhatian peserta didik. sehingga peserta didik merasa tidak bosan.

B. Latar Belakang

Pendidikan adalah pintu gerbang menuju pembangunan nasional. Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya didunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai dunia, termasuk Indonesia. Menghadapi era teknologi,

¹ Moh. Zaiful Rosyid, *Ragam media Pembelajaran* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. 2020) h. 1

perlu adanya skill yang harus dimiliki.² Pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan yakni: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Perkembangan industri ini menyebabkan dampak yang luar biasa terhadap peluang pekerjaan yang akan diperoleh para lulusan sekolah dan perguruan tinggi. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan pada masa yang akan datang.³ Kemampuan menggunakan teknologi merupakan perihal yang wajib dimiliki para generasi muda sekarang. Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK. Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas SDM, oleh karena itu seharusnya dilakukan usaha untuk peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut.⁴ Pendidik yang profesional perlu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara kontinyu. Agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya pengembangan juga harus sesuai dengan bidang profesinya.⁵ Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat.⁶ Keluasan pemanfaatan multimedia sangat mempengaruhi perkembangan teknologi khususnya dunia komputer yang luar biasa. Kini bagi masyarakat kita ada anggapan bahwa multimedia sudah menjadi bagian hidup. Telah banyak bidang yang memanfaatkan dan menggunakan multimedia diantaranya dunia pendidikan.⁷

² Teguh Yunianto Dkk, “flip builder : pengembangannya pada media pembelajaran matematika” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 2, (Desember 2019) h. 116

³ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis HOTS*, (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.52

⁴ Rubhan Masykur Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash” . *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2, (November 2017) h. 178

⁵ Nurul Hidayah, “Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018) h. 143

⁶ Sohibun dan Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.02 No.2 (Desember 2017) h.122

⁷ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press), 2017. h. 21

Semua orang setuju bahwa proses KBM merupakan usaha terencana yang diharapkan berlangsung dengan memiliki sebuah pengetahuan baru yang bisa didapat oleh peserta didik. Setiap diri pribadi peserta didik ditanamkan beberapa kaidah dan norma yang dapat membentuk karakter yang baik. KBM merupakan usaha tersadar yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena KBM tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalu monoton dan sering duduk belama-lama di kursi saat belajar, peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Berkenaan dengan usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran, tentu keadaan ini akan menjadi masalah yang serius jika dibiasakan.

Sardiman mengatakan sesungguhnya proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui saluran atau sarana tertentu, hal tersebut merupakan sebuah proses komunikasi. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus menguasai materinya.⁸ Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan terus berkembang. Kebutuhan sumber daya manusia akan terus berubah secara dinamis. Pendidikan sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi insan yang cerdas serta berakhlak mulia sehingga kelak ia mampu memberikan kontribusi positif terhadap dirinya sendiri, orang lain, agama serta bangsa dan negaranya. Pendidikan dan KBM tidak dapat dipisahkan. Proses pendidikan secara resmi tercermin dalam kegiatan pendidikan sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pelatihan harus dilakukan dengan bantuan kegiatan pelatihan berkualitas tinggi. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai

⁸ Talizaro Tafonao. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2, Juli 2018. h.105

asaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya. Melalui interaksi berbagai faktor yang saling mendukung, hasil belajar yang baik dapat diperoleh. Salah satu faktor penting dari kegiatan pendidikan adalah penggunaan media. Media sendiri adalah sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Dalam buku Azhar Arsyad menyebutkan “pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu”.

Guru pada aspek profesional yaitu guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan mengembangkan diri. Seorang guru yang profesional harus bisa membelajarkan peserta didik dengan mengembangkan kemampuan mengelola informasi dan lingkungan (yang meliputi tempat belajar, metode, media, system penilaian, serta sarana prasarana). Tidak ada salahnya jika kita menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran karena memang metode tersebut perlu untuk diterapkan, tetapi menjadi kurang efektif jika guru hanya menggunakan metode yang sama setiap harinya. Mengenai pentingnya penggunaan media, dalam agama islam sudah tidak asing lagi, karena merupakan sarana untuk menyampaikan ajaran allah sebagaimana yang dicontohkan Nabi Muhammad SAW dalam menanamkan ajaran agama dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan nabi sendiri dengan jalan memberi contoh keadaan yang baik dan selalu menunjukkan sifat-sifat terpuji, sebagaimana yang diungkapkan dalam Al-Qur'an surat Al-Ahzab : ²¹

وَذَكَرَ اللَّهُ كَثِيرًا لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ

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

Kisah Nabi adalah salah satu materi pelajaran yang mempelajari SD/MI kelas III PAI. Sejarah Nabi perlu dipelajari sejak usia dini sehingga siswa dapat memahami perkiraan sejarah dari apa yang terjadi di masa lalu dan dapat digunakan sebagai dasar untuk hubungan dalam kehidupan mereka saat ini dan untuk menentukan masa depan. Kisah kisah kenabian adalah kisah seluruh kehidupan manusia, tidak peduli apa yang dilakukan orang, mereka akan menjadi sejarah di periode berikutnya. Seperti kata pepatah, pengalaman adalah guru terbaik, maka orang harus belajar dari peristiwa masa lalu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik pada pembelajaran PAI di kelas III di SDN 1 Sukarami dan SDN 3 Hanakau Lampung Barat materi Kisah Nabi Ibrahim AS belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dan di kedua sekolah ini hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan alat peraga. Arah pembelajaran sama dengan arah penjelasan guru dan didengarkan oleh siswa. Oleh karena itu, penilaian yang digunakan hanya aspek kognitif yang dikembangkan selama pengajaran PAI, tetapi pengetahuan tentang sejarah Nabi Ibrahim AS sebagai lingkungan untuk menanamkan nilai-nilai dan mengajarkan keterampilan sosial siswa tidak diperoleh. Penelitian siswa tentang sejarah Nabi Ibrahim AS dianggap membosankan, menarik, tidak penting dan relatif kompleks. Hal-hal ini membuat siswa yang mempelajari kisah Nabi Ibrahim AS kurang tertarik. Akibatnya, pemahaman siswa tentang bahan ajar masih sangat rendah.

Penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber pengajaran utama dalam proses pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Ini karena penyajian materi bersifat deskriptif dan gambar relatif seragam. Meskipun gambar yang digunakan disajikan sebagai gambar, gambar media tidak dapat memberikan gambar dari urutan peristiwa dalam kisah Nabi Ibrahim AS karena setiap gambar media independen dan tidak ada kontinuitas yang terlihat antara gambar. Para murid masih sering mengalami kesulitan mengingat sejarah dan urutan Nabi Ibrahim AS. Nilai yang diperoleh siswa juga relatif tidak memuaskan. Siswa membutuhkan alat belajar yang memotivasi siswa untuk

membaca tentang sejarah Nabi Ibrahim. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti memilih judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Pelajaran PAI Kelas III Materi Kisah Nabi Ibrahim AS”. Dikarenakan peneliti ingin melihat bahwa media ini akan lebih memudahkan pesdik mencapai tujuan pemahaman serta mengoptimalkan penilaian dalam pelajaran PAI.

Media pembelajaran adalah alat dalam proses pembelajaran komunikasi antara guru dan siswa. Alat pembelajaran juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.. Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajar mata pelajaran dan membantu siswa memahami materi. Alat bantu mengajar yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, pilihan bahan ajar sangat penting bagi guru. Guru harus memilih bahan ajar yang menarik minat siswa di media yang mereka buat. Jika media menunjukkan hal-hal baru yang belum pernah dilihat atau tidak diketahui siswa. Oleh karena itu, selain menggunakan media, studi sejarah Nabi Ibrahim AS pun lebih beragam, dan siswa tidak akan bosan dalam waktu dekat. Oleh karena itu, peran lingkungan belajar dalam kegiatan mengajar sangat diperlukan. . Langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dari model ADDIE, yaitu penelitian akan dilakukan sampai tahap kelima yaitu evaluasi. Berikut tahap-tahap penelitian yang peneliti akan laksanakan: 1) Analisi (Analycis), 2) Perencanaan (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), 5) Evaluasi (Evaluation).

Bahan cerita Nabi Ibrahim AS harus disusun dengan cara ini, menggunakan media untuk mempelajari sejarah Nabi Ibrahim AS lebih menarik. Siswa biasanya suka gambar bergambar dan komik. Hampir semua anak di kelas tiga sekolah dasar suka membaca komik sebagai bentuk hiburan. Jadikan lebih mudah bagi siswa untuk mengingat bagaimana nabi meriwayatkan sesuai dengan kartun yang dilihat siswa. Selain merangsang motivasi dan minat siswa dalam belajar, alat belajar juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka. Demikian pula pada peserta didik di kelas III di SDN 1 Sukarami dan SDN 3 Hanakau.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut

dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Isi kisah Nabi Ibrahim AS itu abstrak dan sulit dipahami siswa. Bahan kisah Nabi Ibrahim AS harus disajikan dalam bentuk nyata sesuai dengan tingkat pemikiran siswa. Inilah potensi mengembangkan komik digital sebagai alat pembelajaran. Karakteristik siswa yang menyukai lukisan atau karakter menunjukkan bahwa, secara alami, mereka menyukai buku dengan gambar dan warna, seperti komik digital. Diharapkan bahwa penggunaan komik digital akan menambah tampilan baru pada sejarah Nabi Ibrahim AS, sehingga memberi siswa motivasi untuk belajar melalui media ini. Dengan komik digital, kisah Nabi Ibrahim AS mungkin lebih menarik untuk ilustrasi dalam kartun, dan alur ceritanya umumnya jelas. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah kartun digital dari kisah Nabi Ibrahim AS. Media komik digital dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu: a) Siswa biasanya suka membaca komik, b) Media komik dapat menampilkan gambar sejarah tertentu melalui ilustrasi dan dialog, c) Penggunaan sederhana komik digital untuk guru dan siswa, d) Dapat membaca komik digital kapan saja dan di mana saja.

Dalam studi ini, para peneliti menyimpulkan bahwa pentingnya buku teks itu menarik dan praktis, dan mendorong siswa untuk tertarik pada tema kisah Nabi Ibrahim AS. Oleh karena itu, para peneliti tertarik untuk mengembangkan komik digital pada mapel PAI di sekolah dasar kelas III sebagai media pembelajaran baru yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan sekolah untuk membantu siswa belajar sendiri.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berlandaskan dengan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka bisa diidentifikasi sebagian permasalahan yakni:

1. Media komik digital ini hanya sebagai media pendukung pembelajaran pendidik dan peserta didik.
2. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membahas satu seri komik digital pendidikan PAI materi Kisah Nabi Ibrahim AS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan, validasi serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik berbasis digital pada mata pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas III materi kisah Nabi Ibrahim AS ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu:

Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis digital pada mata pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas III materi kisah Nabi Ibrahim AS.

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media komik digital.
 - b. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media komik digital.
2. Bagi siswa
 - a. Media Pembelajaran Berbasis digital bagi siswa bisa lebih mudah menerima pelajaran.
 - b. Bisa meningkatnya minat bagi murid.
 - c. Meningkatkan daya tarik siswa pada materi pelajaran yang diajarkan.
 - d. Untuk bahan ajar dalam belajar individual.
3. Bagi pengajar
 - a. Media Pembelajaran Berbasis digital bisa memudahkan menyampaikan materi.
 - b. Peningkatan daya tarik dan kreativitasan ketika proses belajar mengajar.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pada penelitian terdapat penelitian relevan yakni:

1. Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran PAI pada materi Kisah Nabi Ibrahim kelas III MIMA IV

Sukabumi Bandar Lampung dan SDN 2 Way Huwi Lampung Selatan. Berkaitan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh berbagai pihak diketahui bahwa uji coba komik digital pernah dilakukan. Seperti penelitian Cahyani Kartika Sari “Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas III SD/MI”, pada tahun 2019 dibuat untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik diperoleh nilai rata-rata para ahli, aspek isi memperoleh 92%, aspek bahasa 96%, dan aspek penggunaan komik 93%. Berdasarkan skor penilaian diperoleh rata-rata 93% dan produk komik digital dinyatakan sangat layak. Selagi penilaian yang diberikan oleh siswa pada tahap pengujian kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase 90,26% dan pada tahap pengujian kelompok besar diperoleh nilai rata-rata persentase 91,84% dikategorikan sangat layak. Ini menunjukkan media pembelajaran komik digital sangat praktis dan baik digunakan untuk membantu kegiatan dalam belajar mengajar.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar oleh Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, Susilaningsih Susilaningsih. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media pembelajaran komik digital sebagai suatu inovasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi runtuhnya kerajaan Kediri. Penelitian Research and Development (R&D) menggunakan metode Borg and Gall yang tahapannya sesuai dengan kebutuhan pengembang dan sesuai dengan produk (pencarian dan pengumpulan data; perencanaan, mengembangkan produk, uji kelayakan produk, revisi hasil uji kelayakan produk, uji coba lapangan dan penyempurnaan produk). Didalam pembelajaran komik digital ini menjadi pelengkap dalam pembelajaran IPS, yang berarti media ditujukan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa didalam kelas. Media ini penggunaanya dalam pembelajaran harus menggunakan smartphone. Kelayakan

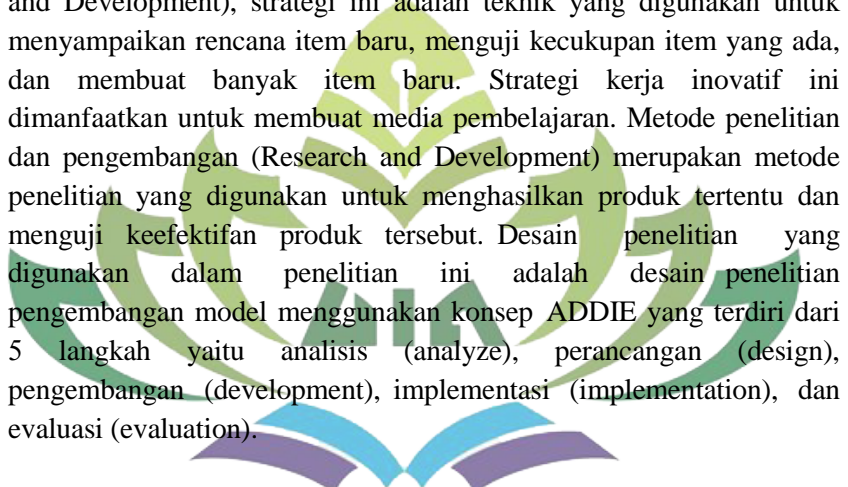
produk yang telah dilakukan oleh para ahli dan siswa mendapatkan hasil tanggapan positif. Sehingga dapat dikatakan bahwa media komik digital materi runtuhnya kerajaan Kediri ini layak digunakan didalam pembelajaran dikelas. Media ini memberikan kemudahan, kemenarikan, dan motivasi dalam aktivitas belajar mengajar, sehingga siswa rasa ingin belajar terhadap pembelajaran IPS akan meningkat.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di SD Negeri 3 Kota Serang. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dilakukan di SDN 3 Kota Serang. Tujuan pengembangan media pembelajaran komik digital dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran komik digital peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development) yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu (1) analisis masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Validasi ahli uji kelayakan media pembelajaran komik digital terdiri dari dua yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada dua puluh satu peserta didik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, hasil penelitian media pembelajaran komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi kemerdekaan beragama dan berkepercayaan di Indonesia menghasilkan nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 83,75% dikategorikan sangat layak, ahli media 95% dikategorikan sangat layak, dan respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 93,26% oleh peserta didik pada tahap uji coba produk memperoleh presentase sebesar 93,26% yang menyatakan media pembelajaran komik digital sangat layak

H. Sistem Penulisan

Adapun sistem penulisan dalam penelitian ini yaitu Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi RnD hal ini tergantung pada definisi yang muncul dalam penelitian ini yang mengharapakan para ilmuwan untuk memimpin penyelidikan untuk memahami dan memperjelas masalah yang menjadi titik fokus dari masalah eksplorasi ini, kemudian, pada saat itu. titik mengumpulkan informasi dan data yang berbeda melalui persepsi penggunaan survei atau jajak pendapat dan investigasi dokumentasi dari sumber informasi yang diperlukan.

Investigasi ini menggunakan teknik kerja inovatif R&D (Research and Development), strategi ini adalah teknik yang digunakan untuk menyampaikan rencana item baru, menguji kecukupan item yang ada, dan membuat banyak item baru. Strategi kerja inovatif ini dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model menggunakan konsep ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).





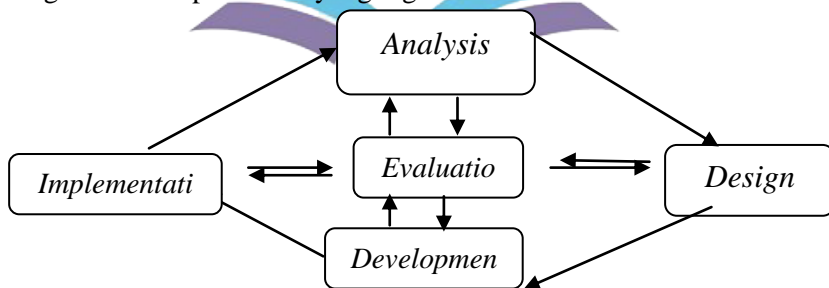
BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengembangan Model ADDIE

Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁹

“Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE,” yang merupakan salah satu model kemajuan dari strategi Research And Development (R&D). Model ADDIE mewakili pemeriksaan, rencana, kemajuan, pelaksanaan dan penilaian. ADDIE muncul selama tahun 1990-an dan diciptakan oleh Reiser dan Mollenda. Penjelasan ilmuwan menggunakan model perbaikan ini karena ADDIE memiliki teknik kerja yang mengacu pada tahap Research And Development (R&D) namun lebih terarah dan lugas sehingga dapat membuat item yang lebih menarik. Berikutnya adalah diagram model perbaikan yang digunakan dalam model ADDIE:



Gambar 1 Tahap Pengembangan ADDIE

Model peningkatan ADDIE menikmati manfaat yang terlihat dari strategi kerjanya yang disengaja, yang harus bersama-sama dan

⁹ DUNAMIS,(Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kristen)vol 1,no 2, tahun 2017

tidak boleh dibalik. Karena model ini dasar dan terorganisir, lebih mudah bagi instruktur untuk memahaminya. Berikut adalah klarifikasi dari setiap siklus model perbaikan ADDIE:

a. *Analysis* (Analysis)

Pemeriksaan adalah cara untuk membedakan masalah dalam tes eksplorasi. Dalam investigasi ini, langkah pemeriksaan adalah fase pengumpulan informasi yang diidentifikasi dengan masalah yang terjadi dalam realisasi yang kemudian dibedakan untuk mengatasi masalah tersebut melalui penyelidikan kebutuhan sesuai masalah yang ditemukan. Permasalahan yang ditemukan dalam ujian ini adalah rendahnya pendapatan siswa dalam pembelajaran, dan penanganannya dengan membuat media pembelajaran sebagai rekaman.

b. *Desain* (Perancangan)

Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan peta kompetensi, peta materi, GBIM dan maskah media Konfigurasi media disesuaikan dengan atribut siswa dan kualitas pembelajaran.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapatkan perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan didalam pembelajaran. Media disetujui oleh spesialis media dan spesialis materi menggunakan survei yang telah diberikan oleh analis.

d. *Implementation* (Menerapkan)

Implementasi, langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasarannya produk ini akan di implementasikan.

e. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan Balik)

Evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan

klarifikasi terhadap perubahan minat pada pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini dilakukan karena penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik.

1. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

a. Tahap persiapan

- 1) Melakukan pengenalan persepsi dan pertemuan untuk mendapatkan garis besar permasalahan yang terjadi di sekolah, khususnya pada saat pembelajaran. Informasi yang didapat dari persepsi yang mendasari ini adalah gambaran tentang ukuran pembelajaran internet di rumah.
- 2) Melakukan kajian pendidikan sehubungan dengan kemajuan media pembelajaran video energik, sebagai arah pendapatan belajar dalam pembelajaran.
- 3) Melakukan tindak lanjut persepsi untuk membentengi informasi yang mendasari dalam masalah yang akan dilakukan. Informasi yang diperoleh berupa polling yang menunjukkan rendahnya nilai siswa dalam belajar dan daftar nama siswa. Informasi yang telah diperoleh kemudian ditindaklanjuti dengan memimpin eksplorasi ini.
- 4) Tentukan contohnya
- 5) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih dan sesuai dengan kualitas siswa. Untuk situasi ini media pembelajaran yang dibuat adalah seperti rekaman yang dimeriahkan.
- 6) Menyiapkan instrumen penelitian. Instrumen eksplorasi yang harus disiapkan sebelum penelitian adalah polling untuk persetujuan media dan survei untuk mengukur pendapat siswa dalam pembelajaran.

- 7) Menguji persetujuan media yang dibuat. Menguji legitimasi media sangat penting dalam menentukan plausibility media, sehingga dapat dibuat pilihan bahwa apa yang telah dibuat praktis untuk diterapkan.
- b. Tahap pelaksanaan
Tahap ini merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu juga mengumpulkan data yang diperlukan melalui metode pengumpulan data yang telah ditetapkan sebelumnya.
 - c. Tahap analisis
Tahap ini merupakan tahap pengolahan data yang telah dikumpulkan selama penelitian agar dapat disusun menjadi sebuah laporan utuh.¹⁰

2. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita.¹¹

Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, masalah dan keinginan siswa, yang dapat menginspirasi proses pembelajaran yang bijaksana, terkonsentrasi dan terkontrol. Suryani dan Agung (2012) melaporkan bahwa alat belajar adalah lingkungan belajar, yang mencakup alat bantu mengajar guru dan metode menyampaikan pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa).¹²

¹⁰ Hendra Erik Rudyanto, "Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran MaPAIa Open-Ended," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 3, no. 02 (2017): 184–192.

¹¹ Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2018). h.2

¹² *Ibid.* h.4

Arzhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap .

Pengajaran di kelas mengacu pada pertukaran informasi antara siswa dan guru dalam bentuk topik. Berdasarkan berbagai pendapat yang diberikan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat bantu mengajar adalah media yang dapat mentransfer informasi dalam bentuk materi pendidikan kepada siswa dengan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan dan memberi siswa pengalaman khusus. Dengan alat pelatihan, materi pelatihan akan lebih mudah dipahami. Akan ada serangkaian interaksi antara bahan, guru, strategi, media dan siswa sesuai dengan posisi mengajar masing-masing.

Dalam proses belajar, Anda perlu memahami beberapa cara untuk menggunakan alat belajar. Jenis media pembelajaran yang digunakan meliputi:

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar.¹³

2. Media Berbasis Cetakan

Media cetak yang paling terkenal adalah buku teks, panduan belajar, jurnal, majalah dan lembar kerja. Metode untuk menarik perhatian orang ke media teks adalah warna, huruf, dan persegi panjang. Warna digunakan sebagai alat panduan untuk menarik perhatian pada informasi penting,

¹³ *Ibid.*h.80

misalnya, kata kunci dapat disorot dengan warna merah. Selain itu, huruf tebal atau miring menggarisbawahi kata kunci atau nama. Anda juga dapat menggunakan bidang ini untuk menekankan informasi penting.¹⁴

3. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif Nunur Suryani, dkk mengatakan visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi¹⁵. Salah satu kelebihan dari media berbasis visual ini adalah lebih menarik karena adanya gambar sehingga siswa lebih merasa memiliki pengalaman yang nyata serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

4. Media Berbasis Audio-Visual

Media audiovisual adalah metode menghasilkan atau mengirimkan bahan menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk mengirimkan pesan audiovisual. Menurut Nunuk Suryani et al., Pelatihan melalui materi audiovisual memiliki kekhasan menggunakan perangkat keras dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, dan proyektor visual layar lebar. Oleh karena itu, penggunaan sarana audiovisual untuk pelatihan adalah produksi dan penggunaan bahan, dan penerapannya melalui penglihatan dan pendengaran, dan tidak sepenuhnya tergantung pada pemahaman kata atau karakter yang serupa.¹⁶

5. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan belajar, pemanfaatannya meliputi

¹⁴ *Ibid.*h.88

¹⁵ Nunuk Suryani, dkk *Ibid*, h.52

¹⁶ *Ibid.*h.52-53

penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya¹⁷.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dari Azhar Arsyad percaya bahwa penggunaan alat bantu mengajar dalam mengajar akan menghasilkan keinginan dan minat baru, sehingga merangsang dan merangsang pembelajaran, dan bahkan memiliki dampak psikologis pada siswa. Menggunakan alat pelatihan pada tahap berorientasi pendidikan akan sangat meningkatkan efektivitas proses pendidikan dan transmisi informasi dan konten materi pada saat itu.¹⁸

Dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi
- b. Fungsi afektif
- c. Fungsi kognitif
- d. Fungsi kompensatoris¹⁹.

4. Manfaat media pembelajaran

Keuntungan utama menggunakan media adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Penggunaan alat bantu mengajar yang tepat akan berdampak positif pada kualitas pengajaran dan proses pembelajaran..

Dalam buku Azhar Arsyad mengutarakan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih standar. Setiap siswa yang melihat atau mendengar presentasi melalui media akan menerima pesan yang sama. Meskipun guru menjelaskan isi dari berbagai materi, dengan bantuan media, hasil interpretasi yang berbeda.
- b. KBM mungkin dikaitkan dengan menarik fokus dan atensi siswa penuh perhatian. Kejelasan dan keterbacaan pesan, dan daya tarik gambar dengan efek khusus. Efek khusus ini dapat

¹⁷ Azhar Arsyad, *Ibid.* h.93

¹⁸ Azhar Arsyad, *Ibid.* h. 19

¹⁹ *Ibid.* h. 20-21

menimbulkan rasa ingin tahu, membuat siswa tertawa dan berpikir, yang semuanya menunjukkan bahwa media memotivasi dan meningkatkan minat orang.

- c. Gunakan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Teori-teori ini diterima dengan partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Waktu yang diperlukan untuk pemahaman dapat dipersingkat karena sebagian besar media membutuhkan waktu lama untuk menyampaikan pesan dan konten, dan mereka kemungkinan akan ditempati oleh siswa.
- e. Jika teks dan gambar diintegrasikan ke dalam media pembelajaran, unsur-unsur pengetahuan dapat disampaikan dengan cara yang terorganisir dengan baik, spesifik dan jelas, dan kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. KBM dapat dilakukan atau diperlukan, terutama ketika alat bantu mengajar untuk penggunaan pribadi.
- g. Sikap positif siswa adalah bahwa apa yang telah mereka pelajari dapat meningkatkan proses pembelajaran.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan beban guru yang terus-menerus menjelaskan isi materi, sehingga ia dapat berkonsentrasi pada pengajaran, misalnya, sebagai konsultan pendidikan.²⁰

5. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diuraikan di bawah ini.

- a. Penggunaan media dirancang untuk memudahkan siswa belajar memahami topik. Oleh karena itu, media harus dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan siswa daripada minat guru.
- b. Media yang akan digunakan guru harus lengkap dan ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan

²⁰ *Ibid.* h. 25-27

sebagai alat hiburan, tidak hanya untuk mempromosikan transmisi informasi kepada guru, tetapi juga untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan mereka.

- c. Media yang digunakan harus sesuai untuk materi pelatihan. Setiap proyek memiliki proyek spesifik dan kompleks. Misalnya, untuk mengajarkan siswa tentang pertumbuhan populasi Indonesia, guru harus menyiapkan jadwal yang mencerminkan pertumbuhan populasi.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa dengan keterampilan mendengar yang lemah akan mengalami kesulitan memahami materi ini ketika menggunakan alat audit. Sebaliknya, siswa tunanetra akan mengalami kesulitan mengakses bahan ajar yang disajikan menggunakan alat bantu visual.
- e. Media yang digunakan harus memperhatikan efisiensi dan efektivitas. Media yang membutuhkan peralatan mahal mungkin tidak efektif dalam mencapai tujuan tertentu. Selain itu, media yang sangat murah belum tentu memiliki nilai. Setiap media yang dikembangkan oleh guru harus memperhatikan efektivitas penggunaannya.
- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan keterampilan manajemen guru. Secara umum, media yang kompleks, terutama media canggih seperti media komputer, LCD dan media elektronik lainnya, memerlukan keterampilan khusus untuk digunakan.²¹

6. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa

²¹ Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016). h. 75-77

yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain.²²

Ada beberapa definisi terkait multimedia pembelajaran menurut ahli diantaranya:

- 1) Gabungan minimal dua media input atau output, misalnya animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 2) Perangkat yang mampu membuat presentasi bersifat dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 3) Multimedia menurut Hofstetter mengemukakan bahwa penggunaan komputer untuk menciptakan dan mengombinasikan grafik, audio, teks, video menggunakan alat yang dapat digunakan untuk bisa berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi oleh penggunaannya.
- 4) Multimedia sebagai kombinasi antara animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak.
- 5) Multimedia adalah gabungan dari data animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi.
- 6) Multimedia (kata sifat) merupakan perangkat elektronik yang dipakai menyimpan dan menampilkan file multimedia.

Dari berbagai definisi diatas bisa diambil kesimpulan multimedia adalah gabungan dari macam-macam media yang berupa animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi, dan lain-lain.²³ Pengertian multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan sebuah program pembelajaran yang memuat gabungan animasi, video, grafik, audio, teks, gambar, simulasi secara terpadu dan berkesinambungan melalui dukungan dari perangkat komputer atau sejenisnya yang digunakan mencapai tujuan pembelajaran, User bisa secara aktif berinteraksi dengan program. Tiga hal utama pada Media Pembelajaran Interaktif yaitu multimedia, pembelajaran, dan

²² Daryanto, *Op.Cit.* h. 69

²³ Erwin Widiasworo, *Guru Ideal di Era Digital* (Depok: PT Huta Parhapuran,) 2019. h. 147-148

interaktif. Ketiga hal utama ini harus ada. Namun, multimedia tidak harus memuat semua komponen animasi, video, grafik, audio, teks, gambar multimedia untuk bisa disebut sebagai MPI.²⁴

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film, dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.²⁵ Pada pembelajaran, MPI baiknya memuat isi pembelajaran yang memiliki muatan materi yang banyak dan luas cakupannya sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran itu sendiri. Pendidik harusnya menyampaikan tujuan pembelajaran setiap akan memulai kegiatan KBM, materi pembelajaran ditampilkan dengan gabungan multimedia dalam MPI, dan setidaknya evaluasi untuk mengetahui sejauh apa pencapaian hasil pembelajaran contohnya dalam bentuk latihan soal ataupun quiz. Oleh sebab itu seharusnya MPI memiliki menu dan kemampuan *User Interface* yang memadai sehingga pengguna bisa terlibat aktif dalam berinteraksi dengan program.²⁶

Permulaan tentang pemakaian teknologi dalam komunikasi pembelajaran. Hal ini diuraikan pada surah An Naml (27) 29 – 30, yaitu cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أِيَ الْكُرْسِيِّ إِلَيَّ كَتَبْتُ كَرِيمًا إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ
وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): “Hai pembesar pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman

²⁴ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press), 2017. h.42

²⁵ Husniyatus Salamah Zaniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kencana, 2017) h.172

²⁶ Herman Dwi Surjono. *Loc. Cit*

dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.(QS: An-Naml 28-30)

Lalu burung hudhud membawakan surat tersebut lalu datang kepada Ratu Balqis yang saat itu berada di antara balatentaranya. Kemudian burung hud-hud menghantarkan surat tersebut ke pangkuan ratu Balqis. Lalu ia merasa lemas dan takut saat membuka dan membaca isi surat tersebut. Selanjutnya ia berkata kepada para pengikutnya dan menyampaikan bahwa surat tersebut berisi ”Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang”²⁷

Ilmu yang bisa dipetik dari kisah tersebut adalah, pada zaman dulu nabi Sulaiman memanfaatkan kemampuan burung hud-hud untuk meneruskan sebuah informasi kepada Ratu Balqis melalui surat. Seperti yang kita ketahui pesan tersebut dapat tersampaikan dengan jelas.²⁸

a. Level Interaktivitas

Pada umumnya program multimedia dilengkapi beberapa fitur navigasi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang terdapat dalam program. Unsur interaktivitas dalam program multimedia membuat penggunanya dapat memilih dan menentukan informasi yang ingin dipelajari sesuai kebutuhan dan keperluan.²⁹ Tingkat interaktivitas MPI memperlihatkan level keaktifan pengguna saat mengoperasikan program. Level interaktivitas MPI dapat dibedakan sebagai berikut.

1) Navigasi video/audio

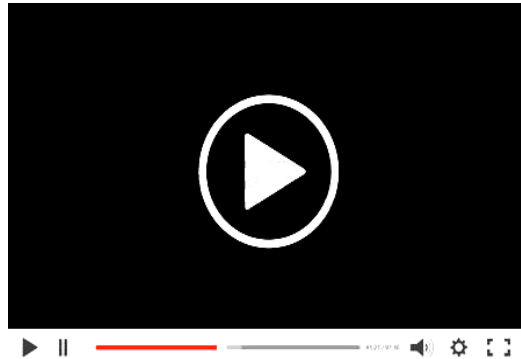
Pada tingkatan ini termasuk golongan rendah level interaktivitasnya terhadap pengguna. Navigasi ini berupa tombol untuk memutar, memberhentikan video yang ada di media pembelajaran. Di bawah ini merupakan gambar contoh navigasi untuk video.³⁰

²⁷ Abdul Haris Pito. Media Pembelajaran dalam prespektif Al-Quran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018. h. 113

²⁸ *Ibid.* h. 112

²⁹ Benny A, Pribadi, *Op.Cit.* h. 175

³⁰ Herman Dwi Surjono. *Op.Cit.* h. 43



Gambar 2.1 Navigasi Video

2) Navigasi halaman

Merupakan suatu interaktivitas dimana peserta didik bisa mengoperasikannya melalui tombol ini untuk menuju halaman sebelumnya maupun selanjutnya, tombol ini juga digunakan melihat halaman/slide dalam MPI seperti halnya ia membuka halaman buku cetak. Contoh tombol tombolnya dapat di lihat di bawah.



Gambar 2.2 Navigasi Halaman

3) Kontrol menu/link

Merupakan objek yang dimodifikasi menjadi sebuah hyperlink, dan apabila diklik maka akan menampilkan menu yang kita inginkan. Objek ini juga bisa menampilkan slide atau halaman atau konsep lain yang kita kehendaki biasanya kontrol ini digunakan membuat menu atau link akan menampilkan seperti gambar berikut.³¹

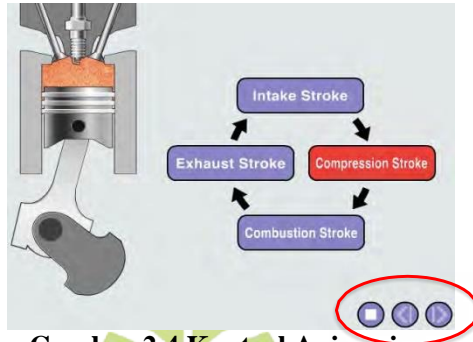


Gambar 2.3 Kontrol Menu

³¹ *Ibid.* h. 44

4) Kontrol animasi

Merupakan fitur yang digunakan untuk mengatur pergerakan animasi fitur ini memiliki tingkat yang lebih lengkap karena terdapat tombol play dan stop di setiap navigasi video yang disediakan.



Gambar 2.4 Kontrol Animasi

5) Hypermap

Merupakan kumpulan beberapa hyperlink yang disediakan oleh program yang digunakan untuk membuat cangkih media lebih menarik ciri khasnya ketika melewati area Hypermap akan muncul deskripsi atau pop up objek yang dilewati. Contoh hypermap seperti dibawah ini.³²



Gambar 2.5 Hypermap

³² *Ibid.* h. 45

6) Respon-*feedback*

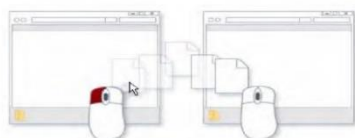
Merupakan fitur input yang dapat memberikan feedback secara langsung kepada penggunanya. Biasanya fitur ini digunakan dalam pembuatan kuis. Program akan menampilkan pertanyaan dan siswa melakukan respon menjawab pertanyaan tersebut, lalu program akan memberi umpan balik berupa jawaban (lihat gambar di bawah).³³



Gambar 2.6 Respon-*Feedback*

7) *Drag and drop*

Drag and drop Merupakan sebuah fitur media pembelajaran interaktif dimana pengguna bisa memindahkan sebuah objek dari satu sisi ke sisi yang lain. fitur ini diterapkan dengan menahan mouse kemudian tarik objek menuju ke tempat yang diinginkan. *Drag and drop* biasanya digunakan untuk membuat game soal tes kuis simulasi dan sebagainya, contohnya sebagai berikut.³⁴



Gambar 2.7 *Drag and Drop*

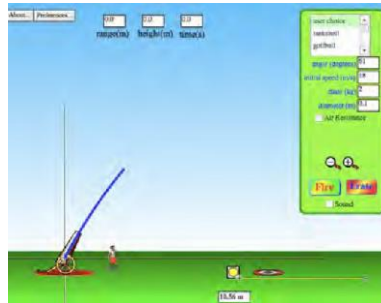
8) Kontrol simulasi

Merupakan fitur di mana pengguna dapat melakukan keinginan ketika program sedang berjalan. fitur ini memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengatur jalannya nya media

³³ *Ibid.* h. 45

³⁴ *Ibid.* h. 47

pembelajaran. Gambar di bawah merupakan contoh simulasi yang digunakan untuk pelajaran fisika.³⁵



Gambar 2.8 Kontrol Simulasi

9) Kontrol game

Tingkat interaktivitas ini dapat dirasakan ketika pengguna dapat melakukan interaktivitas secara aktif fitur ini biasanya digunakan untuk memainkan game. game yang di maksudkan memuat materi pembelajaran.

Dari uraian diatas diketahui banyak kelebihan yang ada diprogram Multimedia Interaktif ini pengguna dapat berinteraksi langsung dengan program komputer dengan adanya tampilan dimonitor yang disebut *Interface*, dimana manusa dapat dengan nyaman, mudah, dan cepat dalam menerima informasi yang telah direncanakan dan materi yang ditampilkan pada multimedia Interaktif dapat menambah wawasan peserta didik.³⁶

7. Pengertian Komik

Komik adalah media proses belajar yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar dengan serius, sedangkan hiburan dan ringannya komik membuat siswa lebih suka membaca, daripada menghabiskan waktu membaca buku teks.³⁷

Ambaryani, Gamaliel Serpian Airlanda mengatakan bahwa sebagai alat belajar, komik adalah alat untuk mengirimkan informasi pendidikan. Dalam hal ini, belajar dipahami sebagai proses

³⁵ *Ibid.* h. 48

³⁶ Supriyanta, *Interaksi Manusia & Komputer*, (Sleman: Deepublish, 2015) h. 71

³⁷ Nurul Hidayah. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4.No.1 2017 h.37

komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Tentang kelebihan komik yang dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar dan belajar, komik mengandung gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat membangkitkan minat masyarakat dalam membaca, dan membimbing siswa untuk membaca mata pelajaran, terutama bagi mereka yang tidak suka itu bacaan³⁸.

Tujuan utama komik adalah untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan.

8. Bentuk Komik

Komik didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca³⁹.

Menurut Nic Kolas Isac Juanda.dkk berikut ini adalah jenis-jenis komik yang di ketahui :

1. Kartun (Cartoon)

Ini adalah komik dengan hanya satu bentuk konten, termasuk beberapa gambar karakter dan prasasti. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritik, sindiran dan humor. Oleh karena itu, dari gambar (kartun / karakter) dan publikasi, dapat memberikan makna yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuan komik.

2. Komik potongan

Komik terpotong adalah bagian dari gambar dan digabung menjadi satu. Alur cerita pendek (story). Namun, isi ceritanya tidak harus diselesaikan, dan ceritanya bahkan dapat dilanjutkan, dan hubungan antar ceritanya dapat dibangun kembali. Komik biasanya berisi 3-6 panel atau lebih. Item komik (item komik) biasanya ditampilkan dalam presentasi harian atau mingguan di koran, majalah atau papan buletin / siaran pers. Presentasi buku komik mungkin juga berisi cerita-

³⁸ Ambaryani, Gamaliel Seprian Airlanda. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. Vol.3.No.1 2017.h.20-21

³⁹ Supriyadi, Nisda Yunia. Integrasi Sikap Ilmiah Pada Media Komik Digital Untuk Pembelajaran Biologi Di SMP. *Jurnal Biodik*, Vol.3.No2 2017.h.95

cerita lucu, yang merupakan kisah-kisah serius, dan Anda perlu membaca kisah-kisah ini di setiap plot untuk menyelesaikan cerita.

3. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Komik biasanya diterbitkan setahun sekali, atau bahkan sebulan sekali. Penerbit biasanya menerbitkan komik, cerita, dan acara TV.

4. Komik online (*Komik Digital*).

Komik ditampilkan di situs web atau dengan format yang telah diubah menjadi digital sehingga setiap pengunjung atau pembaca dapat membaca komik dengan menggunakan peralatan elektronik tertentu seperti LCD yang sudah tersedia di sekolah. Dibandingkan dengan media cetak, komik online lebih menguntungkan daripada media cetak, sehingga pembaca mungkin memiliki jangkauan yang lebih luas daripada media cetak, karena kita dapat mengembangkan komik yang dapat dibaca semua orang dengan biaya yang relatif rendah, serta menciptakan minat siswa.

5. Buku komik (*comic book*)

Komik adalah cerita yang berisi gambar, surat, dan cerita yang dikumpulkan dalam buku. Komik (komik) yang sering kita temui dan baca. Komik sering disebut komik pendek, dan komik biasanya berisi 32 halaman. Tetapi ada juga komik, dibagi menjadi 48 halaman dan 64 halaman. Komik-komik ini biasanya berisi kisah-kisah menarik, kisah cinta (kisah remaja), pahlawan super (pahlawan), dll.

6. Komik sederhana

Adalah umum untuk menyalin dan menjalin komik yang Anda buat untuk membuatnya komik. Pilihan ini sangat membantu untuk pembuatan komik, karena hanya memiliki konsepsi dasar dan keterampilan menggambar, dan mudah digunakan. Pencipta buku komik ini dapat berpartisipasi dalam pembuatan komik, yang dapat digunakan sebagai langkah pertama untuk menjadi kartunis. Komik adalah cerita yang berisi gambar, surat, dan cerita yang dikumpulkan dalam buku. Komik (komik) yang sering kita temui dan baca. Komik

sering disebut komik pendek, dan komik biasanya berisi 32 halaman. Tetapi ada juga komik, dibagi menjadi 48 halaman dan 64 halaman. Komik-komik ini biasanya berisi kisah-kisah menarik, kisah cinta (kisah remaja), pahlawan super (pahlawan), dll.

7. Komik sederhana

Adalah umum untuk menyalin dan menjalin komik yang Anda buat untuk membuatnya komik. Pilihan ini sangat membantu untuk pembuatan komik, karena hanya memiliki konsepsi dasar dan keterampilan menggambar, dan mudah digunakan. Pencipta buku komik ini dapat berpartisipasi dalam pembuatan komik, yang dapat digunakan sebagai langkah pertama untuk menjadi kartunis.

8. Buku intruksi dalam format komik (*intruksional Comics*)

Komik ini biasanya digunakan di media pendidikan. Banyak manual atau instruksi yang dieksekusi dalam format buku komik bisa dalam bentuk komik, komik atau tampilan lainnya. Secara umum, pembaca buku ini lebih mudah dipahami daripada menggunakan manual tanpa gambar. Dengan menggunakan gambar, pembaca dapat melakukan tindakan yang tercantum dalam komik. Dengan mengunggah gambar dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menarik.⁴⁰

Dinie Trio Ratnasari, Ajeng Ginanjar mengatakan bahwa menentukan komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Dinie Trio Ratnasari, Ajeng Ginanjar juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik didefinisikan sebagai

⁴⁰ Nic Kolas Isac Juanda.dkk. Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak. *Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran*. Vol.1.No.1 2015

bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat⁴¹.

Dari berbagai definisi komik diatas dapat disimpulkan jika komik mampu dipergunakan untuk media pembelajaran. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan edukatif.

9. Manfaat Media Komik Digital dalam Pembelajaran

Tentu saja, anak-anak bukanlah orang baru dalam komik. Cerita bergambar dalam komik dapat menarik anak untuk membaca. Namun, tidak semua komik yang menarik pasar memiliki nilai pendidikan. Komik menjadi bentuk bacaan, dan anak-anak dapat membaca tanpa harus menonton. Mengingat popularitas komik, bahkan di masa dewasa, banyak anak-anak seperti komik, dan komik memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat pendidikan. Daya tarik utama komik adalah ilustrasi yang indah dengan teks yang lebih pendek. Meluasnya penggunaan buku komik dengan ilustrasi warna dan alur cerita pendek dengan karakteristik karakter yang realistis telah menarik siswa dari segala usia untuk membacanya. Di bawah bimbingan guru, komik dapat menjadi cara untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca.

10. Pembelajaran PAI di SD

Fasihatus Sholihah menyatakan pendidikan Islam didasarkan pada kepemimpinan material dan spiritual hukum agama Islam, yang mengarah pada pembentukan kepribadian dasar sesuai dengan standar Islam. Dia sering mengatakan dengan pemahaman berbeda bahwa individu dengan nilai-nilai agama Islam memilih, memutuskan dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Islam, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.⁴²

Sebagaimana dinyatakan dalam PP RI No. 55 (Pasal 1) tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan keagamaan pada tahun

⁴¹ Dinie Trio Ratnasari, Ajeng Ginanjar. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.4 No.1 2019 h. 482

⁴² Fasihatus Sholihah, "Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Keaktifan Ibadah Sholat Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 6 No. 1. 2017, h. 4

2007, pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa untuk penerapan praktis pengajaran agama, setidaknya melalui Semua bidang, level dan jenis disiplin ilmu / kuliah diimplementasikan. Pendidikan agama Islam adalah kegiatan yang disengaja yang dirancang untuk membimbing orang untuk memahami dan mengikuti ajaran Islam. Yang terjadi selanjutnya adalah menghormati tuntutan orang-orang beragama lain.⁴³.

Sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman dunia pendidikan memerlukan berbagai inovasi. Hal ini dilakukan untuk memajukan kualitas pendidikan, karena tidak bisa dipungkiri system pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar yang ada saat ini membosankan, sehingga minat peserta didik dalam belajar sedikit rendah. Materi yang dipilih dalam penelitian ini dan akan dikembangkan menjadi media komik yakni tentang Kisah Nabi Ibrahim AS.

11.Materi Kisah Nabi Ibrahim

Materi Kisah Nabi Ibrahim AS yang diajarkan pada kelas III SD/ MI sesuai dengan silabus. Materi tersebut bisa digolongkan sebagai sejarah Islam. Sejarah Islam memiliki peran aktif dalam menentukan arah dan akhlak umat islam.

Bahan-bahan yang dipilih dalam penelitian ini akan dikonversi menjadi media komik digital tentang "Sejarah Nabi Ibrahim AS", yang menerima perintah Allah SWT untuk membunuh putranya Nabi Ismail. Adapun Kompetensi dasar yang diambil KD 2.13 Memiliki sikap rasa ingin tahu, sabar, dan rela berkorban sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladanan Nabi Ibrahim AS. dan Nabi Ismail.

12.Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Kisah Nabi Ibrahim AS

Tingkat pengembangan media ajar harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas pelatihan, terutama dalam tema PAI dari cerita Nabu Ibrahim AS. Motivasi dan minat dalam mempelajari sejarah

⁴³ Zumrotus Sholihah, Imam Machali." Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Alternatif SD Sanggar Anak Alam (ALAM) Nitiprayan Kasihan Bantul Yogyakarta". *Jurnal Cendekia*. Vol. 15. No 2. 2017, h. 228-229

Nabi harus ditingkatkan sehingga siswa dapat lebih memahami materi-materi ini. Selain itu, pembentukan sikap adalah salah satu pertimbangan penting untuk meningkatkan kualitas penelitian sejarah. Salah satu vektor yang dapat Anda gunakan adalah komik digital.

Disarankan bahwa komik digital digunakan sebagai sarana untuk mempelajari sejarah Nabi, yang akan memberikan pengantar materi yang lebih menarik. Dalam buku teks tebal, sebagian besar materi PAI disajikan dalam bentuk deskripsi deskriptif atau naratif. Hal ini membuat siswa bosan dan malas, tidak mampu mempelajari ilmu cerita kenabian. Dalam komik digital, peran visualisasi memungkinkan pembaca untuk berpartisipasi secara emosional. Ini memaksa siswa untuk terus membaca sampai selesai.

Dalam komik digital, ilustrasi cerita disajikan dalam bentuk kartun. Sebagai bentuk komunikasi grafis, kartun adalah gambar penjelasan yang menggunakan simbol untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan singkat atau terkait dengan orang, situasi, atau peristiwa tertentu. Ia sangat mampu dan dapat menarik perhatian serta memengaruhi sikap atau perilakunya. Inti dari pesan, dalam hal ini, adalah bahwa pesan pelatihan dikirim dan disuntikkan ke dalam gambar sederhana. Kartun tanpa menggambar grafik, menggunakan karakter dan simbol yang mudah dikenali dan dipahami dengan cepat.

Neneng Rahayu percaya bahwa komik memiliki nilai pendidikan, tidak ada keraguan tentang itu. "Meluasnya penggunaan ilustrasi, alur cerita yang jelas, dan tata letak yang realistis telah menarik semua siswa dari segala usia. Guru dapat menggunakan komik untuk menarik minat, mengembangkan kosa kata dan keterampilan membaca."⁴⁴

Dalam komik, cerita masa lalu dapat disajikan di masa sekarang dengan ilustrasi yang lebih beragam daripada hanya gambar / foto masa lalu yang tidak begitu menarik bagi siswa. Dengan gambar yang menarik, siswa akan lebih mudah mengingat materi yang disajikan.

⁴⁴ Neneng Rahayu. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fantasi Pada Peserta Didik Kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*. Vol.3 No.2 2017 h. 4-5

Tanpa keterampilan khusus, menggunakan komik digital pada dasarnya tidak sulit, bahkan siswa dapat menggunakan komik digital untuk membaca sendiri. Komik digital pada awalnya diciptakan sebagai sarana hiburan, yang dapat digunakan baik sebagai alat pendidikan dan sebagai kegiatan rekreasi bagi siswa. Namun, ketika menggunakan komik digital, metode pengajaran yang tepat harus dikombinasikan. Selain membaca komik digital, siswa juga harus fokus pada kegiatan pembelajaran lainnya, seperti proses diskusi, pertanyaan dan jawaban, dan bahkan memainkan peran komik digital sebagai sebuah adegan. Peran komik digital terutama dikembangkan sebagai media alternatif untuk mempelajari bahan cerita nabi Ibrahim, yang lebih menarik bagi siswa.

B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya:

1. Borg and Gall

“Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.”

2. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perencanaan), *development* (tahap pengembangan), and *dissemination* (tahap penyebaran.)

3. Dick dan Carry

Dick dan Carry mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *analysis*, *define*, *development*, *implementation and evaluation*.

Model pengembangan yang diterapkan oleh peneliti yaitu model ketiga yaitu model ADDIE⁴⁵

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Yogyakarta: Alfabeta, 2018), h. 394.



DAFTAR RUJUKAN

- Adi Suryanto, dkk, 2017. *Evaluasi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Agus Taufiq, dkk, 2019, *Penididikan Anak di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Anang Santoso, dkk, 2018, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Asep Herry Hernawan, dkk, 2019, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- DUNAMIS, (*Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kristen*) vol 1, no 2, tahun 2017
- Euis Kurniawati, 2019, *Permainan Tradisional* (Jakarta: Prenamedia Group)
- Frisca Della Permatasari dkk, “Peran Orang Tua Mengembangkan Kecerdasan Emosional Dalam Perspektif Islam di Masa Pandemi Covid-19” *Tadris, Jurnal Pendidika Islam*, Vol.15 No.2 (Juli 2021),h.309
- Hendra Erik Rudyanto, “Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran MaPAIa Open-Ended,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 3, no. 02 (2017): 184–192.
- Igak Wardhni dan Kuswaya Wirahardit, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Ihat Hatomah, dkk, 2017, *Pembelajaran Berwawasan Masyarakat*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Kurnia Puspita Sari, Neviyarni, and Irdamurni, “Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak SD Development Of

Creativity And Self-Concept Of Children Pendahuluan Kreativitas Merupakan Suatu Digali Seorang Anak Sebaiknya Sejak Dini Kreativitas Dalam Tuntutan Pendidikan Dan Kehidupan Yang Penting Pada,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* VII, no. 1 (2021). h.55

Lexy Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02 (2) (2017) 131-137

Lidya Kandau Nopitasari dan Dina Indriana, 2020, *Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendidik Anak Selama Masa Pandemi Covid-19* (Serang: Media Madani)

Mareyke Jessy Tanod dan Ambyah Harjanto, 2019, *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala)

Meita Indriani dan Maratul Qiftiyah, Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7 (2), 2020, 97-106

Meita Indriani dan Maratul Qiftiyah, Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7 (2), 2020, 97-106

Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 36.

Sohibun, Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02 (2) (2017) 121-129

Sri Gusty, dkk, 2020. *Belajar Mandiri Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis)

Sri Wahyuni, Alwi, M. Husni Arsyad, "Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam" *Journal At-Turats Vol. 13 No 1 (2019) 104-120*

Suciati Nur Apriyanti and Syarip Hidayat, "Pendidikan Karakter; Penumbuhan Kreativitas Siswa Melalui Program Ekstrakurikuler Teater Di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2019): 229–235.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta: 2019)

Wahyu B.S, Nurhasanah, "penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ips", *jurnal pendas Mahakam*. Vol 3 (2). 151-158. Agustus 2018

Yuli Nur Khasanah, "Meningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak," *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 1–69.



