

Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS CERITA KOMIK MATERI
STRATEGI DAN SUBSTANSI DAKWAH KELAS X MA Minat
KESUGIHAN CILACAP**



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu
syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di
Institut Agama Islam Imam Ghazali Cilacap*

Oleh :

Nama : Marisa

NIM : 1623211036

Prodi : Pendidikan Agama Islam

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM IMAM GHAZALI (IAIG) CILACAP
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MARISA

NIM : 1623211036

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA KOMIK MATERI STRATEGI DAN SUBSTANSI DAKWAH KELAS X MA MINAT KESUGIHAN CILACAP." Ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip peneliti lain telah disebutkan dalam teks yang di cantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 27 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Marisa

NIM: 1623211036

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT KETERANGAN

Menerangkan Bahwa:

Judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap

Jenis Karya Tulis : Skripsi


Nama Penulis : MARISA

No. Identitas : 1623211036

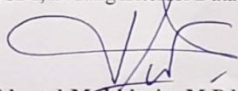
Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Telah melakukan check plagiasi dengan menggunakan "Turnitin" pada naskah sebagaimana judul di atas dengan pelaksanaan dan hasil sebagai berikut:

Tanggal	Similarity index (%)	Internet Sources (%)	Publications (%)	Student Papers (%)	Paraf
26 Januari 2021	32	35	12	16	

SSDI; Bidang Literasi Data Digital


Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I
NIDN. 2111098601

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : MARISA
NIM : 1423211036
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / PAI
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghazali (IAIG) Cilacap pada sidang skripsi hari **Senin** tanggal **delapan** bulan **Februari** tahun **dua ribu dua puluh satu** dengan hasil **LULUS**. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang / Pembimbing	Dr. Umi Zulfa, M.Pd.		22/2-21
Sekretaris Sidang	Nasrul Umam, M.Pd.I.		22/2-21
Penguji 1	Nani Kurniasih, M.Si.		24/2-21
Penguji 2	Rakhmat Wibowo, M.Pd.		22/2-21
Ass. Pembimbing	Utami Budiyati, M.Pd.I.		24/2-21

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghazali (IAIG) Cilacap pada :
Hari : Senin
Tanggal : 2 Maret 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Khulaimata Zulfa, M.Pd.
NIDN: 2107088701



HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : MARISA



NIM : 1623211036

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CERITA KOMIK MATERI STRATEGI DAN SUBSTANSI
DAKWAH KELAS X MA MINAT KESUGIHAN CILACAP

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghozali Cilacap.

Cilacap,

Persetujuan Pembimbing

<p>Dosen Pembimbing I</p>  <p><u>Dr. Umi Zalfa, M.Pd</u> NIDN. 2117047401</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p><u>Utami Budiwati, M. Pd. I</u> NIDN. 2116118102</p>
---	--

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Saudari Marisa

Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Imam Ghazali Cilacap
Di-
Cilacap

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : MARISA

NIM : 1623211036

Fakultas/Prodi : TARBIYAH/ PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

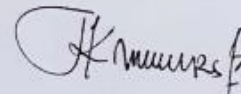
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CERITA KOMIK MATERI STRATEGI DAN SUBSTANSI
DAKWAH KELAS X MA MINAT KESUGIHAN CILACAP

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cilacap, 16 Februari 2021

Konsultan



Nani Kurniasih, ST, M. Si
NIDN. 2129127301

MOTTO

“Untuk mencapai banyak impian kesalahan menjadi penyedap agar selalu befikir positif dan meluangkan waktu”

-Penulis-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta yang sangat saya hormati dan sangat saya sayangi. Beliau adalah Bapak Baidi dan Ibu Erna Wati. Terima kasih atas do'a, dorongan, nasehat dan semangat dari beliau sehingga membuat saya untuk terus melaksanakan penelitian ini sampai selesai. Atas doa-doa yang beliau berikan sangat berpengaruh kepada keberhasilan, kesuksesan yang peneliti jalani. Sekali lagi terima kasih untuk segalanya.
2. Kedua kakakku yang tercinta dan tersayang, kak Robaiti dan kak Ropiyana. Terima kasih karena sudah mendorong dan mendukung untuk terus berjuang sampai akhir. Terima kasih juga sudah mengkoordinir kesehatanku meski jarak selalu menjadi pendamping, dan terima kasih telah menjadi kedua kakak yang sangat terbaik dalam keluarga kita, dan telah menjaga kedua orang tua serta telah membahagiakan mereka.
3. Adikku yang tercinta dan tersayang, Meli Agustina yang saat ini sedang sama-sama berjuang menuntut ilmu, berjauhan dengan kedua orangtua, tiada hari yang lebih menyenangkan selain berkumpul bersamamu, walaupun pertengkaran kadang terjadi itu adalah bagian teguran seorang kakak untuk adiknya dikala kau nakal, maaf kakak belum bisa menjadi menjadi kakak yang baik untukmu, semoga kelak kita sama-sama bisa membanggakan kedua orangtua kita dengan prestasi, kesuksesan, dan kesholihan.

4. Pengasuh dan Pengurus PP Al-Ihya Ulumaddin terkhusus untuk beliau abah KH. Lubbul Umam yang telah memberikan do'a restu, semangat, dan ijin beliau mulai dari penelitian sampai pembuatan skripsi.
5. Teman seperjuangan ma'had, Mbak Ana, Mbak Fatimah, Tri Puji Rahayu, Qoni, Khoti, Nur Sholihah, Mba Naela, Mba Ummu, Mba Lutfi, Mba Riri, Mba Ida, Mba Zaki, Umi, Evi, Fitri, dan syifa yang selalu menyemangati saya dalam proses pembuatan skripsi.
6. Teman-teman seperjuangan satu Prodi, satu Fakultas Tarbiyah angkatan tahun 2016 PAI A, PAI B dan PAI C yang selalu saling menyemangati dan memberikan dukungan untuk selalu menyelesaikan skripsi.

ABSTRAK

Marisa. 1623211036. **Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap**. Cilacap: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghozali Cilacap, Januari 2021.

Penelitian dilakukan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi strategi dan substansi dakwah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media komik ini dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik mudah dalam memahami materi Strategi dan Substansi Dakwah. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan mengambil tempat penelitian di MA MINAT Kesugihan Cilacap. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana tahap pengembangannya yaitu Analisis, desain, pengembangan, implemntasi dan evaluasi. Dalam penelitian ini telah mendapat uji kelayakan terlebih dahulu kepada ahli materi, ahli media, ahli komik, dan guru Sejarah Kebudayaan Islam serta telah di uji cobakan kepada peserta didik kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap. Hasil penelitian ini adalah : 1) Berhasil mengembangkan media komik pembelajaran dalam bentuk pdf dengan judul “teka-teki sejarah”. 2) Hasil penilaian kelayakan dari ahli materi mendapat skor 67% dengan kategori layak. Hasil dari penilaian ahli media mendapat skor 76.53% dengan kategori layak. Hasil penilaian dari ahli komik mendapat skor 84.70% dengan kategori sangat layak. Dan hasil penilaian dari guru Sejarah Kebudayaan Islam mendapat skor 88.33% dengan kategori sangat layak. 3) Proses pembelajaran menggunakan media komik melalui grup *WhatsApp* dengan menggunakan metode *daring* selama 3 hari di kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap. Hasil dari tahap pertama selama penelitian adalah 89.58% termasuk dalam kategori sangat layak. Dan hasil dari tahap kedua adalah 84.50% juga termasuk dalam kategori sangat layak. 4) Hasil analisis pembelajaran dengan menggunakan media komik, dalam pembelajaran peserta didik menunjukkan respon positif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Komik, Strategi dan Substansi Dakwah*

ABSTRACT

Marisa. 1623211036. **Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap**. Cilacap: Faculty Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghozali Cilacap, January 2021.

The research was conducted with the aim of developing learning media based on comic material *Strategi dan Substansi dan Substansi Dakwah* on subjects *Sejarah Kebudayaan Islam*. This comic media was developed with the aim of making it easy for students to understand the material *Strategi dan Substansi Dakwah*. This type of research is research and development (*Penelitian dan Pengembangan*). By taking the place of research at MA MINAT Kesugihan Cilacap. This study uses the ADDIE development model in which the development staged are analysis, design, development, implementation and evaluation. This study, the feasibility test has been given to material experts, comic experts, and teacher *Sejarah Kebudayaan Islam* and has been tasted on class X MA MIINAT Kesugihan Cilacap. The results of this study are: 1) success in developing learning comic media in pdf form with the title "teka-teki sejarah". 2) the results of the feasibility assessment of the material expert score 67% in the feasible category. The results of the media expert's assessment got a score of 76.535 with a decent category. The result of the assessment from the comic expert got a score of 84.705 with a very decent category. And the result of the teacher *Sejarah Kebudayaan Islam* assessment got a score 88.33% with a very decent category. 3) the learning process uses comic media through the WhatsApp group using the online method for 3 da in class X MA MINAT Kesugihan Cilacap. The results of the first stage during the study were 89.58% in the very feasible category. And the result of the second stage id 84.50% is also in the very feasible category. 4) the results of the analysis of learning using comic media, in learning students show a positive response.

Keywords: *Learning Media, Comic Media, Strategy and Substance Of Preaching*

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan Kebudayaan R.I. Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987.

1. Konsonan

No	Arab	Latin
1.	ا	Tidak dilambangkan
2.	ب	B
3.	ت	T
4.	ث	ṣ
5.	ج	J
6.	ح	ḥ
7.	خ	Kh
8.	د	D
9.	ذ	ẓ
10.	ر	R
11.	ز	Z
12..	س	S
13.	ش	Sy
14.	ص	ṣ
15.	ض	ḍ

No	Arab	Latin
16.	ط	ṭ
17.	ظ	ẓ
18.	ع	'
19.	غ	G
20.	ف	F
21.	ق	Q
22.	ك	K
23.	ل	L
24.	م	M
25.	ن	N
26.	و	W
27.	هـ	H
28.	ء	,
29.	ي	Y

<p>2. Vokal Pendek</p> <p>أ = a كَتَبَ = kataba</p> <p>إ = i سُنَّيْلَ = su'ila</p> <p>أ = u يَذْهَبُ = yaẓhabu</p>	<p>3. Vokal Panjang</p> <p>ا = ā قَالَ = qāla</p> <p>ي = ī قِيلَ = qīla</p> <p>و = ū يَقُولُ = yaqūlu</p>
--	--

4. Diftong

ي	=	ai	كَيْفَ	=	kaifa
و	=	au	حَوْلَ	=	haura

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah swt Tuhan semesta alam, semoga kita selalu mendapat taufik dan hidayah-Nya. Salawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad saw atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Komik Materi Strategi Dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap**. Semoga kita termasuk umat-Nya yang akan mendapatkan syafa'at-Nya. Amin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghozali Cilacap. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengerahan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasi kepada:

1. Drs. KH. Nasrullah, MH., Rektor Institut Agama Islam Imam Ghozali (IAIIG) Cilacap, beserta seluruh jajaran civitas akademika IAIIG Cilacap
2. Khulaimata Zalfa, S. Psi., M. Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Imam Ghozali (IAIIG) Cilacap.

3. A. Adibudin Al-Halm, M. Pd. I., Kaprodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Imam Ghozali (IAIIG) Cilacap
4. Dr. Umi Zulfa, S. Ag. M. Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberi dukungan, motivasi, bantuan, saran, nasehat, arahan, dan selalu meluangkan waktu untuk melaksanakan bimbingan baik online maupun offline sehingga atas kesabaran beliau, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Utami Budiayati, M. Pd. I., Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing peneliti dengan penuh dukungan, motivasi, saran, nasehat, dan selalu sabar dalam membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Siti Nurfaidah selaku Guru PAI kelas X MA MINAT yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk non material.
7. Seluruh dosen Institut Agama Islam Imam Ghozali (IAIIG) yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Pengasuh Pondok Pesantren Al-Ihya Ulumaddin tempat peneliti menimba ilmu, Romo Kyai Badawi Hanafi (Alm), Romo Kyai Mustholih Badawi (Alm), Romo Kyai Chasbulloh Badawi (Alm), Mbah Nyai Fauziyah Mustholih Badawi, Mbah Nyai Salamah Chasbulloh Badawi, Abah Kyai Imdadurrohman Al'Ubudi, Ibu Nyai Wardah Shomitah beserta keluarga, Abah Kyai Kharir Mukharir, Ibu Nyai Widadatul Ulya beserta keluarga, Romo Kyai H.Syuhud Muchson, Lc (Alm) beserta Ibu Nyai Hanifah Muyassaroh beserta keluarga ndalem yang senantiasa memberikan ilmu dan bimbingannya serta selalu peneliti harapkan ziyadah barokah ilmunya

9. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti khususnya dalam menyelesaikan skripsi ini, mudah-mudahan tidak mengurangi penghormatan dan penghargaan peneliti.

Akhirnya peneliti hanya dapat berdo'a semoga amal dan kebaikan semua pihak yang peneliti sebutkan diatas diterima Allah SWT dengan iringan do'a *jazakumullohu khairati wa sa'adatiddunya wal akhirah*. Amin.

Saran dan kritik yang membangun diharapkan peneliti demi kebaikan tulisan-tulisan dimasa yang akan datang. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti para pembaca peneliti lanjutan dan bagi pengembangan ilmu.

Cilacap, 16 Februari 2021

Marisa
NIM: 1623211036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
NOTA KONSULTAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
PEDOMAN TRANSLITRASI	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Identifikasi Masalah	10
D. Pembatasan Masalah.....	11
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian.....	12
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Sistematika Penulisan Skripsi.....	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Komik	22
3. Materi Strategi Dan Substansi Dakwah	35
B. Kerangka Berfikir	38
C. Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Tempat dan Waktu Penelitian	40
B. Desain Pengembangan.....	40
C. Populasi dan Sampel.....	41
D. Metode Pengumpulan Data	41
E. Instrumen Penelitian	43

F. Teknik Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen	44
G. Uji Coba Produk	48
H. Teknik Analisis Data	48
I. Prosedur Pengembangan	50
1. Analysis (Analisis).....	50
2. Design (Desain)	51
3. Development (Pengembangan).....	52
4. Implementation (Implementasi).....	52
5. Evaluation (Evaluasi).....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Gambaran Umum	54
B. Hasil Penelitian.....	60
1. Desain Produk Dan Prediksi Pengembangan.....	60
2. Data Hasil Validasi Ahli	64
3. Perbaikan Desain	69
4. Data hasil uji Produk.....	72
C. Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
C. Keterbatasan Penelitian	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka berfikir	38
Table 2 Kisi-kisi Instrumen penilaian media pembelajaran	43
Table 3 Uji Validitas Angket	46
Table 4 Uji Raliabilitas	48
Table 5 Skala Likert	49
Table 6 Klasifikasi TCR.....	50
Table 7 Penilaian Ahli Materi	65
Table 8 Penilaian Ahli Media	66
Table 9 Penilaian Ahli Komik	67
Table 10 Penilaian Guru SKI	68
Table 11 Komentar Ahli Materi	69
Table 12 Komentar Ahli Media	70
Table 13 Komentar Ahli Komik	71
Table 14 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	73
Table 15 Hasil Uji Coba Lapangan.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Landasan Psikologis	18
Gambar 2 <i>One-shot case study</i>	40
Gambar 3 Pembuatan Dialog	62
Gambar 4 Sebelum Diberi Warna	62
Gambar 5 Setelah Diberi Warna	64
Gambar 6 Pemberian Teks	64
Gambar 7 sesudah dan sebelum diperbaiki	70
Gambar 8 sesudah dan sebelum diperbaiki	71
Gambar 9 sesudah dan sebelum perbaikan	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Ahli Materi.....	85
Lampiran 2 Angket Ahli Media	86
Lampiran 3 Angket Ahli Komik	87
Lampiran 4 Angket Guru SKI.....	89
Lampiran 5 Angket Siswa.....	90
Lampiran 7 Surat Pelaksanaan Penelitian	92
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	93

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan salah satu unsur pada bidang kependidikan yang berperan secara aktif dan berkedudukan sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. (Sardiman, 2014 : 125).

Jika dicermati seorang guru dituntut agar kreatif, bekerja secara tekun dan mampu serta meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan tuntutan tersebut seorang guru dituntut untuk berperan lebih aktif dan lebih kreatif, yaitu :

Pertama, guru tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan sebagai produk tetapi terutama sebagai proses. Guru mampu memahami disiplin ilmu pengetahuan yang tekuni sebagai *ways of knowing*. Oleh sebab itu lebih dari sarana pemakaian ilmu pengetahuan tetapi harus menguasai epistemologi dari disiplin ilmu tersebut.

Kedua, guru mampu mengenal peserta didik melalui karakteristiknya sebagai pribadi yang dalam proses perkembangan, baik dari cara pemikirannya, perkembangan sosial dan emosional, maupun perkembangan moralnya.

Ketiga, Guru mampu memahami pendidikan sebagai pembudayaan sehingga dapat memilih model belajar dan sistem evaluasi sehingga memungkinkan terjadinya proses sosialisasi sebagai kemampuan, nilai, sikap, di dalam proses mempelajari berbagai disiplin ilmu (Daryanto, 2017 : 7).

Dalam pengertian lain guru kreatif diartikan sebagai guru yang tidak puas dengan yang disampaikan kepada peserta didik. Dia selalu berusaha menemukan cara baru agar menemukan potensi unik siswa. Bagi guru tersebut setiap tahun harus ada kreativitas yang dikembangkan sehingga menghasilkan materi yang disampaikan tidak merupakan materi hafalan (Damayanti, 2016 : 25).

Dari berbagai informasi buku diatas dapat disimpulkan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran tidak bisa lepas dari peran guru. Guru memegang peranan penting terhadap proses belajar siswa melalui pembelajaran yang dikelola seorang guru. Oleh sebab itu, guru sangat dianjurkan menciptakan kondisi kelas sehingga terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa dengan cara guru harus kreatif dalam proses belajar mengajar. Dengan begitu siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan kata lain media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan sangatlah bermanfaat apabila diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses

pembelajaran tersebut dikenal sebagai media pembelajaran (Rusman, 2013 :159).

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Terdapat beberapa alasan, media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Alasan kedua adalah taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan mulai berpikir ke *konkret* menuju ke berpikir *abstrak*, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks (Sudjana & Rivai, 2013 : 3).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran begitu penting bagi terlaksannya proses pembelajaran. Dengan kelebihan-kelebihan media pembelajaran dan peranan media pembelajaran yang akan digunakan dapat mempertinggi proses belajar siswa serta dapat menarik perhatian siswa.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran berisi tentang catatan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta mengembangkan seistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah. Mata pelajaran sejarah kebudayana Islam menekankan kemampuan dalam mengambil hikmah (pelajaran) dari

sejarah Islam. (Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab : 37-38).

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang berarti “lucu”, “lelucon”. Terdapat banyak definisi ‘komik’ berikut definisi yang ada yaitu:

Media komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajaran, sifat media komik menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibanding menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibanding dengan pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik ingin membacanya.

Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang di *visualisasikan* membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Kecenderungan yang ada saat ini adalah siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan di *visualisasikan* dalam bentuk *realistis* maupun kartun (Daryanto, 2011 : 116).

Dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran SKI bahwa guru SKI menyatakan sebagai berikut:

“mata pelajaran SKI memang sulit. Sulit disini maksudnya pelajaran SKI harus dihafal karena pelajaran tersebut adalah pelajaran sejarah. Ditambah lagi dengan materi yang terlalu banyak dan membuat anak-anak bosan sehingga membuat mereka sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing, seperti tidur, dan mengobrol” (hasil wawancara dengan Guru kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap).

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa, dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dimana sebagian siswa memilih membuat kegiatan sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku dan tidur dibanding mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa kelas X merasa bahwa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membosankan karena terlalu banyaknya kalimat yang harus dihafalkan.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik Materi Strategi Dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap”.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional bermaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik

Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap” maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengembangan

Beberapa orang berpendapat bahwa jika berbicara tentang pengembangan tentu harus ada modal yang akan dikembangkan tentunya. Beberapa orang berpendapat bahwa pengembangan dapat berawal dari yang tidak ada, yang berarti mulai mengadakan yang baru, lalu secara bertahap disempurnakan melalui evaluasi, revisi, evaluasi lagi, revisi lagi, dan seterusnya sampai sesuai dengan harapan.

Pengembangan menurut *Seels & Richey* adalah “*Development is the process of translating the design specifications into physical form.*” Pengembangan adalah proses peralihan atau penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Dalam hal ini, akhir dari proses pengembangan akan menghasilkan sebuah produk, dimana sebelum proses pembuatan produk tersebut diawali dengan proses pembuatan desain (Priyanto, 2009: 8).

Wisarno Muhamad berpendapat bahwa, kegiatan pengembangan adalah penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan. Hedyat Soetopo dan Wasty Soemanto mengemukakan istilah pengembangan menunjukan kepada suatu kegiatan yang menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana dalam kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Setelah mengalami penyempurnaan-penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut dipandang

cukup mantap untuk digunakan seterusnya, maka berakhirlah kegiatan pengembangan itu (Lismania, 2017: 15).

2. Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar. Perantara ataupun pengantar merupakan arti dari kata *medium* yang merupakan bahasa latin. Dalam konteks pembelajaran, dapat dikatakan bahwa media merupakan bahan penyalur pesan atau informasi belajar. Para ahli memberikan batasan khusus berkenaan dengan pengertian media. Wibur Schraman menyebutkan bahwa media adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan intruksional (Nuha, 2016: 251).

Sedangkan pembelajaran menurut Jamil Suprihatiningrum yaitu usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima sebuah pengetahuan dan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2016: 75).

Media pembelajaran sering diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran (*message learning*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kompetensi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Wiyani, 2013: 153).

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima

siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 28).

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah’ berasal dari kata bahasa Arab, yaitu berasal dari kata “*syajarotun*”, yang artinya “pohon”. Jika secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, yaitu mempunyai cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang. Kata sejarah dalam bahasa Indonesia berarti “silsilah”, “asal-usul (keturunan)”, dan “kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau”. *Diderivasi* dari hal tersebut, ilmu sejarah dapat dimaknai sebagai ‘pengetahuan atau uraian peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau’ (Abdullah, 2019: 56).

Sejarah kebudayaan islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan /peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam Sejarah Islam di masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad Saw, sampai masa Khulafaurrasyidin. Secara sunstansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah keudayaan Islam, yang mengandung nilai-

nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Nurjannah, 2016, vol. 02 no. 01).

4. Cerita Komik

Menurut *Franz* dan *Meier* komik adalah salah satu cerita yang bertempatan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. 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 berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya *genre* sastra anak yang lainnya.

Menurut Sudjana dan Rifai komik dapat digunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan apresiasi siswa, menurut Scott McCloud komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapih 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 (Sudjana & Rivai, 2011: 64).

5. Materi strategi dan substansi dakwah kelas X

Materi strategi dan substansi dakwah kelas X adalah materi mengenai strategi dan substansi dakwah yang ada di kelas X yang berisi tentang kebijakan-kebijakan dan strategi khulafaur rasyidin.

6. MA Minat Kesugihan Cilacap

Madrasah Aliyah Al-Islamiyah Nahdlatut-talib (MA Minat) merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah atas (sederajat SMA) yang terletak di jl. Raya Kesugihan, Komplek PPAI, desa Kesugihan Kidul, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap Jawa Tengah.

MA Minat merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Yayasan Badan Amal Kesejahteraan Ittihadul Islamiyah (Ya BAKII), dan merupakan lembaga pendidikan yang langsung berada didalam pondok Pesantren Al-Ihya Ulumaddin yang dicintai dan dikelola oleh KH. Badawi Hanafi putera dari AL-Maghfurlah KH. Fadku tahun 1885 M. (<https://maminat-clp.sch.id/read/8sejarah-sekolah>. diakses pada hari Senin, 09 Maret 2020, jam 10.4).

C. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas X kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Terlalu banyaknya materi SKI sehingga terbatas oleh waktu, sarana dan prasarana media yang belum digunakan untuk proses belajar mengajar.

3. Belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, bahwa rendahnya minat belajar siswa, dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung oleh karena itu untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti dan supaya penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media komik difokuskan pada materi strategi dan substansi dakwah.
2. Objek penelitian hanya berpusat pada kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap.

E. Rumusan Masalah

Berasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis komik materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk menginformasikan hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis cerita komik pada materi strategi dan substansi dakwah kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap.
3. Untuk menginformasikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis cerita komik materi strategi dan substansi dakwah pada materi pelajaran sejarah kebudayaan islam.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini terbagi mejadi dua yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi strategi dan substansi dakwah.

- 2) Meningkatkan keinginan belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Siswa dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran terutama materi strategi dan substansi dakwah.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita komik dalam pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar, skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah atau bagian inti dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, daftar isi.

Selanjutnya bagian tengah atau bagian inti yang terdiri dari BAB I sampai BAB V.

Bab I Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Teori, yang meliputi Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi Tempat Dan Waktu Penelitian, Desain Pengembangan, Populasi Dan Sampel, Teknik Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument, Uji Coba Produk, Teknik Analisis Data, Dan Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Dan Pembahasan, yang meliputi Gambaran Umum Tempat Penelitian, Hasil Penelitian Dan Pembahasan.

Bab V Kesimpulan, yang meliputi Kesimpulan, Saran Dan Keterbatasan Penelitian.

Bagian akhir terdiri dari Daftar Pustaka, Lampiran Instrumen, Lampiran Data.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai kebutuhan manusia seperti ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Sehingga supaya pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK memerlukan beberapa penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran yang ada di sekolah. Media berperan dapat membantu para pendidik dalam penyampaian proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam menangkap pelajaran di sekolah.

Kata media yang berasal dari bahasa latin adalah bentuk jamak dari kata medium yang kata aslinya berarti perantara atau pengantar pesan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seorang yang mengirimnya kepada penerima pesan tersebut (Mudlofir & Fatimatur, 2016: 121). Pembelajaran atau pengajaran merupakan suatu upaya untuk membelajarkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Amiruddin, 2016: 3). Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dan antara peserta didik dalam melakukan perubahan sikap (Jihad & Haris, 2013: 11).

Media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Aqib, 2013: 50). Media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan (misalnya multimedia, video, teks dan benda asli) (Yaumi, 2012: 161).

b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat empat tinjauan yang membahas tentang landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

1. Landasan filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Dalam pandangan lain, siswa dihargai hakekat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

2. Landasan Psikologis

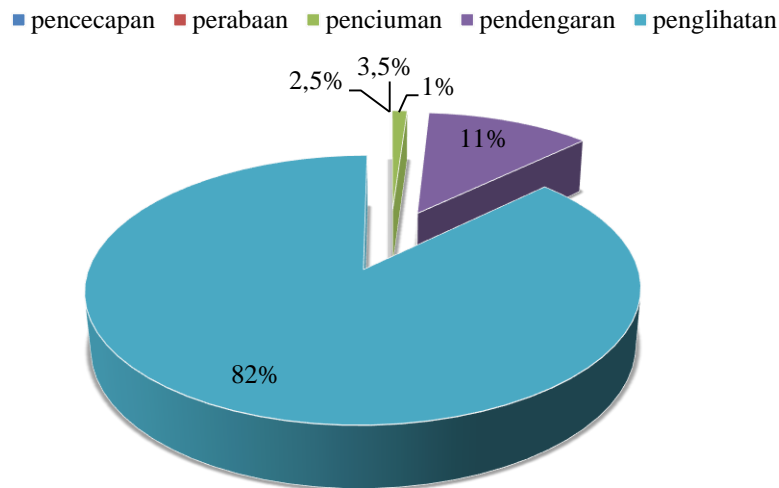
Dalam kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang *konkret* daripada yang *abstrak*. Berkaitan

dengan hubungan *konkret-abstrak* dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antara lain:

- 1) Jerome Bruner, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku untuk orang dewasa.
- 2) Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling *abstrak*.
- 3) Edgar Dale, membuat jenjang *konkret-abstrak* dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol (Daryanto, 2016: 12-14).

Gambar 1 Landasan Psikologis

kemampuan daya serap manusia



3. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran yaitu teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses serta sumber belajar. Jadi teknologi pembelajaran adalah proses kompleks yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Artinya peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia

belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video atau film. Sementara peserta didik yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka dengan media audio, seperti radio rekaman suara, ceramah guru (Daryanto, 2016: 15-16).

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Banyak sekali pendapat ahli yang menyampaikan pengelompokan media pembelajaran. Para ahli memiliki sudut pandang yang berbeda satu sama lain dalam mengelompokan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: Pertama, media grafis atau sering pula disebut media dua dimensi sebagai gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Sudjana & Rivai, 2011: 3)

Gerlach dan Ely mengelompokan media menjadi delapan jenis yaitu :

- 1) Benda sebenarnya; meliputi orang, peristiwa benda, demonstrasi.

- 2) Simbol verbal (*verbal representation*); meliputi bahan cetak seperti buku teks, buku kerja, LKS, dan surat kabar (majalah dan koran). Kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, film, transparansi, film strip, termasuk dalam kategori ini, termasuk juga catatan di papan tulis, judul pada buletin dan setiap bentuk kata tertulis yang menyatakan suatu ide tertentu.
- 3) Grafik; meliputi grafik, *chart*, peta, diagram, gambar yang dibuat untuk dengan maksud menyampaikan suatu ide.
- 4) Gambar diam; foto setiap benda atau peristiwa apapun termasuk di dalamnya.
- 5) Gambar bergerak; gambar hidup/bergerak, rekaman video adalah gambar bergerak baik dalam warna maupun hitam putih, bersuara maupun tidak, gambar langsung maupun animasi.
- 6) Rekaman suara (*audio recording*); rekaman yang dibuat ada pita magnetik, piringan hitam, atau jalur suara film, substansi yang terpenting adalah bahan verbal.
- 7) Program adalah urutan informasi (*audio, visual, atau audio-visual*) yang dirancang untuk menimbulkan tindakan yang ditetapkan sebelumnya.
- 8) Simulasi; yakni tiruan situasi nyata yang telah dirancang mendekati sedekat mungkin peristiwa atau proses yang nyata (Sanaky, 2013: 51-52)

d. Fungsi Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dan 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-pengaruh psikologis terhadap siswa. Orientasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran media meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

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

1) Fungsi *Atensi*

Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi *Kognitif*

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

4) Fungsi *Kompensatoris*

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 mengingatkannya kembali (Musfiqon, 2012: 32-34).

2. Komik

a. Sejarah Komik Indonesia

bersangkutan dengan sejarah perkembangan komik Indonesia tidak pernah lepas dari relief Borobudur dan Wayang Beber. Dua peninggalan sejarah yang bisa dikatakan cikal bakal komik Indonesia, walaupun dalam formatnya tidak seperti format modern, namun setidaknya peninggalan-peninggalan tersebut telah menjadi semacam bukti sejarah yang akan munculnya medium baru dalam cangkupan seni rupa modern yang disebut komik.

1) Candi Borobudur

Candi Borobudur adalah nama sebuah candi agama Budha yang terletak di daerah Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Candi

Borobudur didirikan sekitar tahun 800-an Masehi oleh para penganut agama Budha Mahayana, yang pada saat itu pemerintah dipegang oleh wangsa Syailendra. Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan Bodhisattva yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Buddha, hal ini merupakan filsafat mazhab Mahayana. Candi Borobudur pada setiap tingkatan dipahat relief-relief di dinding candi yang dibaca sesuai dengan arah jarum jam atau disebut *mapradaksina* dalam bahasa Jawa kuna yang berasal dari bahasa Sansekerta daksina yang artinya ialah Timur. Dalam setiap pahatan relief tersebut terdapat semacam panel yang berisi adegan-adegan yang sesuai dengan cerita yang diwakilinya dengan total 1460 panel.

Borobudur yang pada tahun 1991 ditetapkan sebagai warisan dunia UNESCO merupakan peninggalan sejarah yang tidak ternilai bagi Indonesia. Lebih dari itu, dilihat dari bentuk panel-panel yang didalamnya memuat relief yang saling berurutan, ternyata panel-panel tersebut membentuk sebuah kronologi cerita, ini jelas sama persisi dengan ciri-ciri pokok komik.

2) Wayang Beber

Pada tahun 861 M Raja Hindu Jayabaya dari mamenang di pulau Jawa memerintahkan para senimannya untuk membuat gambar leluhurnya diatas daun palem. Gambar-gambar tersebut kemudian dibuat lagi diatas selembar kertas. Namun karena harga kertas pada

masa itu sangat mahal maka kertas yang digunakan tersebut dipotong-potong. Untuk penghemat, gambar-gambar tersebut diluksikan saling bersebelahan sepanjang kertas yang ada. Kertas yang telah diberi gambar kemudian digulung menggunakan tongkat diujung-ujungnya dan disimpan dalam bentuk surat gulungan. Pada saat raja ingin melihatnya kembali, surat gulungan tersebut dikeluarkan dan dibuka, dipindahkan dari satu ujung tongkat ke ujung tongkat lainnya. Pada saat proses tersebut dilakukan diterangkan pula cerita dari gambar tersebut dengan narasi oleh seorang dalang.

Sama seperti candi Borobudur, Wayang Beber memiliki ciri-ciri sama seperti komik. Bedanya, media yang dipakai dalam wayang beber ini sudah menggunakan kertas ataupun kain sedang Borobudur memakai batu dalam bentuk relief. Dalam Wayang Beber ini gambar-gambar (lukisan dengan bahan cat) yang frame (panel) dalam tiap adegan, teruntuk posisi (saling berurutan, bersebelahan dan berdekatan) dan bertujuan untuk memberikan informasi (cerita-cerita wayang). Ciri-ciri sama seperti komik.

3) Komik Indonesia periode tahun 1930 sampai dengan 1970

Karakter komik Indonesia pertama muncul dalam karakter seorang peranakan Tionghoa yang bernama “*Put On*” karya Kho Wan Gie. Namun munculnya *Put On* sebagai karya bangsa sendiri banyak menginspirasi komik strip lainnya sejak tahun 30-an sampai 60-an.

Pada tahun 40-an mulai muncul komik karya komikus lokal yang mengadaptasi cerita-cerita dari luar (Cina dan Amerika). Di era 60-an semakin banyak komik barat dan imitasi tiada henti dari beberapa komikus lokal mengacu kepada karakter dan cerita barat maka muncul berbagai kritikan pedas terhadap komik.

Mulai tahun 1963 muncul komik dengan tema nasionalisme. Saat itu komik perjuangan kembali berkembang di Jawa (Jakarta dan Surabaya), hal ini karena adanya semangat nasionalis yang digemakan oleh Presiden Soekarno. Tahun 1964 komik mulai terbebas dari politisasi, saat itu muncul komik dengan tema tentang moral yang baik dan bagaimana bersikap sesuai dengan akhlak berdasarkan norma agama dan norma yang berlaku di masyarakat. Pada tahun 1966 bersamaan dengan berakhirnya peristiwa Oktober 1965, banyak kalangan masyarakat menyita komik-komik yang dianggap merusak moral bangsa dan saat itu. Menanggapi hal tersebut, dibuatlah sebuah komisi penilik komik yang terdiri dari wakil organisasi mahasiswa, anggota MPR, Departemen Kehakiman, Departemen Penerangan dan POLRI (seksi bina budaya). Tugas dari pemilik komik ini adalah untuk memeriksa komik ketika masih dalam bentuk naskah dan jika sudah diberi izin maka komik tersebut boleh diterbitkan.

Mendekati tahun 70-an ketika ekonomi mulai stabil komikpun mulai menunjukkan arah jalnnya sendiri. Saat iu muncul paradigma

bahwa komik bisa dijadikan lahan hidup yang menjanjikan bagi para komikus. Disamping itu muncul pula fenomena baru yang mulai adanya tulisan-tulisan yang mengupas tentang komik, misalnya ‘Tjara Membatja Komik’.

4) Komik Indonesia Periode Tahun 1980-an

Munculnya serbuan komik luar negeri membuat komik Indonesia terpuruk. Beragamnya cerita, *packaging* yang manis dan ilustrasi yang bagus memberikan alternatif-alternatif nuansa visual baru bagi para pembaca komik Indonesia. Dominasi utama pada saat itu terdapat pada komik Jepang dan Amerika.

5) Komik Indonesia periode tahun 1990-2000

Banyak pemerhati komik yang menyatakan bahwa generasi 90-an adalah generasi baru para komikus Indonesia. Disebut baru karena pada saat itu ditandai dengan maraknya dunia teknologi terutama komputer, sehingga generasi baru ini ditandai dengan penguasaan alat tersebut yang bersifat digital melebihi para pendahulunya. Disamping itu teknologi digital yang menyertai perjalanan generasi ini menyebabkan para komikus seperti menemukan dunia baru diluar kertas cetak untuk mengekspresikan gagasan sekaligus karya-karya mereka.

Pada periode ini juga ditandai dengan perhatian pemerintah terhadap dinamika komik Indonesia. Komik dirasa sebuah karya bangsa yang harus dipupuk dan tumbuh kembangkan kehadirannya

sehingga citra komik semakin meningkat. Hal tersebut terbukti dengan diselenggarakannya sayembara komik Indonesia sekitar tahun 1993.

Selain itu di luar pemerintahan muncul juga *event* KNDE atau pameran komik Indonesia satu dekade dengan menampilkan karya-karya komik yang menonjol sejak tahun 1997 sampai dengan 2007 mulai dari komik strip di koran dan majalah sampai penerbitan buku komik (Maharsi, 2011: 33-49).

b. Komik Berdasarkan Bentuknya

Menurut *Bonneff*, komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strip*) dan buku komik atau *comic-books*. Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pada web *comic* atau komik *online*.

1) Komik *Strip*

Istilah komik *strip* merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua yaitu:

a. Komik *Strip* Bersambung

Komik *strip* bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya. Cerita dan

gambar yang menarik dan komik ini menjadikan para pembaca harus terus menerus membeli media masa untuk mengetahui kelanjutannya dari cerita komik tersebut.

b. Kartun Komik

Komik strip kategori ini dikenal juga sebagai *comic cartoon* atau kartun komik. Kartun komik merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual.

2) Buku Komik

Buku komik adalah yang disajikan dalam bentuk yang merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik yang pertama kali muncul adalah *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan komik buku yang diterbitkan oleh DC Comics yang pada perkembangan selanjutnya menjadi penerbit komik terbesar di dunia disamping *Marvel Comics* yang muncul belakangan dengan tokohnya yang terkenal yaitu *Spiderman*.

3) Novel Grafis

Istilah novel grafis pertama kali ditemukan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul '*A Contract With God*' tahun 1978. Sebetulnya yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan

panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditunjukkan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

4) Komik Komplikasi

Komik komplikasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik komplikasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

5) *Web Comic* (komik *online*)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasiannya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberpace* di dunia teknologi komunikasi. (Maharsi, 2011: 15-20).

c. Hakikat Komik

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Komik berasal dari kata bahasa Belanda "*komiek*" yang berarti pelawak, sedangkan bahasa Yunani kuno "*komikos*" yang merupakan kata bentukan dari "*kosmos*" yang berarti bersuka ria atau bercanda (Nurgiyantoro, 2013: 409). *McCloud* menekankan bahwa komik adalah gambar berjajar dengan urutan yang

telah disengaja, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon dari pembaca, tetapi menjadi rancu apabila terdapat buku yang menjelaskan urutan poses suatu cara kerja seperti buku pegangan atau sejenisnya, yang lebih cenderung disebut *infographic*.

Sedangkan menurut *Encyclopedia Britannica*, lebih menekankan bentuk buku, dan “menyatukan koleksi *comicstrips* yang cenderung membuat lelucon dalam beberapa panel secara persegmen atau bersambung, kebanyakan dari *comic strips* yang terbit dalam waktu tertentu kemudian dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam bentuk buku”.

Padahal di era sekarang, komik tidak hanya dibuat dalam bentuk buku namun terdapat format lain di masa lalu dan dimasa sekarang ataupun dimasa depan akan cenderung berbeda mediumnya. Dan komik juga tidak harus dari bentuk *comic strips* yang cenderung berkotak-kotak untuk panelnya kemudian digabung-gabungkan, sebab panel komik sekarang bervariasi sesuai kebutuhan dan maksud dari pembuatnya, dan juga gaya cerita tidak harus selalu lucu (Gumelar, 2011: 6).

Menurut Rohani (dalam Hasan Sastra Negara) komik sebagai media instruksional merupakan sebuah kartun dapat menggambarkan. Sifatnya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik (Negara, 2014: 70).

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk dikepentingan hiburan semata (Daryanto, 2015: 126). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa: “komik adalah urutan-urutan gambar yang tertata sesuai dengan tujuan pembuatannya sehingga pesan dapat tersampaikan”.

Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan berada. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan *cergam*. Menurut McCloud (dalam Nurgiantoro) memberikan pengertian tentang komik bahwa gambar-gambar dan lambang-lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Nurgiantoro, 2013: 411).

Definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung:

- 1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
- 2) Imaji-imaji biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazim diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).

- 3) Imaji-imaji yang dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau *narrative*, kekisahan). “cerita” disini tidak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- 4) Imaji-imaji yang dimaksud juga bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti: balon kata, balon pikiran, *caption*, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
- 5) Susunan imaji atau susunan panel adalah tuturan-khas-komik (Darmawan, 2012: 38)

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, marah, kesal atau kaget.
- 3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. Sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.

- 4) Garis gerak, yaitu yang dapat digambarkan akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Larat, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- 6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung (Nunik Nurlatipah, 2015: 5).

d. Peranan Media Komik Dalam Pembelajaran

Anak-anak tentu tidak asing dengan buku komik. Komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik anak-anak untuk membacanya. Namun komik yang beredar di pasaran tidak semua mengandung nilai edukatif. Komik menjadi suatu bentuk bacaan dimana anak mau membacanya tanpa harus dibujuk. Melihat popularitas komik yang banyak disukai anak-anak sampai dewasa, maka komik memiliki potensi yang besar digunakan sebagai media pendidikan.

Daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik teks yang relatif singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokoh yang realisasi menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya. Dengan bimbingan guru, komik dapat ditunjukkan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (Gumelar, 2011: 2).

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu bentuk gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun tanpa gambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan. Kemampuannya besar sekali untuk mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Sadiman, 2011: 45).

Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan *Thorndike*, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik lainnya adalah penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai

buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2016: 146).

3. Materi Strategi Dan Substansi Dakwah

a. Abu Bakar as Shiddiq

Secara umum, kekhalifahan Abu Bakar dapat dikatakan melanjutkan kepemimpinan Nabi Muhammad Saw, baik kebijaksanaan dalam Negara maupun pengurusan terhadap agama. Berikut beberapa kebijaksanaan dan strategi yang dilakukan oleh Abu Bakar ketika menjadi khalifah :

- 1) Pengumpulan Ayat-Ayat al-Quran
- 2) Perluasan Wilayah Baru (*Futuhah*) (al-Azizi, 2014: 76).

b. Umar bin Khattab

Sebelum wafat, khalifah Abu Bakar telah menunjukan Umar bin Khatab sebagai penggantinya. Penunjukan ini berdasarkan pada kenangan Abu Bakar tentang pertentangan yang terjadi antara kaum Mujajirin dan Anshar. Ia khawatir kalau tidak segera menunjukan pengganti, maka dikhawatirkan timbul pertentangan di kalangan umat Islam.

Ketika mengangkat Umar bin Khatab sebagai Khalifah, Abu Bakar terlebih dahulu bermusyawarah dengan para sahabat senior, seperti Usman bin Affan, Ali bin Thalib, Abdurrahman bin Auf, Thalhah bin Ubaidillah, Usaid bin Khudur, dan beberapa sahabat

lainnya. Mereka menyetujui usulan Abu Bakar untuk mengangkat Umar sebagai penggantinya. Pada saat itu pula, Umar di *baiat* oleh kaum muslim, dan secara langsung diterima sebagai khalifah resmi yang akan menuntut umat Islam ada masa yang penuh dengan kemajuan dan siap membuka cakrawala di dunia muslim Umar diangkat sebagai khalifah pada tahun 13 H/634 M (al-Azizi, 2014: 83).

Berikut keijakan-kebijakan yang dilakukan oleh Umar bin Khattab, sebagai berikut:

- 1) Pengembangan Wilayah Islam
- 2) Mengeluarkan Undang-Undang
- 3) Membagi wilayah Pemerintahan
- 4) Membentuk beberapa dewan (Kebudayaan, 2017: 89-90).

c. Usman bin Affan

Umar bin Khatab telah membentuk majelis khusus untuk pemilihan khalifah berikutnya. Majelis atau panitia pemilihan itu terdiri atas enam sahabat dari berbagai kelompok yang ada saat itu, mereka adalah Ali bin Abi Thalib, Utsman bin Affan, Abdurrahman bin Auf, Zubari, Sa'ad bin Abi Waqas, dan Thalhah. Namun, pada saat pemilihan berlangsung, Thalhah tidak sempat hadir, sehingga lima dari enam anggota panitia yang melakukan pemilihan. Dalam pemilihan tersebut, akhirnya pada sahabat sepakat untuk memilih Utsman bin Affan menjadi Khalifah ke III dari Khulafaur Rasyidin menggantikan

Umar bin Khattab (al-Azizi, 2014: 98). Berikut kebijakan - kebijakan yang dilakukan oleh Usman bin Affan, sebagai berikut:

- 1) Perluasan Wilayah
- 2) Standarisasi al-Quran
- 3) Pengangkatan Pejabat Negara
- 4) Pembangunan Fisik (Kebudayaan, 2017: 91).

d. Ali bin Abi Thalib

Setelah terbunuhnya Khalifah Utsman dan stabilitas keamanan di kota Madinah yang tidak menentu, kaum muslimin di Madinah yang didukung oleh pasukan yang datang dari Mesir, Basrah dan Kufah, meminta kesediaan Ali untuk dibaiat menjadi Khalifah. Mereka berpendapat bahwa tidak ada lagi selain Ali yang patut menduduki kursi Khalifah setelah Utsman. Namun, beberapa sahabat sepertinya tidak semuanya menyokong Ali. Walaupun demikian Ali tetap *dibaiat* sebagai khalifah keempat oleh mayoritas sahabat yang ada di Madinah, termasuk Thalhah bin Ubaidillah dan Zubair bin Awwam. Peristiwa pembaiatan ini berlangsung pada hari Jum'at, 13 Dzulhijjah 35 H/ 23 Juni 656 M di Masjid Nabawi. Berikut kebijakan-kebijakan yang dilakukan oleh Ali bin Abi Thalib, sebagai berikut:

- 1) Penggantian Pejabat Lama Dengan Yang Baru
- 2) Menarik Kembali Tanah Milik Negara
- 3) Menghadapai Para Pemberontak (al-Azizi, 2014: 121-122).

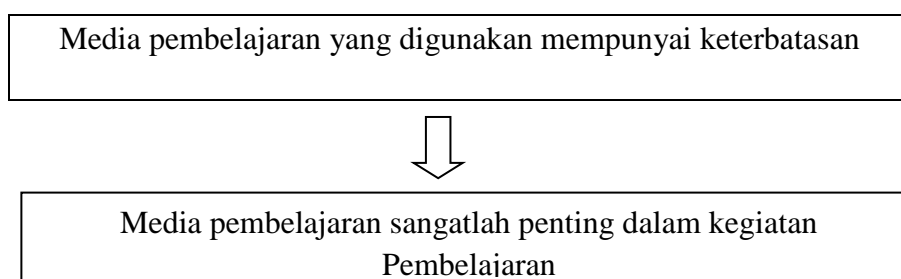
B. Kerangka Berfikir

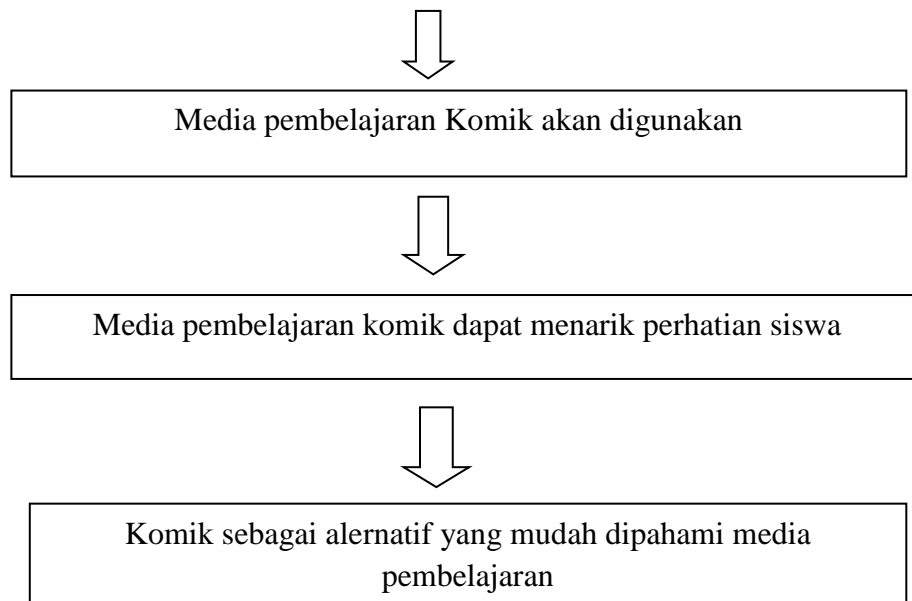
Media pembelajaran merupakan perantara sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Oleh sebab itu, media pembelajaran menjadi sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran terkhusus dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Komik menjadi media pembelajaran yang sangat tepat dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena daya tarik komik yang terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dan teks yang relatif singkat. Selain itu komik terdapat ilustrasi yang berwarna, alur cerita yang ringkas yang dapat menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya.

Media komik menjadi salah satu alternatif dalam penyajian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena, media komik dapat menarik perhatian siswa dengan cara komik menyediakan ilustrasi-ilustrasi yang berwarna serta dapat membantu siswa dalam mengingat isi materi strategi dan substansi dakwah. Dapat dilihat dalam kerangka berfikir tersebut:

Tabel 1 Kerangka berfikir





C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut selanjutnya disusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2016: 64). Dalam penelitian ini hipotesis penelitian adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis cerita komik dalam materi strategi dan substansi dakwah sangat layak diterapkan pada siswa kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MA Minat jl. Kemerdekaan Timur no 16
Kesugihan Kidul Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 08-21 Januari 2021.

B. Desain Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan *one-shot case study*. Dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (Sugiyono, 2016: 74). Dengan melakukan *one-shot case study* penelitian ini dilakukan dalam satu kelompok yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok lain yang menjadi pembanding dan juga tanpa tes awal.

Gambar 2 *One-shot case study*

Treatment	Observasi
X	O

Keterangan:

X : treatment yang diberikan (*variable independen*)

O : Observasi (*variable dependen*)

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah Keseluruhan subjek penelitian. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa populasi (Zulfa, 2010: 55) dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, uang, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016: 81). Teknik pengambilan sampel disebut *sampling*. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Dimana teknik *random sampling* adalah pengambilan sampel populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap yang terbagi menjadi 4 kelas yaitu kelas X IPA 2 berjumlah 34 siswa, kelas X IPA 3 berjumlah 33 siswa, kelas X IPS 2 berjumlah 29 siswa, dan kelas X IPS 3 berjumlah 31 siswa. Masing-masing kelas peneliti mengambil 8 siswa, maka jumlah sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 32 siswa.

D. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Zainal mengemukakan bahwa “observasi adalah suatu metode pengukuran data untuk mendapatkan data primer, yaitu dengan cara melakukan pengamatan langsung secara seksama dan sistematis, dengan

menggunakan alat indra (indra mata, telinga, hidung, tangan dan pikiran)”
(Mustafa, 2013: 94)

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subjek penelitian. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan tidak terikat oleh daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada subjek penelitian (Hamzah, 2019: 106).

c. Angket

Angket atau kuesioner oleh Nazir diartikan sebagai alat pengumpul data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Tujuan pokok angket digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan, dan untuk memperoleh informasi dengan reliabilitas dan validitas setinggi mungkin (Rukajat, 2018: 37).

Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait penilaian dan saran dari subjek validator ahli dan subjek sasaran uji coba produk yang digunakan untuk revisi. Instrumen angket ini terdiri dari :

- 1) Angket penilaian untuk ahli komik
- 2) Angket penilaian untuk ahli materi
- 3) Angket penilaian untuk ahli media
- 4) Angket penilaian untuk guru SKI kelas X MA Minat Kesugiahhan Cilacap
- 5) Angket kelayakan produk dan respon siswa yang diberikan ketika uji pelaksanaan produk.

d. Dokumentasi

Arikunto menyatakan bahwa dokumen artinya barang-barang tertulis dengan demikian dokumentasi diartikan sebagai kegiatan peneliti dalam menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya. Dokumen digunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan observasi (Rukajat, 2018: 38).

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian dalam penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk ahli komik, angket untuk guru SKI dan angket untuk siswa. Adapun kisi-kisi instrument pengumpulan data sebagai berikut.

Table 2 Kisi-kisi Instrumen penilaian media pembelajaran

No	Validator	Aspek	Jumlah	No. Butir
1	Ahli materi	Penggunaan bahasa	5	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian isi materi	5	6, 7, 8, 9, 10
		Kesesuaian media pembelajaran	10	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
2	Ahli Media	Kesesuaian tujuan	4	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian media pembelajaran	11	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
		Ketepatan pemilihan kata	5	16, 17, 18, 19, 20
3	Ahli Komik	Penulisan judul komik	5	1, 2, 3, 4, 5
		Ukuran huruf pada tulisan	5	6, 7, 8, 9, 10
		Penggunaan kata	5	11, 12, 13, 14,

				15
		Penggunaan gambar	5	16, 17, 18, 19, 20
		Bentuk gambar	5	21, 22, 23, 24, 25
		Kesesuaian gambar dengan tulisan	5	26, 27, 28, 29, 30
		Variasi gambar	6	31, 32, 33, 34, 35, 36
		Susunan tata letak	4	37, 38, 39, 40
4	Guru SKI	Tingkat kelayakan materi	12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
5	Siswa	Proses pengembangan media	15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
		Respon	19	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34

F. Teknik Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen

Merancang sebuah penelitian harus dilakukan dengan ketelitian dan kecermatan tinggi, khususnya dalam mempersiapkan alat ukur yang tepat dan berkualitas agar benar-benar mampu mengukur apa yang akan diukur, baik validitasnya aupun reliabilitasnya. uji validitas dan reliabilitas sebagai upaya memaksimalkan kualitas alat ukur untuk meminimalisir kekeliruan dalam melakukan pengukuran.

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan sesuatu alat ukur melakukan fungsinya. Instrumen pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi. Apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan

hasil ukur yang sesuai dengan dilakukannya pengukuran. Sedangkan instrumen yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran (Hamzah, 2019: 109).

Menurut Sugiyono pengujian validitas dibedakan menjadi tiga macam yaitu validitas konstruksi (*construct validity*), validasi isi (*content validity*), dan validitas eksternal. Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas konstruksi (*construct validity*). Pengujian validitas konstruksi (*construct validity*) dapat dilakukan dengan meminta pendapat kepada para ahli (*expert judgement*). Instrumen dibuat sesuai aspek-aspek yang akan diukur yang selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli untuk meminta pendapat apakah instrument layak atau tidak.

Dalam validitas angket penulis menggunakan validitas konstruksi disusun berdasarkan teori yang relevan, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli yang bersangkutan dengan angket tersebut, untuk dimintai pendapat tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli yang bersangkutan dalam validasi angket yaitu Bapak Ahmad Mukhlisin selaku dosen IAIIG, Ibu Nani Kurniasih, M. Si selaku dosen IAIIG dan ibu Evi Yulina, S. Pd. I selaku guru SKI di MA Al Qolam Kota Agung Lampung.

Menurut Sugiyono Dalam menentukan validitas, analisis dilakukan dengan cara jumlah skor faktor dengan skor total. Dapat dikatakan positif skor memiliki nilai diatas 0,3 keatas maka instrumen tersebut dinyatakan *construct* yang kuat (valid). Karena syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah jika $r = 0,3$, bila korelasi antara

butir dengan skor kurang dari 0,3, maka butir dalam instrumen tersebut dikatakan *construct* yang lemah (tidak valid). Oleh karena itu, sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, maka terlebih diuji cobakan terlebih dahulu kepada 17 responden di MA Al Qolam Kota Agung. Dari hasil uji validitas angket menggunakan SPSS 24 dapat diketahui terdapat 34 pernyataan yang valid.

Table 3 Uji Validitas Angket

No	<i>Corected Item-Total Corelation</i>	Keputusan
Proses Pengembangan		
X1	0,487	Valid
X2	-0,218	Tidak Valid
X3	0,161	Tidak Valid
X4	0,490	Valid
X5	0,067	Tidak Valid
X6	0,179	Tidak Valid
X7	-0,156	Tidak Valid
X8	0,329	Valid
X9	0,297	Tidak Valid
X10	0,424	Valid
X11	0,597	Valid
X12	0,505	Valid
X13	0,501	Valid
X14	0,601	Valid
X15	0,459	Valid
X16	0,404	Valid
X17	0,566	Valid
X18	0,420	Valid
X19	0,636	Valid
X20	0,561	Valid
X21	0,660	Valid

NO	<i>Coreccted Item-Total Corelation</i>	Keputusan
Respon Peserta didik		
X1	0,253	Tidak Valid
X2	0,716	Valid
X3	0,586	Valid
X4	0,466	Valid

X5	0,440	Valid
X6	0,355	Valid
X7	0,416	Valid
X8	0,572	Valid
X9	0,666	Valid
X10	0,476	Valid
X11	0,797	Valid
X12	0,630	Valid
X13	0,541	Valid
X14	0,516	Valid
X15	0,538	Valid
X16	0,477	Valid
X17	0,377	Valid
X18	0,470	Valid
X19	0,475	Valid
X20	-0,085	Tidak Valid
X21	-0,696	Tidak Valid
X22	-0,538	Tidak Valid
X23	-0,537	Tidak Valid
X24	0,007	Tidak Valid
X25	-0,189	Tidak Valid
X26	0,436	Valid
X27	-0,352	Tidak Valid
X28	0,122	Tidak Valid
X29	-0,199	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas adalah uji kekonsistenan atau keajegan instrumen untuk menghasilkan data yang sama benarnya walaupun dilakukan oleh siapapun. Dengan kata lain uji reliabilitas adalah uji instrumen untuk melihat apakah instrumen yang dibuat cukup dipercaya untuk menghasilkan data yang sah atau benar (Sugiyono, 2011: 122).

instrumen dapat dikatakan *reliable* apabila harga r hitung lebih besar dengan r tabel. Sedangkan instrumen dapat dikatakan tidak *reliable* apabila r hitung lebih kecil dengan r tabel. Hasil uji *reliable* angket media

pembelajaran komik. Berikut hasil analisis dari program SPSS 24 untuk *variable* proses pengembangan dan respon peserta didik.

Table 4 Uji Raliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.853	50

G. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan dua cara uji coba yaitu : uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*) (Utariyanti, Wahyuni, & Zaenab, 2015: 346). Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berupa komik dapat menarik siswa sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan pengukuran skala *likert*. Pengukuran skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2016: 93). Dengan skala *likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau

pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat setuju samapai sangat tidak setuju atau dari sangat positif sampai sangat negatif (Hamzah, 2019: 98).

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap pengembangan komik. Data dari angket merupakan data kualitatif yang berupa jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju dan sangat setuju. Kemudian data tersebut dirubah menjadi data kuantitatif dengan pedoman pemberian skor berdasarkan skala *likert* yaitu untuk jawaban sangat tidak setuju mendapat skor 1, tidak setuju mendapat skor 2, ragu-ragu mendapat nilai 3, setuju mendapat skor 4 dan sangat setuju mendapat skor 5.

Table 5 Skala Likert

1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

Pengolahan hasil angket dimaksudkan untuk mengukur hasil respon dan kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis cerita komik. Rumus pengolahan hasil angket menggunakan skala *likert* digunakan rumus yang didapat pada buku Sugiyono. Untuk mengetahui jumlah jawaban dari responden dalam bentuk persentase, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase
f : Frekuensi dari setiap jawaban angket
n : Jumlah Responden
100 : Bilangan Tetap

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala *likert* tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek uji coba dikoversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna (Riduwan, 2014: 41)

Table 6 Klasifikasi TCR

NO	Presentasi Pencapaian	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Tidak Layak

I. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Anayisis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Penggunaan model ini berguna untuk memperjelas bagaimana prosedur atau tahap-tahap yang harus dilalui dalam pengembangan produk serta untuk mengetahui keberhasilan dari implementasi produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dari penelitian ini meliputi:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup dua hal yaitu:

1) Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah mengenai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap. Langkah yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2) Analisis Kebutuhan

Setelah mengetahui masalah yang sudah di analisis, kemudian dilakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis cerita komik sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua dalam model ini yaitu tahap desain atau disebut dengan istilah membuat rancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap desain meliputi:

- 1) Tahap pengidentifikasi target (penyesuaian isi komik sesuai dengan selera pembaca).

- 2) Tahap pengidentifikasi warna (pemilihan warna sesuai dengan latar komik).
- 3) Pembuatan skenario (penyesuaian materi, tema, alur, tokoh, dan setting).
- 4) Tahap pemilihan bahasa (penyesuaian bahasa komik).

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah langkah dalam mewujudkan media cerita komik. Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi produk. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita komik. Mulai dari pengidentifikasi target sampai dengan pemilihan bahasa. Setelah media berbasis cerita komik telah jadi, kemudian akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media maupun ahli komik dan guru menggunakan instrumen yang sudah disusun. Validator diminta memberikan penilaian terhadap komik serta validator dimintai saran yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan komik sebelum produk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sedang dibuat. Tahap ini media yang sudah dirancang sedemikian rupa akan diujicobakan kepada siswa kelas X MA Minat. Peneliti akan mengujicobakan media pembelajaran berbasis cerita komik

dalam pembelajaran serta membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini peneliti melakukan kegiatan untuk mengukur validasi produk. Tahap pengevaluasi disini meliputi *internal and external evaluation*. Evaluasi internal atau evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi ini berupa validasi dari ahli materi, ahli media, ahli komik dan guru mata pelajaran serta penilaian dari siswa. Sedangkan evaluasi eksternal atau evaluasi sumatif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media komik dalam meningkatkan media belajar siswa (Gafur, 2012 : 40).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

Tujuan reformasi pembangunan dalam rangka penyelamatan dan reformasi kehidupan nasional yang tertera dalam GBHN adalah terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan berdaya saing tinggi, maju dan sejahtera dalam wadah NKRI. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulannya yang tangguh, kreatif, mandiri dan professional pada bidangnya masing-masing.

Melihat betapa pentingnya pendidikan bagi anak manusia agar eksistensi dari bangsanya semakin diakui oleh semua pihak, maka Kyai Badawi Hanafi merasa terpanggil untuk berpartisipasi mendidik anak bangsa, dan akhirnya pada tanggal 24 Noveber 1925 M/354 H didirikan Pondok Pesantren di desa Kesugihan Kaupaten Cilacap yang diberi nama “Pendidikan Pengajaran Agama Islam” yang disingkat PPAI. Pondok Pesantren ini lebih menitikberatkan pada kemampuan siswa didiknya dalam membaca, memahami al-Quran dan kitab-kitab salafi (kitab kuning) untuk kemudian diamalkan.

Pada tahun 1952 para Kyai di pondok ini mulai menerapkan sistem klasik atau madrasah dengan mendirikan Madrasah Diniyah 9 tahun (Madrasah Ibtidiyah 3 tahun, Madrasah Wustho 3 tahun, dan Madrasah Ulya

3 tahun), yang ketiga tingkatan itu diberi nama “MINAT”. Dalam madrasah ini mulai memasukan materi umum seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Kewarganegaraan, dan Bahasa Inggris. Siswa-siswi di madrasah ini mulai ada yan mengikuti ujian Negara walaupun jumlahnya masih sedikit.

Kompleksitas hidup dan kehidupan manusia yang semakin mengglobal menggugah semangat para pengasuh Pondok Pesantren PPAI yaitu KH. Mustholih Badawi dan KH. Chasbullah Badawi untuk meningkatkan perannya dalam mencerdaskan anak bangsa mealui pendidikan formal. Ide besar ini kemudian direalisasikan melalui perubahan status Madrasah Diniyah (9 tahun) dengan tingkatan seperti tersebut diatas menjadi Madrasah Tsanawiyah MINAT (3 tahun) dan Madrasah Aliyah MINAT (3 tahun) pada 1990-1991. Sejak itulah madrasah MINAT baik Tsanawiyah maupun Aliyah mulai menerapkan Kurikulum Departemen Agama dengan tambahan muatan lokal maten Pesantren. Upaya untuk meningkatkan perannya dalam mencerdaskan anak bangsa ini dapat dilihat dari perkembangan Madrasah dalam segala aspek-aspek yang ada pada lebaga pendidikan. Misalnya dalam hal fisik, semakin terpenuhi sarana pembantu KBM, jumlah siswa semakin meningkat dan yang lebih jelasnya Madrasah Aliyah MINAT ini sudah terakreditasi dengan nilai B.

1. Visi, Msisi dan Tujuan MA MINAT

- a. Visi

Terwujudnya Generasi Penerus yang Kompeten di Bidang Agama dan Iptek, Berdaya Juang Tinggi dengan Kualitas Keimanan dan Ketaqwaan Yang Kuat.

b. Misi

- Menjadikan Madrasah Aliyah MINAT sebagai Madrasah model dalam pengembangan Agama Islam, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Menjadi Madrasah Aliyah MINAT sebagai lembaga Pendidikan mental dan jiwa perjuangan.
- Menjadikan Madrasah Aliyah MINAT sebagai Madrasah tempat kajian ilmu agama Islam ala Ahlussunnah Wal Jama'ah.

c. Tujuan

- 1 Tersedia Madrasah Aliyah sebagai pusat pendalaman ilmu Agama dan Iptek
- 2 Lahirnya generasi penerus yang mempunyai ghibrah belajar dan *ethos* kerja yang tinggi
- 3 Lahirnya alumni Madrasah yang mempunyai kemampuan dalam keilmuan Agama dan Iptek.

2. Sarana Prasarana

Pada tahapan Tahun Pelajaran 2019-2020 MA MINAT memiliki gedung sendiri yang berlokasi di dalam Pondok Pesantren Al Ihya Ulumaddin dan Asrama (Khusus Jurusan Agama). Adapun data sebagai berikut:

- Gedung putra
- Gedung Putri

- Gedung Jurusan Agama
- Pondok Pesantren
- Perpustakaan Putra dan Putri (E-Library)
- Laboratorium Komputer (2 Lokal)
- Laboratorium Falak dan Astronomi
- Asrama (Khusus Jurusan Agama)
- Fasilitas Ibadah/Masjid
- Sistem Akademik Online
- Sarana Olah Raga
- Kelas Multimedia

3. Guru dan Tenaga Kependidikan

NO	NAMA	L/P	JENIS GTK
1	Ahmad Ma'rifuddin, S. Pd. SI	L	Laboran MIPA
2	Aini Rohmah, S. Ag	p	Staf Tata Usaha
3	Akmaludin	L	Guru Mata Pelajaran
4	Dumyazin, S. H	L	Guru Mata Pelajaran
5	Dyah Ratna Ainun, S. Kom	P	Guru Mata Pelajaran
6	H. Mohamad Ishak	L	Guru Mata Pelajaran
7	H. Mu'arofudin, S. H	L	Kepala Madrasah
8	H. Syukur, S. Pd. I	L	-
9	Hendry Sugiarto, S. Pd	L	Guru Mata Pelajaran
10	Ir. Kisworo, S. Pd	L	Guru Mata Pelajaran
11	Jefryn Kusuma, S. Pd	L	Guru Mata Pelajaran

12	Khilyatul Millah, S. Sos	L	Guru Mata Pelajaran
13	Maspuah, S. HI	P	Guru Mata Pelajaran
14	Muchamad Yusuf Khusain	L	Pustakawan
15	Muh. AlMiftahul Munir, S. HI	L	Wk. Kesiswaan
16	Muhammad Muhdzir	L	Guru Mata Pelajaran
17	Mujahidin, S. HI	L	Pustakawan
18	Nanik Maningrum, S. Pd	P	Guru Mata Pelajaran
19	Nashikhaturokhmah, S. Ag	P	Guru Mata Pelajaran
20	Nur Khanifatul Khasanah, S. Pd	p	Guru Mata Pelajaran
21	Pabowo Muhammad, S. Pd	L	Guru Mata Pelajaran
22	Puji Catur Budiono	L	Guru Mata Pelajaran
23	Puri, BA	L	Wk. Kurikulum
24	Ruqoyah Raihana, S. Pd. I	P	Guru Mata Pelajaran
25	Siti Mutamainah, S. Pd	P	Guru BK
26	Siti Nurfaidah, S. Pd. I	P	Guru Mata Pelajaran
27	Sochibul Anam	L	Wk. Tata Usaha
28	Sumarno, Sp	L	Guru Mata Pelajaran
29	Wafiyatul Himam, SE	L	Guru Mata pelajaran

4. Siswa-siswi MA MINAT

Madrasah Aliyah (MA) MINAT memiliki 3 jurusan yaitu IPA, IPS dan Keagamaan. Dengan jumlah siswa sebagai berikut:

a. Data siswa kelas X, XI, XII IPA dan IPS PUTRI

NO	KELAS	JURUSAN	JUMLAH
1	X	IPA 2	34
2		IPA 3	33
3		IPS 2	29
4		IPS 3	31
Jumlah			127
5	XI	IPA 2	31
6		IPA 3	31
7		IPS 3	25
8		IPS 4	22
Jumlah			109
9	XII	IPS 2	32
10		IPS 3	29
11		IPS 4	30
12		IPA 3	29
Jumlah			120
Jumlah Total			356

b. Data siswa kelas X, XI, XII IPA dan IPS PUTRA

NO	KELAS	JURUSAN	JUMLAH
1	X	IPA 1	24

2		IPS 1	40
Jumlah			64
3	XI	IPA 1	30
4		IPS 1	31
5		IPS 2	28
Jumlah			89
6	XII	IPA 1	27
7		IPS 1	26
8		IPS 2	24
Jumlah			77
Jumlah Total			230

c. Data siswa kelas X, XI Keagamaan Putra dan Putri

NO	KELAS	JURUSAN	JUMLAH
1	X	Keagamaan	21
2	XI	Keagamaan	22
Jumlah Total			43

B. Hasil Penelitian

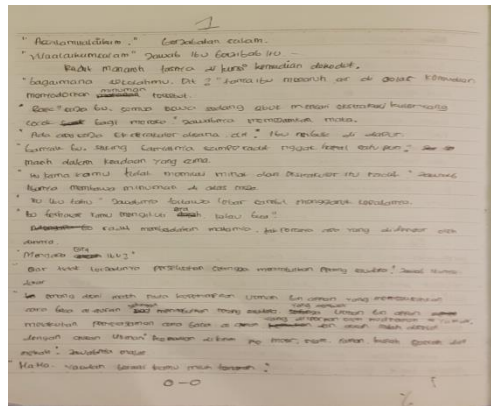
1. Desain Produk Dan Prediksi Pengembangan

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan di tampilkan dalam komik. Peneliti membuat dialog

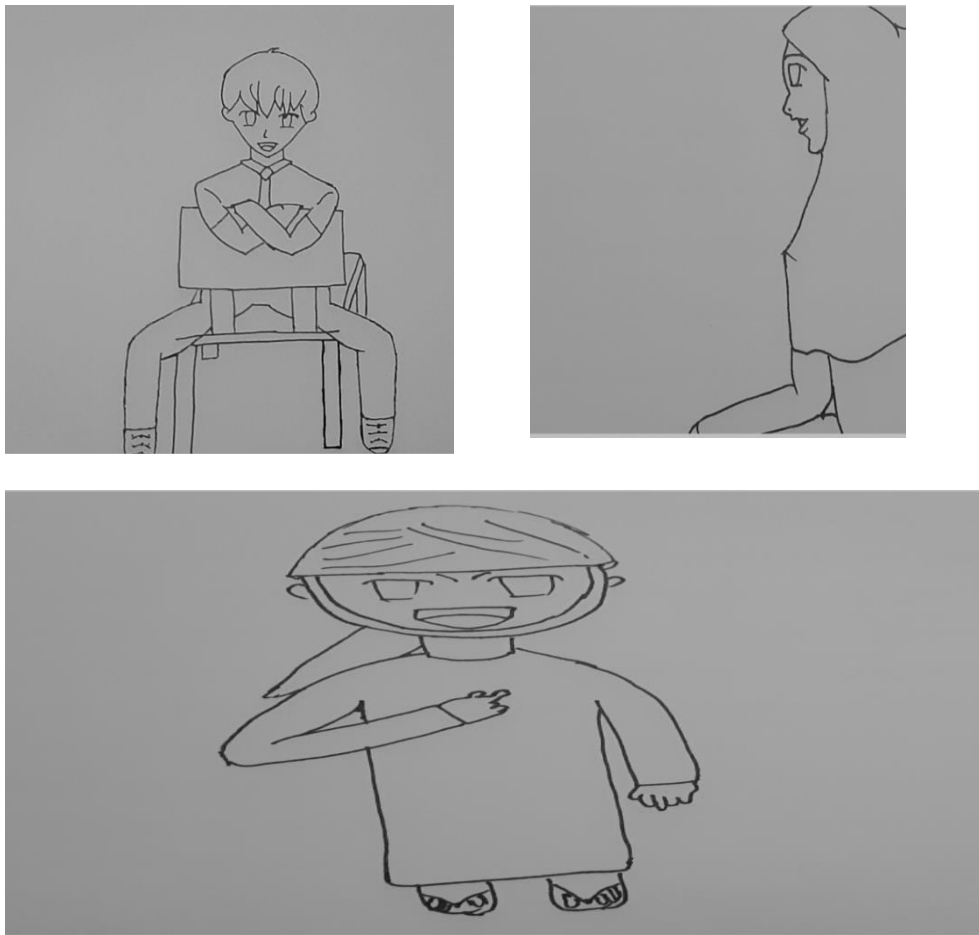
sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar dilakukan dalam kertas HVS, satu halaman terdapat satu gambar. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan pensil pada media kertas kemudian untuk memperjelas gambar menggunakan *drawing pen* dengan ukuran 0.1. setelah itu hasil gambar manual di foto menggunakan *handpone* dan diolah dengan aplikasi *ibisPaint X*, dalam proses pengolahan dengan aplikasi *ibisPaint X* terdapat dua tahap, yakni perhalus gambar dan pemberian warna. Setelah proses gambar selesai, kemudian proses pemberian dialog dan pemberian teks serta jumlah panel yang dibutuhkan menggunakan aplikasi *comic life 3*. media ini di desain sebagai media visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya media dapat dibaca kapan pun dan dimana pun peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik di luar kelas.

Berikut adalah contoh gambar komik, melalui beberapa tahap di antaranya proses pembuatan dialog, proses gambar manual, proses gambar menggunakan aplikasi serta proses pemberian teks.

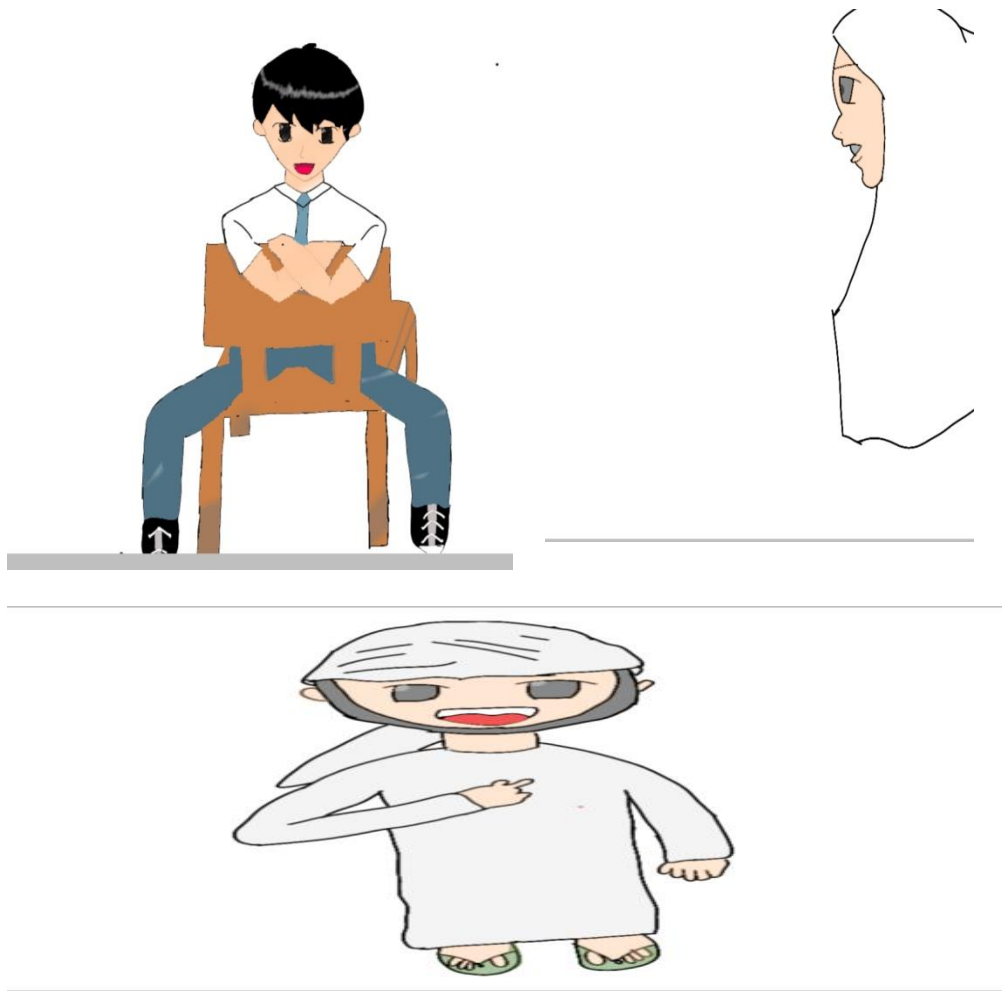
Gambar 3 Pembuatan Dialog



Gambar 4 Sebelum Diberi Warna



Gambar 5 Setelah Diberi Warna



Gambar 6 Pemberian Teks



2. Data Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk di uji cobakan di lapangan, produk di validasi terlebih dahulu dengan ahli materi, ahli media dan ahli komik. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan layak diuji cobakan terhadap peserta didik. Selain itu validasi ahli berguna untuk mangantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan dan lain sebagainya. Validasi ahli dilayakan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan membeikan produk media komik beserta angket penilaian yang diisi oleh ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi kesesuaian isi materi, penggunaan bahasa, kesesuaian media pembelajaran, dan keterlaksanaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta angket penilaian kepada ahli materi pada hari Rabu, 16 Desember 2020. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 7 Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Kesesuaian Isi Materi	20	25	80 %	Layak
penggunaan bahasa	20	25	80%	Layak
kesesuaian media pembelajaran	27	50	54%	Cukup Layak
Jumlah Total			67	
Skor Maksimal			100	
Presentase			67%	
Kriteria			Layak	

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi di peroleh pada aspek kesesuaian isi materi memperoleh jumlah 20 dengan skor maksimal 25 serta persentase 80%, aspek penggunaan bahasa memperoleh jumlah 20 dengan skor maksimal 25 serta persentase 80%, dan aspek kesesuaian media pembelajaran memperoleh jumlah 27 dengan skor maksimal 50 serta persentase 54%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 67%. Dengan kategori layak dari jumlah 67, dengan skor maksimal 100.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket yang diisi oleh ahli media. Penilaian ahli media meliputi kesesuaian tujuan, kesesuaian media pembelajaran, dan ketepatan pemilihan kata yang diserahkan kepada ahli media pada hari selasa, 5 Januari 2021. Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat di sajikan pada tabel di bawah ini.

Table 8 Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Kesesuain tujuan	20	28	7.42%	Sangat Layak
kesesuaian media pembelajaran	28	35	80%	Layak
ketepatan pemilihan kata	27	35	77.14%	Layak
Jumlah Total			75	
Skor Maksimal			98	
Persentase			79.53%	
Kriteria			Layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media di peroleh pada aspek kesesuaian tujuan memperoleh jumlah 20 dengan skor maksimal 28 serta presentase 71.42% . aspek kesesuaian media pembelajaran memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 35 serta presentase 80% . aspek ketepatan pemilihan kata memperoleh 27 dengan skor maksimal 35 serta presentase 77,14% berdasarkan presentase skor penilaian dipeoleh rata-rata skor 76.53% dengan kategori layak dari jumlah 75 dengan skor maksimal 98.

c. Validasi Ahli Komik

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket penilaian yang diisi oleh ahli komik. Penilaian ahli komik meliputi penulisan judul komik, ukuran huruf pada tulisan, penggunaan kata, penggunaan gambar, bentuk gambar, kesesuaian gambar dengan tulisan, variasi gambar, susunan tata letak yang dilakukan menyerahkan media komik beserta angket penilaian kepada ahli komik pada hari Minggu, 14 juni 2020. Hasil validasi dan penilaian ahli komik dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 9 Penilaian Ahli Komik

Aspek Penilaian	Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
penulisan judul komik	19	25	76%	Layak
ukuran huruf pada tulisan	22	25	88%	Sangat Layak
penggunaan kata	21	25	84%	Sangat Layak
penggunaan gambar	17	20	85%	Sangat Layak
bentuk gambar	18	20	90%	Sangat Layak
kesesuaian gambar dengan tulisan	28	20	90%	Sangat Layak
variasi gambar	16	20	80%	Layak
susunan tata letak	13	15	86.66%	Sangat Layak
Jumlah Total			144	
Skor Maksimal			170	
Persentase			84.70%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli komik di peroleh pada aspek penulisan judul komik memperoleh jumlah 19 dengan skor maksimal 25 serta persentase 76%. Aspek ukuran huruf pada tulisan memperoleh jumlah 22 dengan skor maksimal 25 serta persentase 88%. Aspek penggunaan kata memperoleh jumlah 21 dengan jumlah 25 serta persentase 84%. Aspek penggunaan gambar memperoleh jumlah 17 dengan skor maksimal 20 serta persentase 85%. Aspek bentuk gambar memperoleh jumlah 18 dengan skor maksimal 20 serta persentase 90%. Aspek kesesuaian gambar dengan tulisan mendapat jumlah 18 dengan skor maksimal 20 serta persentase 90%. Aspek variasi gambar memperoleh jumlah 16 dengan skor maksimal 20 erta persentase 80%. Dan aspek susunan tata letak memperoleh jumlah 13 dengan skor maksimal 15 serta persentase 86.66%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 84.70% dengan kategori sangat layak dari jumlah 144 dengan skor maksimal 170.

d. Validasi Guru

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket penilaian yang diisi oleh guru. Penilaian guru meliputi kelayakan materi dilakukan penyerahan media komik beserta angket penilaian kepada guru pada hari senin, 4 januari 2021. Hasil validasi dan penilaian ahli komik dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 10 Penilaian Guru SKI

Aspek Penilaian	Jumlah Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Kelayakan Materi	53	60	88.33%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian guru SKI di peroleh pada aspek kelayakan materi memperoleh jumlah 53 dengan skor maksimal 60 dengan kategori Sangat Layak serta presentase 88.33%

3. Perbaikan Desain

Peneliti melakukan desain terhadap desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan beberapa ahli tersebut. Adapun komentar untuk perbaiki produk komik adalah sebagai berikut:

a. Komentar Ahli Materi

Table 11 Komentar Ahli Materi

Aspek Penilaian	Komentar Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Kesesuaian Media Pembelajaran	Jangan seperti bentuk <i>copy paste</i> yang menyebabkan kebingungan pada proses pemanfaatan	Kalimat pada balon kata sudah diperbaiki

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa perbaikan pada aspek kesesuaian media pembelajaran diperbaiki karena komposisi isi balon kata dengan ukuran *font* berbentuk seperti *copy paste* dan terlihat terlalu panjang pada bagian pengisian balon katanya menyebabkan kebingungan pada proses pemanfaatan media pembelajaran. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar dari ahli materi disajikan dalam gambar sebagai berikut.

Gambar 7 sesudah dan sebelum diperbaiki

Sebelum



Sesudah



b. Komentar Ahli Media

Table 12 Komentar Ahli Media

Aspek Penilaian	Komentar Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Kesesuaian	Bagian tulisan yang miring	Bagian tulisan
Media	dirubah menjadi posisi normal	sudah diperbaiki
Pembelajaran		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perbaikan pada aspek kesesuaian media pembelajaran diperbaiki karena bagian tulisan yang miring mungkin akan lebih baik jika dirubah menjadi posisi normal tanpa mengurangi maksud dari gambar. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar ahli media diajikan dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 8 sesudah dan sebelum diperbaiki

Sebelum



Sesudah



c. Komentar Ahli Komik

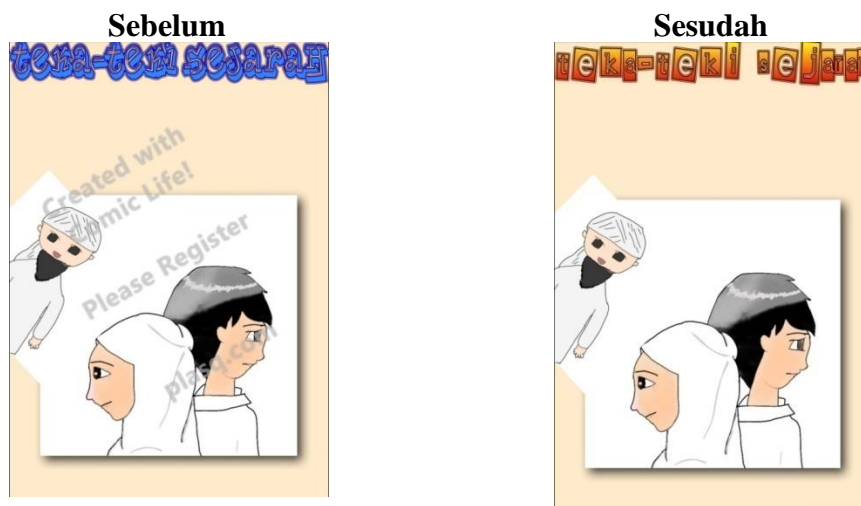
Table 13 Komentar Ahli Komik

Aspek Penilaian	Komentar Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Penulisan Judul Komik	Tulisan judul yang digunakan sulit untuk dibaca dengan sekilas	Tulisan judul sudah diperbaiki

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa perbaikan pada aspek penulisan judul komik diperbaiki karena dengan bermaksud mengilustrasikan kata “teka-teki sejarah” dengan teka-teki bagus tapi sulit untuk dibaca memerlukan sedikit waktu untuk mengetahui judul). Karena baiknya judul itu

sekilas dilihat sudah mengetahui. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar ahli komik disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Gambar 9 sesudah dan sebelum perbaikan



4. Data hasil uji Produk

Uji produk terhadap media komik dilakukan pada peserta didik kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yakni tahap pertama yaitu uji coba kelompok kecil dan tahap kedua yaitu uji coba kelompok besar. Dalam melaksanakan uji coba produk peneliti mengikuti kebijakan dari pihak sekolah yaitu melakukan uji coba produk dengan melalui proses *daring*.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil sampel 4 peserta didik dari kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap sebagai responden. Peserta didik yang dipilih dengan memiliki karakter sangat pandai, pandai

dan kurang pandai. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Senin, 18 januari 2021, dengan melalui grub *WhatsApp* dengan nama Grub ski kelas X.

Peserta didik yang tidak dipilih menjadi responden tetap mengikuti pembelajaran dalam grub. Responden diberikan produk media komik untuk dibaca. Setelah responden selesai membaca media, peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket.

Table 14 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Proses Pengembangan	308	225	73.05%	Layak
Respon	234	380	61.57%	Layak
Jumlah Total			542	
Skor Maksimum			605	
Presentase			89.58%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel diatas hasil uji coba kelompok kecil, pada aspek proses pengembangan memperoleh jumlah 308 dengan skor maksimal 225 serta presentase 73.05% dalam kategori layak. Aspek Respon memperoleh 234 dengan skor maksimal 380 serta presentase 61.57% dengan kategori layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 89.58% dengan kategori Sangat layak.

Berdasarkan hasil dari Tanya jawab melalui *WhatsApp* selama proses uji coba kelompok kecil peserta didik menganggap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sulit ditambah dengan menggunakan metode daring sehingga semakin tambah sulit untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

Setelah peserta didik diberi media komik yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik membaca media tersebut. Hal tersebut tampak dari komentar peserta didik dalam angket yang peneliti berikan.

b. Uji Coba Lapangan

Table 15 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Proses Pengembangan	2051	2400	85.45%	Sangat Layak
Respon	2546	3040	83.75%	Sangat Layak
Jumlah Total			4597	
Skor Maksimum			5440	
Persentase			84.50%	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel diatas hasil uji coba lapangan, pada aspek proses pengembangan memperoleh jumlah 2051 dengan skor maksimal 2400 serta presentase 85.45% dalam kategori sangat layak. Aspek respon memperoleh jumlah 2546 dengan skor maksimal 3040 serta presentase 83.75% dalam kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 84.50% dengan kategori sangat layak.

Prosedur uji coba lapangan sama halnya dengan uji coba kelompok kecil. Dalam *chat* pribadi salah satu siswa mengutarakan keluhan kesahnya mengenai pembelajaran SKI bahwa sama seperti sebelumnya mata pelajaran SKI sulit untuk dipelajari ditambah dengan metode *daring*. Dikuatkan juga dari komentar peserta didik dalam angket yang peneliti berikan, dalam komentar tersebut peserta didik menuliskan bahwa menggunakan media komik menyenangkan dan dapat membantu proses belajar peserta didik.

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap” dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Sebelum penerapan media komik terhadap peserta didik, bahwa pembelajaran SKI merupakan pembelajaran yang sulit untuk difahami karena terlalu banyaknya materi yang harus dihafal. Karena terlalu banyaknya materi tersebutlah menimbulkan rasa bosan terhadap pembelajaran SKI. Kemudian, setelah media komik diterapkan kepada peserta didik baik dalam tahap pertama yaitu atau uji coba kelompok kecil maupun tahap kedua yaitu uji coba lapangan mendapat komentar positif dalam penelitian serta media komik termasuk dalam media yang layak untuk diuji cobakan. Dalam uji coba kelompok kecil media komik mendapat skor 89.58% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dalam uji coba lapangan media komik mendapat skor 84.50% dengan kategori sangat layak.

Sebelum di uji cobakan kepada peserta didik media komik telah mendapat uji coba kelayakan dari ahli materi, ahli media, ahli komik dan guru SKI MA MINAT kesugihan Cilacap. Tingkat kelayakan ahli materi mendapat skor 67% dengan kategori layak. Pada ahli media, media komik mendapatkan skor 79.53% dengan kategori layak. Ahli komik mendapat tingkat kelayakan dengan skor 84.70% termasuk dalam kategori sangat layak. Dan tingkat kelayakan dari guru SKI mendapat skor 88.33% dengan kategori sangat layak. Setelah mendapat hasil kelayakan dari ahli materi, ahli

media, ahli komik dan guru SKI MA MINAT peneliti memperbaiki media komik dengan ketentuan dari ahli materi, ahli media, dan ahli komik. Dan setelah itu barulah peneliti menerapkan media komik kepada peserta didik. Dalam penerapan media komik, komentar positif yang peneliti dapat adalah peserta didik menulis komentar dalam angket bahwa media komik sangat menyenangkan ditambah dengan bahasa yang mudah untuk difahami. Selain itu peserta didik rata-rata menyukai buku bacaan seperti buku komik.

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Abaryani dan Gamiel Septian Airlanda (2017) menjelaskan bahwa komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Adapun kelebihan dalam komik yaitu dapat memotifasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat membangkitkan minat pembaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.

Penelitian dari Feronika Cici Novisilta (2016) menunjukkan bahwa media komik terbukti meningkatkan minat siswa pada materi konsep zat dan komik terbukti meningkatkan hasil belajar siswa ada materi konsep zat. Dan dalam penelitian dari Musdalifah (2019) menunjukkan bahwa menghasilkan

produk media komik digital yang menarik, berbasis teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini.

Dalam buku Daryanto menjelaskan bahwa pada zaman sekarang begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan seseorang terhadap komik. Karena komik sendiri, mempunyai potensi besar dan kelebihan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya perpaduan gambar dan teks yang ada dikomik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan konsep yang dipelajarinya, sementara karakter yang terdapat dalam tokoh komik akan digunakan sebagai salah satu teladan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai karakter. Melalui bimbingan pendidik, komik tersebut dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan dan menimbulkan minat baca sesuai dengan taraf berfikir peserta didik.

Dalam penelitian ini dengan menggunakan media komik dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran materi strategi dan substansi dakwah.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai ‘Pengembangan Media Cerita Komik Berbasis Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap’ dapat dirumuskan beberapa kesimpulan yaitu.

1. Sebelum penerapan media komik terhadap peserta didik, bahwa pembelajaran SKI merupakan pembelajaran yang sulit untuk difahami karena terlalu banyaknya materi yang harus dihafal.
2. Tingkat kelayakan ahli materi mendapat skor 67% dengan kategori layak. Pada ahli media, media komik mendapatkan kelayakan skor 79.53% dengan kategori layak. Ahli komik mendapat tingkat kelayakan dengan skor 84.70% termasuk dalam kategori sangat layak. Dan tingkat kelayakan dari guru SKI mendapat skor 88.33% dengan kategori sangat layak.
3. Dalam uji coba kelompok kecil media komik mendapat skor 89.58% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dalam uji coba lapangan media komik mendapat skor 84.50% dengan kategori sangat layak. Hasil dari kedua tahap tersebut adalah media komik layak digunakan dan menurut peserta didik media komik sangat menyenangkan dan bahasa yang mudah untuk difahami.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis cerita komik hendaknya dapat digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah.
2. Media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hendaknya bisa dilanjutkan ke seri-seri selanjutnya sehingga dapat menjadi media pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang lengkap.
3. Pengembangan media pembelajaran inovatif lainnnya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat siswa perlu dilakukan lagi, sehingga semakin banyaknya alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan dengan semaksimal mungkin dengan prosedur yang tepat agar data yang diperoleh mencerminkan keadaan yang sebenarnya, namun demikian penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Responden penelitian hanya berfokus pada siswa kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap.

2. Objek penelitian ini terfokus pada Materi Strategi dan Substansi Dakwah sementara Materi Sejarah Kebudayaan Islam masih banyak yang perlu dipelajari.
3. Peneliti tidak melakukan wawancara dengan subyek, peneliti hanya melaksanakan pembelajaran dengan media komik.

DAFTAR PUSTAKA

- al-Azizi, A. S. (2014). *Kitab Sejarah Peradaban Islam Terlengkap*. Jogjakarta: Saufa.
- Amiruddin. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Aqib. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*. Bandung: Yama Widia.
- Damayanti. (2016). *Sukses Menjadi Guru Humoris dan Idola*. Yogyakarta: Araska.
- Darmawan, H. (2012). *How To Comic: Menurut Para Master Komik Dunia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- _____. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- _____. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- _____. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Arief S. Sadiman (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasi dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Gumelar, M. (Jakarta). *Cara Membuat Komik*. 2011: PT INDEKS.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kebudayaan, P. A. (2017). *Mustahdi dan Mustakim*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Lismania. (2017). *Pengembangan Kurikulum*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mudlofir, A., & Fatimatur, E. (2016). *Desin Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Mustafa, Z. (2013). *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *INSANIA* , 8.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sardiman. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Stategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.

- Yaumi, M. (2012). *Buku Daras Desan Pebelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press.
- Zulfa, U. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Cahaya Ilmu.
- Abdullah, U. M. (2019). Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Penelitian Pendidikan Islam* , vol.7 no. 1.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Negara, H. S. (2014). *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Ssiswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3.
- Nunik Nurlatipah, d. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Ynag Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2.
- Nurjannah. (2016). *Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. vol.02 no. 01.
- Utariyanti, I. F., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang*. Malang: no 3 vol 1.

<https://maminat-clp.sch.id/read/8sejarah-sekolah>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penggunaan Bahasa						
1	Bahasa yang digunakan dapat menarik siswa					
2	Media pembelajaran menggunakan kalimat yang mudah dipahami					
3	Bahasa dalam komik sesuai dengan karakteristik siswa					
4	Menggunakan kalimat yang lebih singkat					
5	Terdapat beberapa kalimat yang sulit di mengerti siswa					
Kesesuaian Isi Materi						
6	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi					
7	Materi yang disusun relevan untuk siswa kelas X semester 2					
8	Materi dalam bahan ajar sudah mengandung hiburan					
9	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar					
10	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran					
Kesesuaian Media Pembelajaran						
11	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa					
12	Media pembelajaran mendorong siswa untuk berfikir kreatif					
13	Materi yang disampaikan runtut					
14	Gambar yang terdapat pada media membantu siswa dalam memahami materi					
15	Media pembelajaran yang digunakan tidak dapat membantu siswa memahami materi					
16	Media pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran					
17	Bahasa yang digunakan terlalu sederhana					
18	Materi yang terdapat dalam media membuat siswa sulit untuk memahami					
19	Gambar tidak sesuai dengan materi yang dibahas					
20	Media pembelajaran dapat membuat siswa bingung					

Lampiran 2 Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Tujuan						
1	Media pembelajaran komik dapat mencapai tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
3	Kesesuaian media komik dengan kondisi dan strategi yang digunakan					
4	Kejelasan tujuan pembelajaran					
Kesesuaian Media Pembelajaran						
1	Media pembelajaran memfokuskan perhatian siswa					
2	Media komik yang digunakan sebagai sumber belajar					
3	Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa					
4	Media komik membangun komunikasi yang efektif antara guru dan siswa					
5	Media komik memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri					
6	Media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi					
7	Media memiliki daya tarik warna, gambar dan huruf					
8	Media pembelajaran komik sangat tepat dalam materi SKI					
9	Kreatif dalam ide berikut penerapan gagasan					
10	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan					
11	Materi pembelajaran bisa diulang					
Ketepatan Pemilihan Kata						
1	Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa					
2	Kalimat yang digunakan sederhana					
3	Font yang digunakan dalam media sesuai					
4	Tulisan cover dapat menarik pembaca					
5	Pemaparan media komik mudah dipahami					

Lampiran 3 Angket Ahli Komik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penulisan Judul Komik						
1	Judul pada media komik yang digunakan jelas					
2	Tulisan yang digunakan pada judul menarik					
3	Judul yang digunakan pada cover menarik pembaca					
4	Judul yang digunakan mudah dipahami					
5	Ilustrasi yang digunakan pada judul menarik					
Ukuran Huruf Pada Tulisan						
1	Bentuk atau jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa					
2	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa					
3	Penggunaan spasi antar baris sesuai					
4	Pemilihan warna pada tulisan tidak menarik					
5	Bentuk tulisan yang digunakan tidak sesuai					
Penggunaan Kata						
1	Kepadatan pesan pada balon kata					
2	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti					
3	Kata yang terdapat pada setiap balon kata jelas					
4	Keruntutan penyajian materi					
5	Kata yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa					
Penggunaan Gambar						
1	Warna huruf dengan <i>background cover</i> menarik					
2	Warna huruf teks dengan <i>backgaround</i> pada balon kata terlihat kontras					
3	Warna <i>cover</i> pada komik menarik					
4	Warna huruf teks dengan <i>background</i> teks menarik					
5	Penggunaan warna sesuai dengan karakteristik siswa					
Bentuk Gambar						
1	Gambar yang digunakan mudah dimengerti oleh pembaca					
2	Ekspresi yang digunakan siswa cukup bagus					
3	Bentuk gambar yang digunakan menarik					
4	Terdapat beberapa gambar yang masih sulit untuk dipahami					
5	Kejadian-kejadian yang terdapat pada gambar mudah dipahami					

Kesesuaian Gambar Dengan Tulisan					
1	Pakaian yang digunakan pada gambar sesuai dengan materi				
2	Gambar yang digunakan sesuai dengan tulisan				
3	Aksesoris yang digunakan pada gambar sesuai				
4	Ilustrasi yang digunakan pada komik sesuai				
5	Keterangan yang terdapat pada komik sesuai				
Variasi Gambar					
1	Ilustrasi dengan materi sesuai				
2	Balon kata yang digunakan pada setiap <i>strip</i> tepat				
3	Tokoh yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa				
4	Karakter tokoh dengan isi ceita sangat tepat				
5	Tokoh yang digunakan tidak terlalu banyak				
6	Desain karakter tokoh sesuai menarik				
Susunan Tata Letak					
1	Margin yang digunakan sesuai				
2	Frame yang digunakan sesuai dengan bentuk komik				
3	<i>strip</i> yang digunakan rapih				
4	Terdapat beberapa <i>strip</i> yang terpotong				

Lampiran 4 Angket Guru SKI


NO	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tingkat Kelayakan						
1	Tujuan pembelajaran sesuai dalam media pembelajaran					
2	Materi pelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar					
3	Materi yang terdapat dalam media mudah dipahami					
4	Pembahasan dalam materi jelas					
5	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan					
6	Pemilihan judul media dengan materi tepat					
7	Cakupan materi yang terdapat dalam media cukup luas					
8	Ketepatan pengembangan media cerita komik pada materi strategi dan substansi dakwa					
9	Ketersediaan dan kejelasan dalam media cerita komik					
10	Kemudahan memahami media cerita komik					
11	Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan					
12	Kemampuan media komik untuk menambah pengetahuan siswa					

Lampiran 5 Angket Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
Proses Pengembangan Media						
1	Bentuk gambar yang digunakan sangat menarik					
2	Ukuran huruf yang digunakan mudah untuk dibaca					
3	Font yang digunakan tidak menarik					
4	Balon kata yang terdapat pada gambar sangat sesuai					
5	Terdapat beberapa gambar yang sulit dipahami					
6	Setiap kalimat yang ada dalam balon kata merupakan materi yang bermanfaat bagi saya					
7	Alur cerita yang terdapat pada media sesuai dengan selera saya					
8	Aksesoris yang digunakan sangat sesuai					
9	Tokoh yang terdapat pada komik memberikan contoh yang baik sebagai siswa					
10	Tokoh keluarga dalam cerita komik bukan selera saya					
11	Terdapat beberapa tokoh yang tidak saya sukai					
12	Cerita pada komik sangat bertele-tele					
13	Cerita yang terdapat pada komik membingungkan					
14	Cerita pada komik tidak memiliki akhir yang bagus					
15	Terdapat beberapa adegan yang mengesankan					
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
Respon						
1	Dengan media pembelajaran cerita komik saya lebih mudah mengingat pokok bahasan strategi dan substansi dakwah					
2	Media pembelajaran berbasis cerita komik mempersulit saya dalam memahami materi					
	Pembelajaran yang baru saya ikuti menimbulkan minat saya untuk belajar					
3	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini					
4	Saya senang dengan media pembelajaran yang telah dilakukan					
5	Saya jadi lebih mengerti dengan pembelajaran yang baru diikuti					
6	Saya merasa lebih puas terhadap materi yang					

	dipelajari dengan media pembelajaran yang baru					
7	Saya merasa dari awal pembelajaran sudah tertarik dengan media pembelajaran cerita komik					
8	Menurut saya pembelajaran yang baru dilakukan itu menarik karena menggunakan media yang mudah dipahami					
9	Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang baru membuat saya semangat untuk belajar strategi dan substansi dakwah					
10	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan					
11	Pembelajaran dengan menggunakan media cerita komik lebih menyenangkan dibanding dengan ceramah saja					
12	Media pembelajaran cerita komik dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar					
13	Mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran cerita komik merupakan pengalaman baru saya					
14	Media cerita komik bermanfaat untuk pembelajaran					
15	Saya lebih tertarik belajar menggunakan buku paket dibanding menggunakan media komik					
16	Saya tertarik untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam karena saya suka warna pada media tersebut					
17	Saya menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik					
18	Media yang digunakan kurang menarik bagi saya					
19	Media pembelajaran cerita komik lebih menarik untuk dipelajari					

Lampiran 6 Surat Pelaksanaan Penelitian

**YAYASAN BADAN AMAL KESEJAHTERAAN ITTIHADUL ISLAMIYAH
(Ya BAKII)
MA. MINAT KESUGIHAN
Status Terakreditasi B**
Jl. Kemerdekaan Timur No. 16 Kesugihan Cilacap - Jawa Tengah KP. 53274 Telp. (0282) 69574
Website : <http://www.maminat-clp.sch.id> e-mail : ma_minat@yahoo.co.id


SURAT KETERANGAN
Nomor : Ybk.1271.05/MA.01/045.2/390 /1/ 2021


Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Aliyah MINAT (MA MINAT) Kesugihan Cilacap menerangkan bahwa siswa yang beridentitas sebagai berikut :

Nama : MARISA
NIM : 1623211036
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah/PAI
Instansi : UNUGHA Cilacap

Yang benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi mulai Tanggal 08 Januari Sampai 21 Januari 2021 dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Komik Materi Strategi Dan Substansi Dakwah Kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap”**

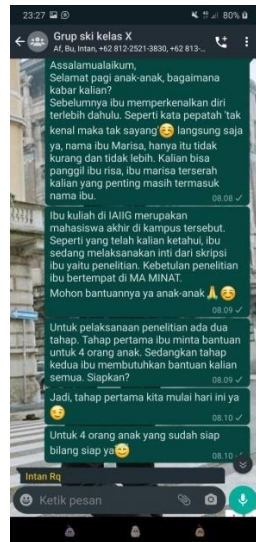
Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 26 Januari 2021
Kepala MA.MINAT

H. Mu'rofudin, SH
NIK.Y. 071001037

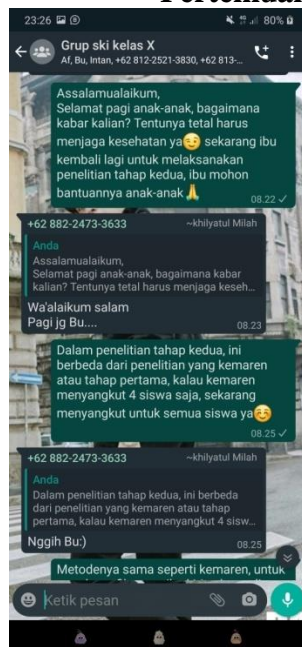


Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

Pertemuan Pertama : Uji Coba Kelompok Kecil



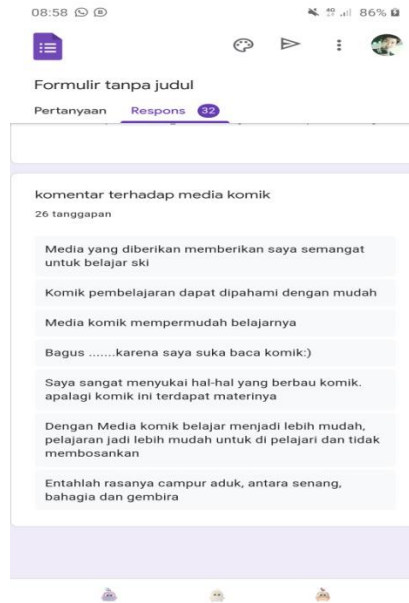
Pertemuan Kedua: Uji Coba Lapangan



Pertemuan Ketiga: Uji Coba Lapangan



Komentar siswa



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : MARISA
NIM : 1623211036
Tempat Tanggal Lahir : Negeri Ngarip, 20 Maret 1998
Alamat : Negeri Ngarip Kec. Wonosobo Kab, Tanggamus
Lampung
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Ayah : Baidi
Nama Ibu : Erna Wati
Pendidikan Formal : SD N 1 Negeri Ngarip
SMP N 1 Siring Betik
SMA Ya BAKII
Institut Agama Islam Imam Ghazali
Pendidikan Non Formal : Pondok Pesantren Al Ihya Ulumaddin Kesugihan
Cilacap

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Cilacap, 16 Februari 2021

Peneliti Skripsi

Marisa
NIM. 1623211036