

## **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 profesional 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 Dapartemen 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, Misi 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		IPA 2	34
2		IPA 3	33
3	X	IPS 2	29
4		IPS 3	31

		<b>Jumlah</b>	<b>127</b>
5		IPA 2	31
6		IPA 3	31
7	XI	IPS 3	25
8		IPS 4	22
		<b>Jumlah</b>	<b>109</b>
9		IPS 2	32
10		IPS 3	29
11	XII	IPS 4	30
12		IPA 3	29
		<b>Jumlah</b>	<b>120</b>
		<b>Jumlah Total</b>	<b>356</b>

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

NO	KELAS	JURUSAN	JUMLAH
1		IPA 1	24
2	X	IPS 1	40

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

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

NO	KELAS	JURUSAN	JUMLAH
1	X	Keagamaan	21
2	XI	Keagamaan	22
		<b>Jumlah Total</b>	<b>43</b>

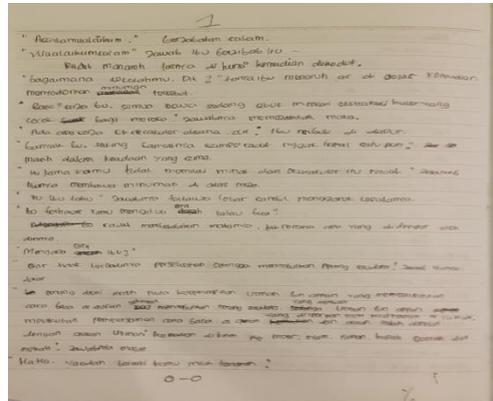
## B. Hasil Penelitian

### 1. Desain Produk Dan Prediksi Pengembangan

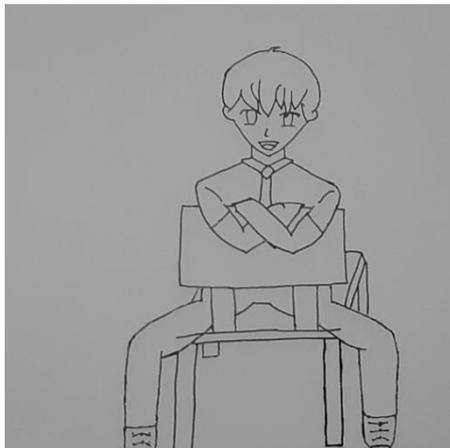
Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan di tampilkan dalam komik. Peneliti membuat dialog sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar dilakukan dalam kertas HVS, satu halaman terdapat satu gambar. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai 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.

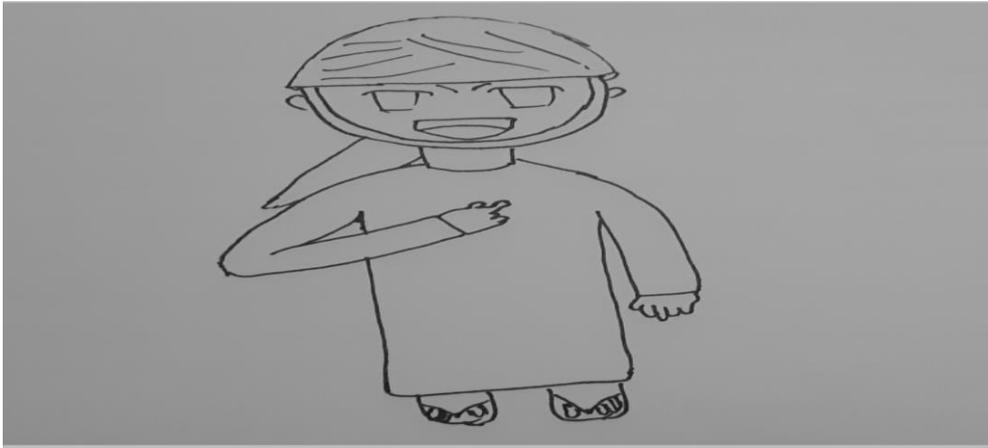
Berikut adalah contoh gambar komik, melalui beberapa tahap di antaranya proses pembuatan dialog, proses gambar manual, proses gambar menggunakan aplikasi serta proses pemberian teks.

## Gambar 1 Pembuatan Dialog

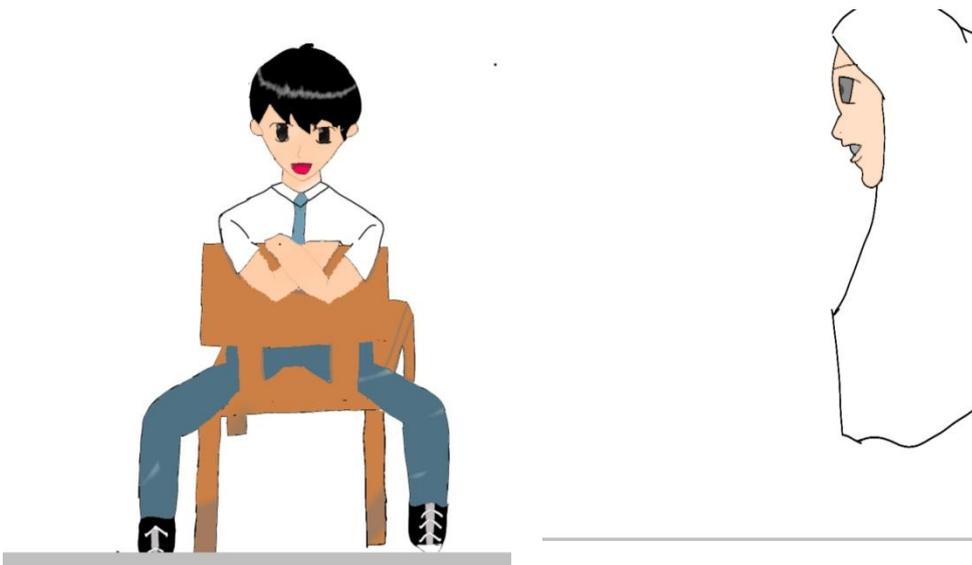


## Gambar 2 Sebelum Diberi Warna





**Gambar 3 Setelah Diberi Warna**





Gambar 4 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 mengantisipasi 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 1 Penilaian Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah per Aspek</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Skor %</b>	<b>Kategori</b>
Kesesuaian Isi Materi	20	25	80 %	Layak
penggunaan bahasa	20	25	80%	Layak
kesesuaian media	27	50	54%	Cukup Layak

pembelajaran

<b>Jumlah Total</b>	67
<b>Skor Maksimal</b>	100
<b>Presentase</b>	67%
<b>Kriteria</b>	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 2 Penilaian Ahli Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Per</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Skor %</b>	<b>Kategori</b>
------------------------	-------------------	------------------	---------------	-----------------

	Aspek			
Kesesuain tujuan	20	28	7.42%	Sangat Layak
kesesuaian media pembelajaran	28	35	80%	Layak
ketepatan pemilihan kata	27	35	77.14%	Layak
<b>Jumlah Total</b>			75	
<b>Skor Maksimal</b>			98	
<b>Persentase</b>			79.53%	
<b>Kriteria</b>			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 3 Penilaian Ahli Komik**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Per Aspek</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Skor %</b>	<b>Kategori</b>
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
<b>Jumlah Total</b>			144	
<b>Skor Maksimal</b>			170	
<b>Persentase</b>			84.70%	
<b>Kriteria</b>			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 4 Penilaian Guru SKI**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Aspek</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Skor %</b>	<b>Kategori</b>
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. Perbaiki 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 5 Komentar Ahli Materi**

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

Berdasarkan tabel di atas 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 5 sesudah dan sebelum diperbaiki**

**Sebelum**

**Sesudah**



b. Komentar Ahli Media

**Table 6 Komentar Ahli Media**

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

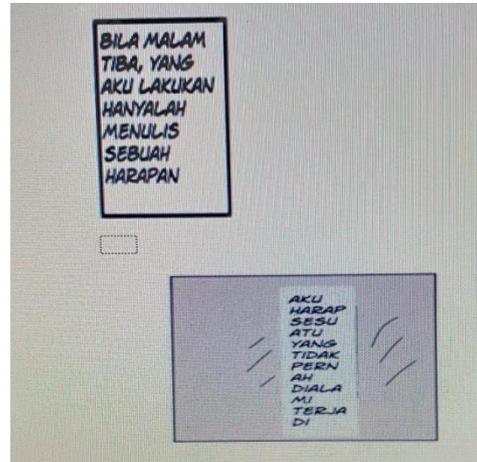
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perbaikan pada aspek kesesuaian media pembelajaran diperbaiki karena bagian tulisan yang miring mungkin akan lebih baik jika dirubah menjadi posisi normal tanpa mengurangi maksud dari gambar. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar ahli media diajikan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

**Gambar 6 sesudah dan sebelum diperbaiki**

### Sebelum



### Sesudah



#### c. Komentar Ahli Komik

**Table 7 Komentar Ahli Komik**

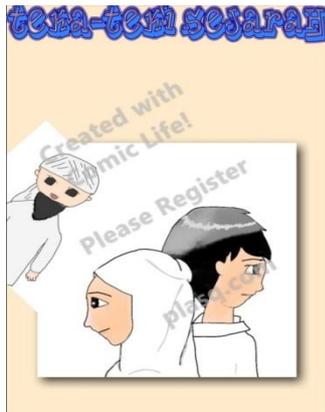
Aspek Penilaian	Komentar Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
Penulisan Judul Komik	Tulisan judul yang digunakan sulit untuk dibaca dengan sekilas	Tulisan judul sudah diperbaiki

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

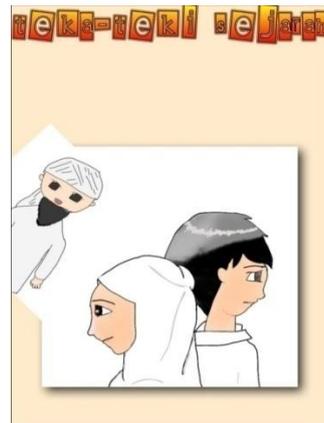
sekilas dilihat sudah mengetahui. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar ahli komik disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

### Gambar 7 sesudah dan sebelum perbaikan

Sebelum



Sesudah



#### 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 8 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
<b>Jumlah Total</b>			542	
<b>Skor Maksimum</b>			605	
<b>Presentase</b>			89.58%	
<b>Kriteria</b>			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 9 Hasil Uji Coba Lapangan**

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