



**PENGEMBANGAN KOMIK SEJARAH ISLAM DALAM MENINGKATKAN  
KARAKTER SISWA DI SD NEGERI 13 TIGO JANGKO KECAMATAN  
LINTAU BUO KABUPATEN TANAH DATAR**

**TESIS**

*Ditulis Sebagai Syarat Mencapai Gelar Magister Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

**Oleh:  
Arif Budiman  
NIM. 1902031001**

**PROGRAM PASCASARJANA  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR  
TAHUN 2021 M/1442 H**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah proses bimbingan, tesis yang ditulis oleh Arif Budiman, NIM. 1902031001, dengan judul: **Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintan Buo Kabupaten Tanah Datar**, dipandang layak untuk dilanjutkan ke sidang munaqasyah tesis.

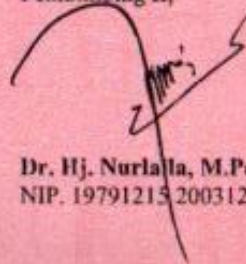
Pembimbing I,



**Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19660914 199203 2 003

Batusangkar,  
Pembimbing II,

2021








**Dr. Hj. Nurlalla, M.Pd., MA.**  
NIP. 19791215 200312 2 001

### PENGESAHAN TIM PENGUJI


Tesis atas nama Arif Budiman, NIM. 1902031001, dengan judul: **PENGEMBANGAN KOMIK SEJARAH ISLAM DALAM MENINGKATKAN KARAKTER SISWA DI SD NEGERI 13 TIGO JANGKO KECAMATAN LINTAU BUO KABUPATEN TANAH DATAR**, telah diuji dalam Ujian *Mun. qasyah* Program Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Batusangkar, yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Agustus 2021.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama Dosen/NIP	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Suharmon, S.Ag. M.A. NIP. 196910191999031003	Ketua Sidang		23/8/2021
2.	Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag. MPd NIP. 197105261995031001	Penguji Utama I		22/8/21
3.	Dr. Hj. Yanti Mulia Roza, SS., MA. NIP. 197507052007012038	Penguji Utama II		22/08/2021 mmy
4.	Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., MPd NIP. 196609141992032003	Pembimbing/Penguji I		23/08/2021
5.	Dr. Hj. Nurlaila, M.Pd., MA NIP. 197912152003122001	Pembimbing/Penguji II		23/8/2021

Batusangkar, 23 Agustus 2021

Mengetahui,  
Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Batusangkar,

  
Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M. Pd.  
NIP. 196609141992032003

## SURAT PERNYATAAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Arif Budiman**  
NIM : 1902031001  
Status : Mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Batusangkar  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa Tesis yang saya tulis ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Jika melakukan pelanggaran, saya bersedia diberi sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Batusangkar, Februari 2021

Penulis

  
**Arif Budiman**  
**NIM. 1902031001**

## ABSTRAK

**Arif Budiman, NIM. 1902031001.** Judul Tesis: **Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.** Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Batusangkar.

Komik juga merupakan salah satu media untuk meningkatkan karakter siswa. Media pembelajaran komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo masih kurang. metode mengajar seorang pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran sangatlah terbatas dan sangat monoton. Tujuan penelitian dalam penelitian adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.

Metode dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D). Jenis data dalam penelitian ini 2 macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen kualitatif, yaitu berupa pedoman wawancara, pedoman obeservasi. Sedangkan instrumen kuantitatif, yaitu terdiri dari lembar validitas dan lembar praktikalitas. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik simple random sampling. Peneliti mengambil 10 orang siswa kelas V SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Komik Sejarah Islam yang dirancang dalam menanamkan karakter sudah valid dari aspek tujuan, rasional, isi media komik, karakteristik, kesesuaian dan bahasa, dan bentuk fisik. Media komik Sejarah Islam dalam menanamkan karakter pada materi pembelajaran untuk siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko dapat dijadikan sebagai media pembelajaran/sumber belajar bagi guru mata pelajaran PAI di SD Negeri 13 Tigo Jangko. Komik Sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah praktis dari segi kemudahan siswa menggunakan komik. Praktikalitas penggunaan komik Sejarah Islam terhadap peningkatan karakter siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko berkisar pada angka 92 %. Dari hasil tersebut penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa sangat valid dan praktis, sehingga membuat siswa lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktekan dalam kehidupan siswa sehari-hari, baik itu disekolah maupun siswa ketika berada di rumah.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PENULIS .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Spesifikasi Produk .....	10
E. Pentingnya Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
G. Definisi Operasional .....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
1. Komik .....	14
a. Pengertian Komik .....	14
b. Tujuan dan Fungsi Komik .....	15
c. Komponen-Komponen Komik .....	16
d. Langkah-Langkah Pengembangan Komik .....	18
e. Kelebihan dan Kekurangan Komik .....	19
f. Komik Sebagai Media Pembelajaran pada Sekolah Dasar ...	19
2. Pendidikan Karakter .....	21
a. Pengertian Pendidikan Karakter .....	21
b. Landasan Pendidikan Karakter .....	24
c. Macam-Macam Karakter .....	28
d. Strategi Guru dalam Meningkatkan Karakter .....	29

e. Tujuan Pendidikan Karakter .....	31
f. Materi Pembelajaran Sebagai Wujud Peningkatan Karakter .....	32
3. Pelajaran Sejarah Islam .....	33
a. Pengertian Sejarah Islam .....	33
b. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	34
B. Kerangka Berpikir .....	35
C. Penelitian yang Relevan.....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Metode Pengembangan .....	40
B. Model Pengembangan .....	40
C. Prosedur Pengembangan .....	40
D. Subjek Uji Coba .....	44
E. Jenis Data .....	44
F. Instrumen Penelitian .....	44
G. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Temuan Penelitian.....	47
1. Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	47
2. Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	52
3. Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	54
B. Pembahasan Penelitian .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Implikasi .....	77
C. Saran .....	78
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## **DAFTAR TABEL**

1. Tabel 3.1. Aspek Validasi Komik .....	43
2. Tabel 3.2. Kategori Praktikalitas Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter .....	45
3. Tabel 4.1. Validasi Kesesuaian Komik Sejarah Islam dengan Meteri Pelajaran .....	55
4. Tabel 4.2. Saran dan Perbaikan dari Validator .....	56
5. Tabel 4.3. Hasil Validasi Angket dari Siswa terhadap Praktikalitas Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter .....	58
6. Tabel 4.4. Hasil Validasi Angket dari Guru terhadap Praktikalitas Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter .....	60

## **DAFTAR GAMBAR**

1. Gambar 2.1. Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Siswa ..... 35

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Konsonan

Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
ا	A	tidak dilambangkan
ب	B	be
ت	T	te
ث	Ts	te dan es
ج	J	je
ح	<u>H</u>	h dengan garis bawah
خ	Kh	ka dan ha
د	D	de
ذ	dz	de dan zet
ر	R	er
ز	Z	zet
س	S	es
ثي	Sy	es dan ye
ش	Sh	es dan ha
ض	dh	de dan ha
ط	Th	te dan ha
ظ	Zh	zet dan ha
ع	'	oma terbalik di atas, menghadap ke kanan
غ	gh	Ge dan ha
ف	F	Ef
ق	Q	Ki
ك	K	Ka
ل	L	El
م	M	Em
ن	N	En

Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
و	W	We
هـ	H	Ha
ء	'	Apostrof
ي	Y	Ye
ة	h /	Jika huruf <i>ta' marbûtah</i> terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/. Hal yang sama berlaku jika <i>ta' marbûtah</i> tersebut diikuti oleh kata sifat ( <i>na't</i> ). Akan tetapi, jika huruf <i>ta' marbûtah</i> tersebut diikuti oleh kata benda ( <i>ism</i> ), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/.

## B. Vokal Pendek/Harakat, Panjang, dan Tanwin

Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
ـِ	A	Pendek
ـِ	I	Pendek
ـِ	T	Pendek
ـَ	Â	panjang / a dengan topi di atas
ـِ	Î	panjang / i dengan topi di atas
ـُ	Û	panjang / u dengan topi di atas
ـْ		Bunyi konsonan
ـً	an	<i>Fathah tanwin</i>
ـٍ	in	<i>Kasrah tanwin</i>

ـِ	<i>un</i>	<i>dhammah tanwin</i>
ـٍ	rangkap	<i>Tasydid</i>

### C. Diftong/Vokal Rangkap

Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
ـَو	<i>au</i>	a dan u
ـَوِ	<i>ai</i>	a dan i

### D. Pembauran

Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
ال	<i>al-</i>	Semua penulisan <i>al-</i> ditulis dengan huruf kecil, kecuali di awal paragraf mesti ditulis dengan huruf besar ( <i>Al-</i> )

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sejarah pendidikan moral atau karakter dapat ditelusuri kembali hubungannya dengan kewarganegaraan. Kewarganegaraan adalah bentuk loyalitas tertinggi bagi setiap orang modern. Pada masa sebelum kemerdekaan telah diketahui bahwa pendidikan atau pengajaran karakter, menanamkan prinsip-prinsip moral, etika dan etika pada siswa, prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar sikap dan perilaku dalam interaksi sehari-hari. Setelah Indonesia memasuki era demokrasi terpimpin di bawah kepemimpinan Presiden Sukarno pada awal 1960-an, pendidikan kewarganegaraan muncul dalam bentuk indoktrinasi. Hingga awal 1990-an, upaya pembentukan karakter bangsa melalui tema-tema bertanda Pancasila terus berlanjut dalam bentuk indoktrinasi. Dengan dampak reformasi, kursus berbasis kompetensi diperkenalkan sekitar tahun 2000, menghasilkan kursus karakter (Abidin, 2019: 76).

Kepribadian adalah elemen dasar manusia, yang membentuk karakter psikologis seseorang melaluinya dan memungkinkan dia untuk bertindak sesuai dengan dirinya sendiri dan nilai-nilai yang sesuai dengannya dalam kondisi yang berbeda. Oleh karena itu, orang yang berperilaku tidak jujur, kejam, atau rakus disebut orang yang berkarakter buruk, dan orang yang berperilaku jujur dan suka menolong disebut orang yang berkarakter baik. Jadi kata karakter erat kaitannya dengan karakter seseorang. Jika perilaku seseorang sesuai dengan kaidah etika, ia dapat disebut sebagai orang yang berkarakter (Zubaedi, 2012:12).

Konsep dasar pendidikan karakter sama dengan konsep pendidikan moral. Kata akhlak merupakan bentuk jamak dari khuluq, yang mengacu pada kepribadian, perangai, tingkah laku atau budi pekerti dalam bahasa. Kata ini berasal dari ayat 4 kalimat yang tercantum dalam surat Al-Qalam, yaitu:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

*“Dan Sesungguhnya kamu (muhammad). benar-benar berbudi pekerti yang agung”.*

Dari pemahaman makna ayat-ayat di atas, kita dapat melihat bahwa pendidikan karakter dan pendidikan moral memiliki satu kesamaan, yaitu menjadikan manusia lebih baik. Pendidikan karakter berlandaskan pada nilai-nilai universal kebaikan (nilai-nilai kehidupan baik dan buruk diakui oleh seluruh umat manusia), pada dasarnya Islam adalah agama yang mengandung nilai-nilai universal yang dapat diterima oleh seluruh umat manusia.

Menurut Evinna Cinda Hendriana dan Arnold Jacobus dalam jurnal penelitiannya, pendidikan karakter adalah berbagai upaya yang dilakukan oleh berbagai staf sekolah, bahkan yang bekerja dengan orang tua dan anggota masyarakat untuk membantu anak dan remaja menjadi atau memiliki sifat peduli, mandiri dan bertanggung jawab. Mengingat pentingnya pendidikan karakter, maka pendidikan karakter di sekolah sangat diperlukan untuk mewujudkan peradaban bangsa dengan memberikan demonstrasi dan kebiasaan (Hendriana & Jacobus, 2016:25).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Reza Armin Abdillah Dalimunthe*, bahwa strategi dalam meningkatkan pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan melalui: pengintegrasian nilai dan etika pada mata pelajaran, internalisasi nilai positif yang di tanamkan oleh semua warga sekolah, pembiasaan dan latihan, pemberian contoh dan teladan, penciptaan suasana berkarakter di sekolah, serta pembudayaan. Implementasi pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan melalui keterpaduan antara pembentukan karakter dengan pembelajaran, manajemen sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler (Dalimunthe, 2015: 102).

Menurut Sri Wening dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai*, disimpulkan bahwa, pendidikan nilai melalui keluarga, teman sebaya, dan media massa berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan intervensi buku cerita pembelajaran nilai-nilai kehidupan dapat membentuk karakter siswa. Dalam silabus dan buku ajar terkandung sedikit dimensi pendidikan nilai ketika berlangsungnya proses pembelajaran. (Wening, 2012: 55).

Proses pembelajaran itu dipengaruhi oleh berbagai hal, di antaranya adalah lingkungan murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, media, selebaran, makalah, rekaman video, dan audio, dll) dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, dan lain-lain). Salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan suatu pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar (Sanjaya, 2010: 228).

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang disebut sistem pembelajaran. Komponen sistem pembelajaran yaitu: (a) tujuan pendidikan dan pembelajaran; (b) perencanaan pembelajaran; (c) peserta didik; (d) guru; (e) metode pembelajaran; (f) media pembelajaran; (g) evaluasi pembelajaran. Interaksi edukatif antara peserta didik, guru dan lingkungan merupakan interaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran, lingkungan terutama sarana dan iklim pembelajartan berkaitan dengan kualitas pembelajaran. Dari permasalahan itu terlihat jelas bahwa siswa sangat memerlukan bahan pegangan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, baik berupa komik, LKS, *hand out* dan lain-lain untuk meningkatkan hasil belajarnya (Wahidin & Syaefuddin, 2017: 49).

Sistem pembelajaran yang berdasarkan kurikulum 2013 yang telah diterapkan di sekolah perlu dikembangkan berbagai sumber belajar seperti laboratorium, pusat sumber belajar, dan perpustakaan serta tenaga pengelola yang profesional. Dalam pengembangan sumber belajar guru harus mampu membuat sendiri alat pembelajaran dan alat peraga (Mulyasa, 2009: 157). Guru harus mampu mengembangkan bahan ajar (Modul, LKS, *hand out*, diktat, dan lain-lain), namun dalam kenyataannya yang sering ditemui di sekolah, guru lebih terfokus pada penggunaan buku paket sebagai sumber belajar. Padahal buku paket yang digunakan tersebut belum sesuai dengan silabus yang dikembangkan. Dengan hanya terfokus pada satu buku paket, maka pembelajaran akan menjadi kurang menarik karena buku paket

tersebut tidak dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang beragam, oleh karena itu perlu adanya solusi dari hal tersebut.

Di samping itu, pada saat proses belajar mengajar, pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal itu terlihat ketika proses belajar guru sering menggunakan metode ceramah ketimbang metode, dan juga bercerita. Hal ini tentukan membuat siswa menjadi jenuh, pendengar setia dan kuarnya kreatif siswa tersebut. Dari permasalahan itu terlihat jelas bahwa siswa sangat memerlukan bahan pegangan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, baik berupa komik, LKS, *hand out* dan lain-lain untuk meningkatkan hasil belajarnya. Melihat karakteristik siswa (1) siswa lebih senang belajar sendiri, (2) siswa bisa lebih mendalami materi setelah membaca kembali bahan pelajaran di rumah, (3) siswa lebih memahami materi setelah mengerjakan latihan yang diberikan guru, (4), dengan adanya gambar timbul minat siswa untuk membaca lebih termotivasi belajar bila banyak disampaikan motivasi-motivasi dan lain sebagainya.

Salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran adalah komik, komik adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu tujuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya oleh guru (Mulyasa, 2009: 231). Komik dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan juga melihat kelebihan yang terdapat dalam komik, (a) dilihat dari aspek praktis komik bisa dibawa siswa kemana-mana karena komik bisa dipelajari siswa sendiri melalui petunjuk-petunjuk yang telah dipaparkan di komik. (b) dilihat dari aspek pengetahuan yang mana daya serap setiap siswa tidak sama, ada siswa yang suka belajar sendiri di rumah, ada siswa yang senang belajar kelompok. Kemudian di dalam modul juga terdapat umpan balik, siswa dapat mengukur sejauh mana pengetahuan yang ia peroleh setelah mempelajari komik sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan berbasis karakter ini. (c) dilihat dari aspek bentuk fisik, komik disajikan dengan tulisan berwarna dan gambar-gambar sesuai materi yang dapat

menambah pemahaman siswa dan lain-lain. Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mencari alternatif dalam menyajikan sumber belajar, sehingga dapat melengkapi kekurangan-kekurangan dalam buku paket yang digunakan sebelumnya. Seperti halnya buku komik Islami, agar semua indikator dalam silabus digunakan dengan efektif dan efisien. Dengan adanya komik dapat memberikan stimulasi positif dalam proses pembelajaran, karena materi yang akan disampaikan oleh guru sudah terdapat dalam komik..

Untuk menyikapi masalah di atas perlu adanya solusi agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien serta tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah bahan ajar yang bisa digunakan siswa yaitu komik. Komik merupakan salah satu bentuk unit lengkap yang berdiri sendiri yang terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Sanjaya, 2010: 331).

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan karakter, seperti karakter empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi, dan keadilan. Ketujuh macam karakter inilah yang dapat membentuk siswa berkualitas. Tujuh macam karakter tersebut, menjadi pola dasar dalam membentuk karakter siswa dari sisi kemanusiaannya hingga sepanjang hidup ia akan menggunakannya. Untuk mendasari itu semua perlu terlebih dahulu diajarkan berbagai nilai kebajikan yang harus direalisasikan dalam perilaku nyata oleh tiap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, seseorang akan mendapatkan kualitas sebagai insan yang berakhlak mulia atau manusia yang memiliki kecerdasan moral. Untuk membangun manusia yang memiliki nilai-nilai karakter yang agung seperti dirumuskan dalam tujuan pendidikan, maka dibutuhkan materi pembelajaran yang komprehensif (*kaffah*), serta ditopang oleh pengelolaan dan pelaksanaan yang benar. Terkait dengan hal ini, pendidikan agama memiliki tujuan yang sesuai

dengan tujuan pendidikan nasional. Secara umum pendidikan agama mengemban misi utama memanusiakan manusia, yakni menjadikan manusia mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya sehingga dapat berfungsi secara maksimal sesuai dengan aturan-aturan dalam agama (Maswardi, 2011: 73-84).

Menurut Johariyah dalam Jurnal Al-Bidayah, Pendekatan kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik secara aktif dan membantu mengaitkan materi pelajaran yang diterimanya dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi, Peserta didik lebih banyak mencari dengan cara melakukan, mendiskusikan, menanyakan, dan mengkomunikasikan apa yang mereka temukan dengan teman sekelas maupun guru, Guru bertindak sebagai fasilitator yang memfasilitasi dan membantu peserta didik untuk mengaitkan antara apa yang mereka terima di sekolah dengan kehidupan mereka sehari-hari, Dari sini nampak bahwasannya pembelajaran dengan pendekatan kontekstual patut dipertimbangkan untuk digunakan dalam mengajarkan SKI di MI Pendekatan kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik secara aktif dan membantu mengaitkan materi pelajaran yang diterimanya dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi, Peserta didik lebih banyak mencari dengan cara melakukan, mendiskusikan, menanyakan, dan mengkomunikasikan apa yang mereka temukan dengan teman sekelas maupun guru, Guru bertindak sebagai fasilitator yang memfasilitasi dan membantu peserta didik untuk mengaitkan antara apa yang mereka terima di sekolah dengan kehidupan mereka sehari-hari, Dari sini nampak bahwasannya pembelajaran dengan pendekatan kontekstual patut dipertimbangkan untuk digunakan dalam mengajarkan SKI di MI (Johariyah, 2009: 199).

Komik juga merupakan salah satu media untuk meningkatkan karakter siswa. Menurut Putri dan Kurniawan dalam artikel yang berjudul: *Komik Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD*, Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai

nilai moral dan agama pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, penerapan nilai-nilai tersebut baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, sesama teman, dan lingkungan sekitar maupun Tuhan Yang Maha Esa. Di Era Revolusi Industri 4.0 saat ini generasi lahir ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis digital, segala sesuatu saat ini dilakukan menggunakan digital, pada revolusi industri saat ini memiliki sisi dampak yang negatif maupun positif, salah satu dampak positifnya ialah sistem pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pemanfaatan media internet sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran yang ketika pada jaman dahulu pembelajaran hanya dapat dilakukan tatap muka, saat ini pembelajaran dapat diakses dengan mudah (Putri & Kurniawan, 2019: 131).

Komik yang berceritakan tentang kisah-kisah dalam sejarah Islam adalah terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Ainiyah, bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pilar pendidikan karakter yang paling utama. Pendidikan karakter akan tumbuh dengan baik jika dimulai dari tertanamnya jiwa keberagamaan pada anak, oleh karena itu materi PAI di sekolah menjadi salah satu penunjang pendidikan karakter. Melalui pembelajaran PAI siswa diajarkan aqidah sebagai dasar keagamaannya, diajarkan Al-Quran dan hadis sebagai pedoman hidupnya, diajarkan fiqih sebagai rambu-rambu hukum dalam beribadah, mengajarkan sejarah Islam sebagai sebuah keteladanan hidup, dan mengajarkan akhlak sebagai pedoman perilaku manusia apakah dalam kategori baik ataupun buruk. Oleh sebab itu, tujuan utama dari Pembelajaran PAI adalah pembentukan kepribadian pada diri siswa yang tercermin dalam tingkah laku dan pola pikirnya dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, keberhasilan pembelajaran PAI di sekolah salah satunya juga ditentukan oleh penerapan metode pembelajaran yang tepat (Ainiyah, 2013: 25).

Menurut hasil obeservasi peneliti di beberapa sekolah tentang penggunaan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti menumukan bahwa metode mengajar seorang pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran sangatlah terbatas dan sangat monoton. Hanya sebatas ceramah, tanya jawab, diskusi dan simulasi sehingga pengalaman belajar yang didapatkan peserta didik sangat tidak variatif dan merasa belum memahami pesan yang disampaikan oleh pendidik. Padahal komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama (*Observasi Awal*, SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo, 04 Agustus 2020)

Peneliti mengambil pengembangan komik dikarenakan kurangnya sumber belajar di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo. Kurangnya sumber belajar baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan komik berbasis Karakter dalam pembelajaran sejarah yang di desain semenarik mungkin sehingga komik yang di kembangkan bisa menjadi sumber belajar untuk siswa sehingga pembelajaran lebih menarik sehingga dapat memperbaiki karakter siswa. Penulis memilih materi sejarah peradaban Islam sebagai materi yang di sajikan dalam komik dikarenakan kecocokan materi dengan karakter. Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar pada komik yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian komik yang mana mereka belum berhasil (*Observasi Awal*, SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo, 05 Agustus 2020).

Kondisi di atas tidak jauh berbeda dengan kondisi yang peneliti lihat saat observasi di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, penulis mendapatkan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (sejarah Islam), saat guru memberikan materi pelajaran, materi yang

disampaikan tersebut hanya atas usaha sendiri dalam mencari bahan, disebabkan tidak adanya sumber yang bisa dijadikan sebagai panduan, baik berupa buku sejarah, maupun berupa komik yang bergambar dilengkapi cerita dalam bentuk yang lainnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut. Jadi, di sekolah tersebut belum ada terdapat komik dalam pembelajaran tentang sejarah. Di sisi lain, juga dilakukan analisis terhadap isi buku Pendidikan Agama Islam yang digunakan oleh Mardiana dengan hasil bahwa buku-buku yang digunakannya materinya masih terbatas, juga tidak bisa mencukupi atau menjawab semua indikator yang terdapat dalam silabus yang sedang digunakan (*Wawancara, Guru PAI SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar, 04 Agustus 2020*).

Menurut peneliti, komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami, oleh karena itu komik dapat menjadi media yang informatif dan edukatif. Di samping itu juga, komik memiliki daya tarik yang luar biasa sehingga pesan yang disampaikan mudah dicerna dan dipahami juga tidak terkesan menggurui, hal ini yang menjadi keunggulan dari komik. Sehingga komik juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswa. Komik yang baik adalah komik berbasis karakter pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membantu siswa untuk bisa lebih aktif. Salah satu metode yang tepat digunakan untuk melakukan pengajaran secara individual adalah dengan menggunakan komik. Dalam sistem pengajaran komik, bahan pelajaran atau materi pokok pelajaran dapat dipelajari sendiri oleh siswa, guru tinggal hanya memberikan arahan serta bimbingan kepada siswa. Dalam pelaksanaannya pembelajaran dengan komik menitikberatkan pada aktivitas dan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran komik dalam meningkatkan karakter siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh sebab itu, Penulis merancang penelitian ini dengan judul: *“Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam*

*Meningkatkan Karakter Siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”.*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar?
2. Bagaimana praktikalitas komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis membuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.
2. Untuk mengetahui praktikalitas komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa Komik berbasis Karakter untuk pembelajaran sejarah Islam bagi siswa Negeri 13 Tigo Jangko. Media komik ini memuat satu materi pembelajaran saja, yaitu Kisah teladan Abu bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA. Komik berbasis *karakter* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Komik pembelajaran ini didesain sesuai dengan kompetensi dasar (KD).

2. Komik ini dirancang memuat materi pembelajaran sejarah Islam di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.
3. Komik dirancang dengan karakter berikut ini:
  - a. Karakter musyawarah
  - b. Karakter dermawan
  - c. Karakter disiplin
  - d. Karakter penyayang
4. Komik memuat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu:
  - a. Siswa mampu mengaplikasi karakter Abu bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA
  - b. Siswa mampu menyebutkan karakter Abu bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA
  - c. Siswa mampu mengaplikasikan karakter Abu Bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA setelah membaca cerita komik berbasis karakter
5. Penyajian komik dengan gambar dan tulisan yang menarik serta tidak membosankan siswa untuk membacanya
6. Komik ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 penyajian materi terdapat langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Menyadari masalah
  - b. Merumuskan masalah
  - c. Merumuskan hipotesis
  - d. Mengumpulkan data
  - e. Menguji hipotesis
  - f. Menentukan pilihan penyelesaian
7. Komik ini terdiri dari unsur-unsur:
  - a. Sampul depan
  - b. Sampul belakang
  - c. Halaman
  - d. Isi

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Komik sebagai salah satu media untuk menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan di Sekolah Dasar karena sifat media komik yang menghibur dan ringan sehingga membuat peserta didik cenderung lebih senang dengan bacaan tersebut dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku. Dalam hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk membaca sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengimplementasikan makna yang terkandung dalam isi cerita tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Komik didesain dengan semenarik mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dengan penanaman pendidikan karakter pada anak SD melalui Komik ini diharapkan dapat menumbuhkan jiwa anak bangsa yang berkarakter baik (Putri & Kurniawan, 2019: 132).

Oleh karena itu, dengan adanya produk komik ini akan ada dampak dan minat membaca dari siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Di tingkat Sekolah Dasar, minat serta kemauan siswa untuk membaca, apalagi membaca buku pelajaran yang tidak ada gambar pendukung dalam buku tersebut. Dewasa ini siswa sering disibukan dengan game dan bentuk permainan yang ada dalam Handpone Android. Pentingnya pengembangan dari produk komik berbasis karakter untuk pembelajaran sejarah Islam bagi siswa, guru di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Hal ini dikarenakan komik berbasis karakter memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Kecendrungan siswa pada buku yang memuat gambar dari pada tulisan.
2. Kurangnya referensi yang memuat gambar yang menceritakan sejarah.
3. Minat dan bakat siswa sekolah dasar lebih cenderung kepada gambar yang disajikan dalam bentuk komik.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi pengembangan. Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Isi materi pembelajaran dalam komik dapat meningkatkan karakter siswa, hal itu dapat terjadi, jikalau guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat mengajarkannya dengan baik.
  - b. Pembelajaran pendidikan agama Islam akan lebih menarik dengan menggunakan komik berbasis karakter, jika siswa membaca komik dengan baik.
  - c. Aktifitas siswa akan terarah dan membuat antusias para siswa rasa ingin tahu materi atau kisah dalam komik tersebut.
2. Keterbatasan pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:
- a. Bukan merupakan media audio visual, tapi media visual saja.
  - b. Media yang dihasilkan hanya berupa tulisan dan gambar.
  - c. Media komik ini memuat satu materi pembelajaran saja.
  - d. Ketersedian yang minim dalam tahap perancangan komik
  - e. Keterbatasan dana dalam tahap pengembangan komik

## **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah di bawah ini:

### **1. Pengembangan Komik**

Pengembangan adalah menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan komik berbasis karakter untuk pembelajaran sejarah Islam di SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Komik merupakan tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah komik Peneliti bermaksud mengembangkan produk atau modul sebuah komik yang penulis kembangkan agar menjadi sebagai bahan ajar yang berisikan pendidikan karakter.

### **2. Sejarah Islam**

Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan

segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau. Sejarah Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Adapun isinya hanyalah satu materi pembelajaran saja, yaitu Kisah teladan Abu Bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA.

### **3. Karakter**

Karakter adalah watak perangai sifat dasar yang khas satu sifat atau kualitas yang tetap terus menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi dalam hal ini adalah siswa. Adapun karakter yang peneliti maksud pada penelitian ini adalah karakter Abu bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA yang terdiri dari karakter musyawarah, karakter dermawan, karakter disiplin dan karakter penyayang.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Komik**

###### **a. Pengertian Komik**

Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar atau perangkat pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa. Guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran jika pembelajaran itu tidak menggunakan bahan ajar, dan juga siswa akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tanpa adanya media yang digunakan guru. Hal itu akan lebih buruk lagi jika kurang menguasai materi pembelajaran, dan juga cara penyampaian yang selalu kaku dan monoton. Salah satu upaya untuk mengatasi kejenuhan dan kesulitan dalam belajar adalah perlunya seorang guru membuat bahan ajar atau media yaitunya pengembangan bahan ajar komik berbasis karakter. Komik dalam etimologi berasal dari kata “*comic*“ yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon (Gumelar, 2011: 2). Mc Cloud memaparkan definisi” komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksud untuk menyampaikan informasi atau menghasilkn respon estetik dari pembaca” (Gumelar, 2011: 6 ).

Sudjana dan Rivai memberikan definisi yang senada yang bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Sudjana & Rivai, 2011: 64 ).

Berdasarkan sejarah munculnya komik di Indonesia versi asli pada tahun 1930. Pada saat itu komik hanya dicetak disebuah surat kabar Melayu-Cina, “*Sinpo*“. Penulis pertama Kwo Wang Gie dalam surat kabar yag terbit pada sabtu, 2 agustus 1930. Sepanjang tahun 1930 hingga 1950, komik masih berupa komik Strip. Pada tahun 1952, barulah komik muncul

dalam bentuk buku untuk pertama kalinya yang berjudul “kisah penduduk Jogja” karya Abdul Salam merupakan bentuk pembundelan dari komik strip yang sebelumnya muncul di surat kabar (Kusrianto, 2007: 175). Dari tahun ketahun komik itu menjadi sumber bacaan, komik di angkat cerita-cerita rakyat , budaya –budaya lokal di buat cerita dalam komik.

Pada tahun 1962 di Medan komik menjadi begitu populer. Hal ini dikarenakan budaya-budaya lokal diangkat kedalam cerita komik. Cerita-cerita rakyat sumatera, sebut saja bunda karung, pendekar sorak merapi, Hang Djebat durhaka, Hang Tuah dan lain sebagainya. Komik berfungsi sebagai alat media dan bahan ajar, yang mana didalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis atau komikus dan pembaca sebagai penerima, maupun penikmatnya. Dari segi media dalam pembelajaran memang banyak jumlah dan keanekaragamannya. Pembelajaran hendaknya seorang guru perlu melakukan inovasi dalam penyajian materi salah satu untuk membawa siswa memahami dan menerima materi-demi materi pembelajaran itu.

Peneliti menyimpulkan bahwa, komik adalah cerita bergambar yang disusun dari gambar-gambar tidak bergerak sehingga membentuk suatu cerita yang mudah dipahami. Komik termasuk dalam karya seni karena membutuhkan keterampilan dalam menggambar dan menyusunnya sehingga bermakna. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik merupakan salah satu media pembelajaran.

#### **b. Tujuan dan Fungsi Komik**

Secara prinsip, tujuan utama dari pembelajaran adalah agar siswa berhasil materi pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Karena dalam setiap kelas berkumpul siswa yang memiliki kemampuan heterogen atau kemampuan yang berbeda baik kecerdasan, bakat dan kecepatan belajarnya. Untuk itu diperlukan pengorganisasian materi yang bertujuan agar semua siswa dapat mencapai dan menguasai materi pelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam waktu yang telah ditentukan pula, misalnya satu semester. Seorang guru menggunakan media

pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan hasil yang dicapai yaitu siswa memahami dan bisa meningkatkan hasil belajar.

Komik merupakan bentuk media komunikasi Visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini karena komik memadukan kekuatan desain yang dirangkai dalam sebuah alur cerita dapat membuat informasi menjadi lebih mudah di pahami. Desain membuat komik menjadi lebih mudah dimengerti, sedangkan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu mudah dapat diceritakan kembali (Waluyanto, 2005: 34).

Peneliti menyimpulkan bahwa, fungsi dari komik adalah sebagai sarana memberi informasi dan edukasi, media yang dapat menghibur bagi pembaca, dan mendorong pembaca dalam pengungkapan ekspresi atau pesan penulisan kepada khalayak ramai. Tujuan komik adalah untuk mengembangkan kreativitas seseorang dengan menggunakan gambar serta mengembangkan daya imajinasi, untuk mengaplikasikan seni ke dalam komik atau karikatur dan untuk menjadi hiburan masyarakat yang membacanya.

### **c. Komponen-Komponen Komik**

Sebelum membuat komik terlebih dahulu kita harus memperhatikan supaya tidak terjadi kesalahan dalam menghubungkan gambar antara satu dan yang lainnya. menurut Scott Mc Cloud. Ada enam langkah yang harus diperhatikan dalam membuat komik yaitu: (1) gagasan / tujuan; (2) bentuk ; (3) gaya; (4) struktur ; (5) keterampilan; ( 6) permukaan (Scott, 2001: 170-171). Sementara itu isi halaman dari komik itu terdiri dari unsur-unsur yaitu:

- 1) Panel. Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya akan membentuk alur cerita menurut Mc Cloud dalam

(Maharsi, 2011: 75) berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan atas bawah.

- 2) Parit. Istilah parit merujuk pada ruang diantara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (Mc Cloud, 2001: 66).
- 3) Sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel.
  - a) Sudut pandang, merupakan logika gerak gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut (Maharsi, 2011: 77). Ada beberapa macam yang terdapat pada sudut pandang dalam komik. Salah satunya *eye level*. *Eye level* merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan objek. Semacam tanggapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian yang sama dengan obyek (Stuvi, 2005: 56).
  - b) Ukuran gambar dalam panel. Ukuran gambar dalam panel (*frame size*) dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Misalnya gambar *Close up*. *Close up* secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu (Mascelli, 2010: 46).
- 4) Narasi. Narasi berfungsi menerangkan dialog, waktu, tempat, kejadian, dan situasi yang digambarkan dalam komik tersebut (Masdiono, 2007: 13)

- 5) Balon kata. Balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang refliknya di tempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus menolong batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut (Bonneff, 1998: 31).
- 6) Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Maharsi, 2011: 92). Ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar –gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambaran pesan yang terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini maka pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan mudah mengingat gambar dari pada kata-kata (Kusmiati, 1999: 44)
- 7) Cerita merupakan sebuah medium narasi visual. Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar tergantung terbentuk komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita, sehingga karena sifat yang khas ini maka komik disebut sebagai medium Hibrida. Oleh karena itu unsur cerita atau sastra menduduki unsur yang penting selain gambar (Maharsi, 2011:97).
- 8) Syimbolia adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang berbentuk komik dapat meningkatkan minat baca dan minat belajar maupun hasil belajar makin meningkat. Karena siswa sekolah dasar/MI saat ini lebih cenderung kepada buku yang memuat gambar dalam buku dan tulisan yang menarik yang dikemas dalam bentuk komik tersebut.

#### **d. Langkah-Langkah Pengembangan Komik**

Adapun langkah-langkah dalam perancangan komik sebagai media pembelajaran disekolah adalah sebagai berikut yaitu:

- 1) Merumuskan sejumlah tujuan secara jelas dan spesifik, dalam bentuk sejarah khalifah Umar bin Khatab berupa gambar dan uraian materi.
- 2) Merumuskan bentuk gambar dan latar supaya gambar komik tersebut ada perpaduan antara keduanya.
- 3) Gaya bahasa yang digunakan lebih menarik dan jelas singkat padat.
- 4) Struktur alur cerita yang berkesinambungan
- 5) Keterampilan, membuat gambar lebih menarik dan kocak
- 6) Permukaan, permukaan gambar orang dengan latar lebih serasi dengan warnanya.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

Komik memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan komik adalah:

- 1) Komik kelebihan komik dalam instruksional dalam kemampuan menciptakan minat siswa.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada siswa.
- 3) Melalui bimbingan dari guru sebagai jembatan untuk minat membaca siswa.
- 4) Komik menambah perbendaharaan kata bagi sipembaca.
- 5) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- 7) Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain (Riska, 2010).

Peneliti menyimpulkan, bahwa kelebihan komik adalah dapat menimbulkan minat, semangat dari pembaca, serta mudah mencerna cerita

yang ada dalam komik karena disertai gambar-gambar yang kocak dan menarik. Sedangkan kekurangan dari komik adalah sebagai berikut yaitu. dibutuhkan keahlian tertentu untuk menyusun komik, kesuksesan atau kegagalan suatu komik tergantung kepada penyusunnya, secara sepintas komik dipandang sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar, cakupan materi pada komik tidak terlalu luas, dan tidak semua materi efektif penggunaannya.

#### **f. Komik Sebagai Media Pembelajaran pada Sekolah Dasar**

Dalam pendidikan terutama pendidikan dasar, gambar menjadi hal yang tidak lepas dari bahan pembelajaran. Gambar menjadi suatu hal yang menarik untuk dilihat oleh anak-anak, karena sebagian besar buku yang diperuntukan anak adalah buku yang berisikan gambar. Salah satunya ialah komik. Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita disertai gambar-gambar yang kreatif dan imajinatif, diceritakan langsung melalui dialog-dialog antar tokoh yang menggambarkan adegan atau situasi yang sedang diceritakan. Sesuai dengan yang dideskripsikan, komik banyak diminati oleh anak-anak. Tidak hanya terkesan dengan gambarnya saja, namun sepaket dengan cerita yang disuguhkan dalam komik tersebut (Naelul, 2019).

Dalam pembelajaran dasar khususnya TK dan SD saat ini sering kali menggunakan buku bergambar atau cerita bergambar sebagai media pendukung pembelajaran dasar anak, komik juga menjadi salah satu bagian dari pembelajaran tersebut. Media pembelajarana adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar dan membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, sekaligus mengurangi kesalahpahaman dan ketidakjelasan (Naelul, 2019).

Secara garis besar menurut Trimo, media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri beberapa panel

atau bingkai kolom yang biasanya dimuat dalam koran harian atau majalah, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang sudah berbentuk buku dengan berbagai genre ataupun target pembaca. Dalam konteks media pembelajaran anak biasanya dimuat dalam satu buku atau hanya disisipkan dalam buku ajar tetapi tetap bisa menjadi media pembantu pemahaman anak terhadap apa yang diajarkan (Trimo, 1997: 37).

Peneliti menyimpulkan, bahwa komik sangat cocok untuk media pembelajaran ataupun pendukung media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Keuntungannya antara lain dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk suka membaca bagi mereka yang notabnya tidak suka membaca. Walaupun demikian komik juga mempunyai kekurangannya itu penyampaian materi pelajaran yang terlalu sederhana, tetapi setidaknya komik menjadi media yang sangat pantas diperuntukan untuk pembelajaran anak.

## **2. Pendidikan Karakter**

### **a. Pengertian Pendidikan Karakter**

Karakter merupakan unsur pokok dalam diri manusia yang dengannya membentuk karakter psikologi seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbeda-beda. Berbagai definisi, istilah atau term dari karakter itu sendiri para tokoh dan ulama telah menjelaskannya, di antaranya adalah sebagai berikut: Kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*" (menandai) dan memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, kejam, atau rakus dikatakan sebagai orang yang berkarakter buruk, sementara seorang yang berperilaku jujur, suka menolong dikatakan sebagai orang yang berkarakter mulia. Jadi istilah karakter erat kaitanya dengan personality (kepribadian) seseorang. Seseorang bisa disebut orang yang berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral (Zubaedi, 2012: 12).

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Adapun yang dimaksud berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Sebagian menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya mengubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang. Coon mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat di terima oleh masyarakat. Karakter berarti tabiat atau kepribadian. Karakter merupakan keseluruhan disposisi kodrati dan disposisi yang telah di kuasai secara stabil yang mendefinisikan seseorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikannya tipikal dalam cara berpikir dan bertindak (Zubaedi, 2012: 8).

Dalam tulisan bertajuk Urgensi Pendidikan Karakter, Prof. Suyanto, Ph.D. menjelaskan bahwa "karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara". Dalam istilah psikologi, yang disebut karakter adalah watak perangai sifat dasar yang khas satu sifat atau kualitas yang tetap terus menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi (Ramayulis, 2012: 510).

Sedangkan didalam terminologi Islam, karakter disamakan dengan khuluq (bentuk tunggal dari akhlaq) akhlak yaitu kondisi batiniyah dalam dan lahiriah (luar) manusia. Kata akhlak berasal dari kata *khalaqa* (خَلَقَ) yang berarti perangai, tabiat, adat istiadat. Menurut pendekatan etimologi kata akhlaq berasal dari bahasa arab yang bentuk mufradnya adalah *khuluqun* (خُلُقٌ) yang menurut logat diartikan budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Kalimat ini mengandung segi-segi persesuaian dengan

perkataan *khalqun* (خَلْقٌ) yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan *khaliq* (خَالِقٌ) yang artinya pencipta, dan makhluk (مَخْلُوقٌ) yang artinya yang diciptakan (Ramayulis, 2012: 65).

Menurut ar-Raghib kosa kata *al-khuluq* (الْخُلُقُ) atau *al-khalq* (الخلق) mengandung pengertian yang sama mengandung pengertian yang sama, seperti halnya kosa kata asy-syurb dan asy-syarab. Hanya saja kata *al-khalq* (الخلق) dikhususkan untuk kondisi dan sosok yang dapat dilihat sedangkan *al khuluq* (الْخُلُقُ) dikhususka untuk sifat dan karakter yang tidak dapat dilihat oleh mata (Mu'adz, 2012: 510).

Menurut Muhammad bin Ali asy-Syarif al-Jurjani, Akhlak adalah istilah bagi sesuatu sifat yang tertanam kuat dalam diri yang darinya keluar perbuatan-perbuatan dengan mudah, ringan, tanpa perlu berfikir dan merenung. Akhlak dalah sifat manusia dalam bergaul dengan sesamanya ada yang terpuji, ada yang tercela (Mahmud, 2004: 32).

Alghazali menerangkan bahwa khuluq adalah suatu kondisi dalam jiwa yang suci dan dari kondisi itu tumbuh suatu aktifitas yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikirann dan pertimbangan terlebih dahulu (Mahmud, 2004: 32). Dengan demikian *khuluk* mencakup kondisi lahir dan batin manusia, baik teraktualisasi atau tidak semuanya masuk dalam kategori karakter. Berdasarkan uraian di atas maka khuluq memiliki makna ekuivalen dengan karakter.

Term atau istilah pendidikan karakter terdiri dari dua unsur utama yakni, pendidikan (*tarbiyah*) dan karakter (*akhlaq*). Dari dua unsur tersebut akan mendukung esensi dan tujuan utama dari pendidikan karakter itu sendiri. Definisi pendidikan (*tarbiyah*) dalam bahasa Arab dan definisi Islam sejak dulu. Kata *tarbiyah* ini muncul sejak adanya bahasa arab itu sendiri. kata *tarbiyah* ini tidak muncul disaat kedatangan islam, tidak pula diadopsi dari bahas asing atau pemikiran asing, melainkan telah ada sebelumnya. Pendidikan dalam bahasa Arab bisa disebut dengan istilah *tarbiyah* yang berasal dari kata kerja *rabba*, sedangkan pengajaran dalam bahasa arab disebut dengan *ta'lim* yang berasal dari kata kerja 'allama.

Sehingga istilah Pendidikan Islam sama dengan *Tarbiyah Islamiyah* (Mahmud, 2004: 23).

Kata tarbiyah sendiri adalah derivasi dari kata rabba dan kata tarbiyah adalah kata bendanya. Kata yang tersusun dari huruf *ra* dan *ba* menunjukkan tiga hal: Membenahi dan merawat sesuatu, Menetapi sesuatu dan menempatnya, Menggabungkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Definisi ini adalah sebagai mana pemaparan Ibnu Faris yang wafat pada 395 H. Definisi ini mencakup semua definisi tarbiyah baik yang umum maupun yang khusus. Pendidikan adalah perawatan, perbaikan, pengurusan terhadap pihak yang dididik dengan menggabungkan unsur-unsur pendidikan didalam jiwanya, sehingga ia menjadi matang dan mencapai tingkat sempurna yang sesuai dengan kemampuannya (Mahmud, 2004: 32).

Sedangkan penjelasan mengenai pengertian istilah karakter (akhlak ) telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian pendidikan karakter adalah sebagai berikut: Pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk membentuk kepribadian peserta didik yang mengajarkan dan membentuk moral, etika, dan rasa berbudaya yang baik serta berakhlak mulia yang menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik dan buruk serta mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan cara melakukan pendidikan, pengajaran, bimbingan dan pelatihan. Pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan (Zubaedi, 2012: 15).

Usaha sengaja (sadar) untuk membantu manusia memahami, peduli tentang, dan melaksanakan nilai-nilai etika inti. Pendidikan karakter diartikan sebagai usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu pengembangan karakter dengan optimal. Dan dalam sumber lain disebutkan bahwa: "Pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan, yaitu kualitas kemanusiaan

yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan (Zubaedi, 2012: 14-15).

Hal ini berarti bahwa untuk membantu perkembangan karakter peserta didik harus melibatkan seluruh komponen di sekolah baik dari aspek kurikulum, proses pembelajaran, kualitas hubungan, penenganan mata pelajaran, pelaksanaan aktivitas ko-kulikuner, serta etos seluruh lingkungan sekolah. Tujuan pendidikan adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial si subyek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Karakter merupakan sesuatu yang mengualifikasi seorang pribadi. Karakter menjadi identitas yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah. Dari kematangan karakter inilah, kualitas seorang pribadi diukur.

Peneliti menyimpulkan bahwa, karakter adalah menandai bagaimana cara memfokuskan dalam mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Oleh sebab itu seseorang yang berperilaku tidak jujur, kejam atau rakus dikatakan sebagai orang yang berkarakter jelek, sementara orang yang berperilaku jujur, suka menolong dikatakan sebagai orang yang berkarakter mulia. Jadi istilah karakter erat kaitannya dengan *personality* (kepribadian) seseorang.

#### **b. Landasan Pendidikan Karakter**

##### 1) Landasan Yuridis

Landasan yuridis pelaksanaan pendidikan karakter sangat jelas. Hal ini tampak dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal yang menyatakan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; berakhlak mulia; sehat; berilmu; cakap; kreatif; mandiri; dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2006: 8-9).

Dalam pasal tersebut, secara tersirat dapat disimpulkan bahwa pendidikan nasional berfungsi dan bertujuan membentuk karakter (watak) peserta didik menjadi manusia sempurna.

## 2) Landasan Religi

Yang dimaksud landasan religi dalam uraian ini adalah landasan atau dasar-dasar yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah Rasul (Al-Hadits). Sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِآلَتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Q.S. An-Nahl: 125).

## 3) Surat Al-Qalam ayat 4

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: “Dan Sesungguhnya kamu (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung”. (QS. Al-Qalam: 4).

Dari ayat Al-Qur'an di atas, dapat kita ketahui bahwa Allah SWT dan Rasul-Nya menganjurkan kepada manusia untuk senantiasa memiliki *akhlak*/karakter yang baik, dimana kepribadian Rasulullah SAW lah yang menjadi cerminan untuk dijadikan panutan. Sangat jelas diterangkan di dalam Al-Qur'an dan Hadits bahwa Rasulullah SAW diutus ke bumi itu untuk menyempurnakan *akhlak* umatnya. Keluhuran budi Rasulullah SAW, telah beliau tampilkan sedari beliau kecil. Dan hal itu telah diakui oleh bangsa Quraisy pada zamannya, sehingga beliau mendapatkan gelar *Al-Amin* yang artinya dapat dipercaya. Dari itu lah memang tidak diragukan lagi bahwa di dalam diri Rasulullah SAW itu terdapat suri tauladan yang baik bagi kita semua.

## 4) Landasan Filsafat Manusia

Secara filosofis, manusia diciptakan oleh Tuhan dalam keadaan belum selesai. Mereka dilahirkan dalam bentuk setengah jadi. Manusia yang ketika dilahirkan berwujud anak manusia belum tentu dalam proses perkembangan gannya ketika dewasa menjadi manusia yang sesungguhnya. Agar dapat menjadi manusia yang sesungguhnya, dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, anak-anak manusia memerlukan bantuan. Upaya membantu manusia untuk menjadikan manusia yang sesungguhnya itulah yang disebut pendidikan (Wiyani, 2013: 32-33). Berbeda dengan hewan, yang memang dari lahir sampai proses perkembangannya akan tetap menjadi hewan yang sesungguhnya dan berkarakter sebagai hewan.

Dalam proses perkembangannya, karakter manusia bahkan dapat lebih buruk daripada hewan. Oleh sebab itu, pendidikan karakter sangat diperlukan bagi manusia sepanjang hidupnya, agar menjadi manusia yang berkarakter baik.

#### 5) Landasan Filsafat Pancasila

Bangsa Indonesia yang memiliki dasar pancasila, seharusnya juga memiliki perilaku/karakter yang senantiasa dijiwai oleh nilai-nilai yang terkandung dalam ke-5 sila pancasila, yakni: Bangsa yang ber-keTuhanan Yang Maha Esa; Bangsa yang menjunjung tinggi rasa kemanusiaan yang adil dan beradab; Bangsa yang mementingkan persatuan dan kesatuan untuk Indonesia; Bangsa yang demokratis dan menjunjung tinggi hukum dan Hak Asasi Manusia; Bangsa yang mengedepankan keadilan sosial dan kesejahteraan untuk seluruh rakyat Indonesia. Manusia Indonesia yang ideal, adalah manusia Pancasila, yaitu menghargai nilai-nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial (Wiyani, 2013: 33).

#### 6) Landasan Filsafat Pendidikan

Seseorang yang berkepribadian utuh digambarkan dengan terinternalisasikannya nilai-nilai dari berbagai dunia makna (nilai), yaitu nilai simbolik yang ada dalam bahasa, ritual keagamaan, dan matematika;

nilai empirik terdapat dalam Sains dan Ilmu Pengetahuan Sosial; nilai estetik yang terdapat pada kesenian; nilai etik dikembangkan melalui pendidikan moral; yang tercermin dalam pengalaman hidup yang unik dan sangat mengesankan yang mampu mengubah perilaku; dan nilai sinoptik yang merangkum keseluruhan nilai dan hadir dalam pendidikan agama, sejarah dan filsafat (Wiyani, 2013: 33-34).

#### 7) Landasan Sosiologis

Secara sosiologis, bangsa Indonesia merupakan kumpulan dari masyarakat yang heterogen, dengan beranekaragam suku, agama, etnis, budaya, golongan, dan status sosial yang berbeda. Mereka pun juga hidup berdampingan dengan warga yang tinggal di negara tetangga dan tentunya memiliki perbedaan adat istiadat dan latar belakang. Sehingga, dalam hal ini pengembangan karakter untuk saling menghargai dan toleransi menjadi sangat penting.

#### 8) Landasan Psikologis

Dari sisi psikologis, karakter manusia dapat dideskripsikan dari dimensi-dimensi intrapersonal, interpersonal, dan interaktif. Dimensi intrapersonal terfokus pada kemampuan atau upaya manusia untuk memahami diri sendiri sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. “Dimensi interpersonal secara umum dibangun atas kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, sedangkan secara khusus merupakan kemampuan manusia mengenali perbedaan dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan kehendak. Dimensi interaktif adalah kemampuan manusia dalam berinteraksi sosial dengan sesama secara bermakna” (Wiyani, 2013: 35).

Dari segi psikologi perkembangan, manusia memiliki tahapan dalam perkembangannya. Dari setiap tahapan perkembangannya, manusia memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Usia anak-anak tidak sama karakteristiknya dengan usia remaja, usia dewasa dan usia tua. Oleh karena itu diperlukan pendidikan karakter yang menanamkan nilai kesantunan, kepedulian dan saling menghargai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter pada dasarnya merupakan proses internalisasi nilai-nilai di atas yang dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan formal maupun non formal.

### **c. Macam-Macam Karakter**

Secara psikologis karakter individu dimaknai sebagai hasil keterpaduan empat bagian, yakni olah hati, olah pikir, olah raga, olah rasa dan karsa. Olah hati berkenaan dengan perasaan sikap dan keyakinan/keimanan. Olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan inovatif. Olah raga berkenaan dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi, dan penciptaan aktivitas baru disertai sportivitas. Olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan dan kreativitas yang tecermin dalam kepedulian, pencitraan, dan penciptaan kebaruan (Lickona, 2013: 279).

Karakter individu yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila pada masing-masing bagian tersebut, dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Karakter yang bersumber dari olah hati, antara lain beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotic.
- 2) Karakter yang bersumber dari olah pikir antara lain cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, produktif, berorientasi Ipteks, dan reflektif.
- 3) Karakter yang bersumber dari olah raga/kinestetika antara lain bersih, dan sehat, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih.
- 4) Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa antara lain kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli, kosmopolit (mendunia), mengutamakan kepentingan umum, cinta tanah air (patriotis), bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia,

dinamis, kerja keras, dan beretos kerja (Samani & Hariyanto, 2012: 114).

Peneliti menyimpulkan, bahwa karakter seseorang sangat bervariasi. Hal tersebut dapat diketahui sifat, sikap dan perilaku seseorang. Mengetahui karakter seseorang juga membantu dalam memahami lawan bicara pada interaksi sosial dengan orang-orang sekitar. Mengetahui karakter seseorang memungkinkan kita untuk bisa mengkondisikan sikap atau perilaku tertentu yang sesuai dengan lawan bicara.

#### **d. Strategi Guru dalam Meningkatkan Karakter**

Seorang guru diteladani karena kekuatan pribadi atau karisma melalui integritasnya, dan dihormati karena tindakannya, bukan karena status atau pangkatnya. Seorang guru yang ingin menularkan "karakternya" mampu mengambil inisiatif dalam perilaku. Bukan hanya memerintah tetapi mulai melakukan dari dirinya sendiri selanjutnya memastikan bahwa siswanya dapat mencontoh dan melaksanakan nilai-nilai yang dilakukannya. Sebagaimana Inpres Nomor 1 Tahun 2010, yang berbunyi: "Penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa. Pembelajaran efektif untuk pendidikan karakter khususnya di sekolah mengedepankan teori tetapi keteladanan terutama dari guru, sesuai dengan pepatah jawa "*Guru, digugu lan ditiru*".

Menurut Teti, Upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh guru di sekolah dasar untuk meningkatkan karakter siswa (Kartika, 2018), antara lain:

- 1) Menerapkan program K3 (kebersihan, keindahan, dan ketertiban) secara kontinyu dan terus menerus hingga K3 menjadi kebiasaan yang membudaya di sekolah. Bukan hanya menghafal ketika siswa dihadapkan pada konsep kebersihan, keindahan, dan ketertiban tetapi proses pembelajarannya lebih kepada

praktik langsung dengan memperhatikan lingkungan sekitar kelas atau sekolah.

- 2) Guru membiasakan untuk mengelola kondisi kelas sebelum memulai pembelajaran. Mengkondisikan kelas dapat dilakukan dengan cara mengatur kesiapan belajar anak didik, mengamati ketertiban (kondisi/penampilan) anak didik, mengatur posisi dan ketertiban tempat duduk, mengecek kebersihan kelas, dan sebagainya.
- 3) Guru berusaha untuk menjadi teladan bagi siswa. Guru mampu memberi contoh nyata yang baik (*uswatun hasanah*) bagi siswa. Dengan demikian, yang diperoleh siswa tidak hanya materi pelajaran saja, tetapi juga mengedepankan akhlak, yang selanjutnya membangun mental manusia sebagai pembelajar.
- 4) Guru berusaha untuk menjadi sahabat dan teman curhat bagi siswanya. Efektifitas evaluasi karakter siswa tidak hanya soal buku laporan perilaku siswa, melainkan mereka melakukan pendekatan dari hati ke hati.
- 5) Mengintegrasikan materi-materi pelajaran ke dalam kegiatan sehari-hari melalui keteladanan/ccontoh, kegiatan spontan/teguran, pengkondisian lingkungan (penyediaan sarpras), kegiatan rutin (berbaris, berdoa, mengucapkan salam, dll).
- 6) Mengintegrasikan materi-materi pelajaran ke dalam kegiatan-kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah dalam rangka menumbuhkembangkan nilai-nilai karakter.
- 7) Menerapkan konsep pendidikan holistik berbasis karakter. Tujuannya adalah menyeimbangkan antara hati, otak, dan otot (pendidikan holistik) dengan harapan siswa menjadi anak yang berpikir kreatif, bertanggung jawab, dan mandiri (manusia holistik).
- 8) Membuat design perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran yang bernuansa karakter. Perencanaan pembelajaran

bernuansa karakter dapat dilakukan dengan pengintegrasian dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran, dimana materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran dikembangkan, dieksplisitkan, dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Peneliti menyimpulkan, bahwa strategi yang tepat agar dalam penanaman nilai-nilai karakter menjadi lebih mudah dan dapat sesuai dengan harapan, tujuan yang ingin dicapai. langkah-langkah guru dalam menanamkan nilai pendidikan karakter di sekolah dapat dilihat dari mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di sekolah yang perlu dikuasai, pengembangan kegiatan, pelaksanaan kegiatan serta pihak-pihak yang terlibat sebagai pendukung terbentuknya karakter peserta didik. kendala-kendala seorang guru dalam menanamkan nilai pendidikan karakter di sekolah dapat dilihat dari dua faktor yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pendidikan karakter, yaitu dari luar dan dari dalam. Faktor dari luar adalah faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa, pesatnya teknologi yang tidak bisa dibendung di masyarakat, dan kadang bias berdampak buruk bagi perkembangan kepribadian siswa, seperti adanya tontonan-tontonan yang tidak mendidik di televisi, dan sebagainya.

#### **e. Tujuan Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungannya. Tujuan yang paling mendasar dari pendidikan adalah untuk membuat seseorang menjadi *good dan smart*. Dalam sejarah Islam, Nabi Muhammad SAW menegaskan bahwa misi utamanya dalam mendidik manusia adalah untuk mengupayakan pembentukan karakter yang baik (*good character*) (Majid, 2011: 30.) Pendidikan karakter pada tingkat satuan pendidikan mengarah pada pembentukan budaya sekolah atau madrasah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi kebiasaan sehari-

hari, serta simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah atau madrasah dan masyarakat sekitarnya (Mulyasa, 2011 :9).

Adapun tujuan pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional adalah mengembangkan karakter peserta didik agar mampu mewujudkan nilai-nilai luhur Pancasila. Apabila tujuan pendidikan karakter yang berbasis agama dan bangsa, maka tujuannya ialah menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (Salahudin, 2013: 109-110)

Adapun tujuan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan yaitu:

- 1) Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/ kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
- 3) Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama (Kesuma *et al.*, 2011: 4-9).

Peneliti menyimpulkan bahwa, tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju ke arah hidup yang lebih baik. Jadi, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat. Tiga basis design pendidikan karakter antara lain: (1) kelas (2) kultur sekolah, dan (3) komunitas/kelompok pergaulan.

#### **f. Materi Pembelajaran Sebagai Wujud Peningkatan Karakter**

Pendidikan yang berhubungan dengan kepribadian atau akhlak tidak dapat diajarkan melalui pengetahuan saja, tetapi adanya pembiasaan dalam prilakunya sehari-hari. Setelah menjadi teladan yang baik, guru harus mendorong siswa untuk selalu berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Untuknya tercapainya pembentukan karakter pihak sekolah perlu menjalin kerjasama dengan komite sekolah dan komite kelas yang anggotanya terdiri dari orang tua atau wali murid dari siswa. pendidikan karakter dalam proses belajar perlu ditanamkan kepada konsep mendidik di samping mengajar banyak mengarah pada bimbingan dan mendidik, dengan demikian pendidikan sedikit demi sedikit mulai ada melekat pada siswa tersebut. Ibnu Sina dalam risalahnya *al-siyasah* mensyaratkan profesionalitas guru ditentukan oleh kecerdasan, agamanya, akhlaknya, kharisma dan wibawanya (Ridla, 2002: 12).

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa, pendidikan karakter perlu ditanam sejak dini dan ditingkatkan dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkarakter, beriman, berakhlak mulia diharapkan mampu menjadi sebuah peradaban, dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa dengan akhlak dan budi pekerti yang baik.

### **3. Pelajaran Sejarah Islam**

#### **a. Pengertian Sejarah Islam**

Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau (Kuntowijoyo, 2013: 18). Sejarah Islam adalah peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Selanjutnya karena Islam itu luas cakupannya, sejarah Islampun menjadi luas cakupannya, diantara berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, berkembang dan penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam tersebut, kemajuan dan kemunduran yang dicapai umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum,

kebudayan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan dan ekonomi. Penelitian yang berkenaan dalam berbagai aspek yang terdapat dalam sejarah Islam tersebut telah banyak dilakukan baik oleh kalangan umat Islam sendiri maupun para sarjana di barat.

Sejarah perkembangan pendidikan Islam di mulai sejak agama Islam masuk ke Indonesia kira-kira abad kedua belas masehi (Yunus, 1984:10). Bahwa Islam sangat besar pengaruhnya bagi pembentukan budaya dan tradisi masyarakat Indonesia sampai hari ini. Eksistensinya Islam di Indonesia sangat mempengaruhi kultur budaya masyarakat yang mayoritas beragama Islam, dan terbesar di dunia merupakan bukti bahwa Islam sangat berpengaruh terlebih dalam pembinaan masyarakat melalui pendidikan yang sudah berkembang sampai saat ini, di dunia pendidikan Terutama Pendidikan tingkat Sekolah Dasar/MI atau sederajat, secara spesifik pendidikan sejarah Pendidikan Islam terangkum dalam muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk tingkat Sekolah Dasar. Perkembangan pendidikan agama Islam di Indonesia pada awalnya dilaksanakan secara tradisional dan belum tersusun kurikulum saat ini. Kerangka dasar yang berada dibalik modernisasi Islam secara keseluruhan adalah modernisasi pemikiran dan kelembagaan Islam merupakan persyaratan bagi kebangkitan kaum muslimin di masa modren.

Peneliti menyimpulkan bahwa, sejarah Islam adalah sesuatu yang membahas segala hal kehidupan yang dialami manusia pada masa yang telah lalu, yang merupakan manifestasi atau penjelmaan kerja jiwa manusia seorang muslim yang didasari dan mencerminkan ajaran Islam.

#### **b. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Peranan komik dalam pembelajaran komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik perhatian para siswa dalam pembelajaran dan membacanya. Daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dengan teks yang relatif singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan

tokoh yang realistis menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya. Menurut Will Eisner komik merupakan tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah komik (Mediagus, 2012: 44). Kemudian komik juga dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana, 2007:64 ). Sedangkan menurut I Wayan Santyasa mengatakan bahwa komik adalah suatu bentuk sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar (Zulkifli, 2010:14).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa media komik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang meyangkut tentang sejarah islam akan lebih mudah di ingat oleh siswa karena adanya gambar dalam cerita atau penyajian materi lebih menarik, dilihat minat membaca siswa rendah akan tetapi adanya bacaan yang menggunkan gambar akan ada daya pikat untuk membaca pelajaran, karena sejarah itu lebih banyak bercerita. Komik yang berisikan tentang pendidikan disebut dengan komik edukasi. Komik sebagai bacaan yang didalamnya dapat membuat siswa-siswi senang maupun terhibur saat membacanya.

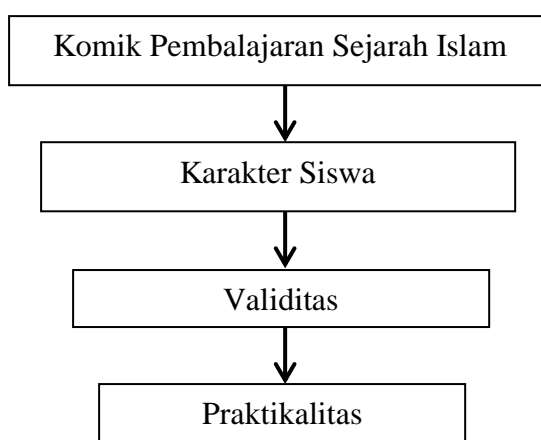
## **B. Kerangka Berpikir**

Mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 13 Tigo Jangko Khususnya pendidikan tentang sejarah memang tidak begitu diminati oleh sebagian siswa, karena buku PAI yang menceritakan kisah sejarah tidak ada daya tarik (gambar). Untuk menimbulkan minat baca dari pembelajaran PAI khususnya guru berupaya untuk meningkatkan minat membaca siswa, yang pada prinsipnya pembelajaran PAI banyak diminati oleh siswa dengan adanya media komik. Upaya peningkatan pembelajaran merupakan tugas dan tanggung jawab semua tenaga pendidik, sebab gurulah yang langsung bertemu untuk membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar. Salah satu upaya yang dimaksud adalah penggunaan komik dalam pembelajaran.

Komik berfungsi sebagai alat media dan bahan ajar, yang mana didalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin dinugkapkan oleh sipenulis atau

komikus dan pembaca sebagai penerima, maupun penikmatnya. Dari segi media dalam pembelajaran memang banyak jumlah dan keanekaragamannya. Pembelajaran hendaknya seorang guru perlu melakukan inovasi dalam penyajian materi salah satu untuk membawa siswa memahami dan menerima materi-demi materi pembelajaran itu. Komik yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga komik dapat mengukur apa yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga

komik dapat dikatakan valid. Secara ringkas kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1. Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Siswa**

### C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan antara lain:

1. Ahmad Najahu Taufik, 2017. Judul Penelitian: **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta.** Latar belakang masalah penelitian ini adalah pendidikan karakter secara eksplisit menjadi salah satu tujuan dari pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang sangat bagi bangsa terutama bagi anak-anak yang masih dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah islam. Sehingga lewat internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah inilah pendidikan karakter dalam mata

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan. Tetapi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang kurang diminati dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kurang dapat diinternalisasikan, bahkan nilai prestasi belajar mata pelajaran ini cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI lainnya. Hal ini juga yang terjadi di MTs Negeri 3 Sleman. Hasil penelitian ini adalah: 1) Penelitian berhasil mengembangkan media komik pembelajaran dalam bentuk media komik setebal 72 halaman dengan judul “Media Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Nabi Muhammad di Mekah untuk MTs Kelas VII” 2) Hasil penilaian kualitas dari ahli media presentase keidealanya mencapai 85.45% masuk kategori Sangat Baik, Hasil penilaian dari ahli materi presentase keidealanya mencapai 74% masuk kategori Baik, dan penilaian dari guru Sejarah Kebudayaan Islam presentase keidealanya mencapai 92.49% masuk dalam kategori Sangat Baik 3) Proses pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran telah dapat dilakukan dalam 2 jam pelajaran di kelas VII MTs Negeri 3 Sleman dan menunjukkan hasil perubahan prestasi belajar yang cukup signifikan yaitu mengalami kenaikan sebesar 80.42%. 4) Dari analisis hasil pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran siswa menunjukkan respon yang masuk dalam kategori Sangat Positif (Taufik, 2017).

2. Henggang Bara Saputro & Soeharto, 2015. Judul Penelitian: **Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD**. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik berbasis pendidikan karakter, mengetahui kelayakan media komik berbasis karakter, dan mengetahui keefektifan media komik berbasis karakter terhadap pengembangan karakter siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) validasi ahli, (5) revisi berdasarkan ahli, (6) uji coba terbatas, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, (8) uji coba lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi

produk. Subjek coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pangen Gudang Purworejo yang berjumlah 35 siswa dengan rincian: 6 siswa untuk uji coba terbatas dan 29 siswa untuk uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik, (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66 (Saputro & Soeharto, 2015).

3. Vivian Alfinia Witanta, Baiduri Baiduri & Siti Inganah, 2019. Judul Penelitian: **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP**. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematikadan mendeskripsikan respon dan hasil belajar siswa setelah menggunakan komik sebagai media pembelajaran matematika pada materi perbandingan kelas VII SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Reserach and Develop* (R&D) dengan tahap penelitian 3-D, yaitu tahap pengembangan (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Data dikumpulkan dengan instrument penelitian berupa angket terdiri atas lembar validasi dan angket respon siswa serta lembar tes yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Validasi terdiri dari validasi materi yang menghasilkan nilai rata-rata total 3,625 dengan kategori sangat valid dan validasi media yang menghasilkan nilai rata-rata total 3,47 dengan kategori valid. Angket respon siswa dan lembar tes diberikan kepada subjek setelah uji coba menggunakan komik sebagai media pembelajaran matematika. Hasil yang diperoleh adalah sangat positif dengan persentase 92% untuk respon siswa dan seluruh siswa tuntas dalam tes hasil belajar dengan KKM 75 (Witanta *et al.*, 2019).

4. Anip Dwi Saputro, 2016. Judul Penelitian: **Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Berpikir Kritis Siswa di Sekolah**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dalam berpikir kritis siswa selama pembelajaran menggunakan media komik Islam. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan satu kelas kontrol dan satu kelas treatment. Penelitian ini menggunakan responden 72 siswa untuk menguji media pembelajaran komik Islam. Tujuannya untuk meningkatkan pencapaian berpikir kritis siswa yang diukur dengan menggunakan pre test, post test dan kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan signifikan antara prestasi belajar dengan kemampuan berpikir kritis siswa, (2) terdapat hubungan signifikan antara media pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis siswa, (3) terdapat pengaruh signifikan prestasi belajar siswa dan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Saputro, 2016: 110).
5. Eka Dudy Meinura, 2019. Judul Penelitian: **Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (PTK di Kelas XI TB 3 SMK Pariwisata Telkom Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019)**. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adapun metode atau cara yang digunakan ialah observasi dan tes tulis yang dilaksanakan dua kali siklus PTK menggunakan media komik pada materi Masa Kejayaan Islam, pada siklus I diperoleh hasil siswa yang tuntas yaitu 10 atau 38% dan 16 atau 62% yang belum tuntas dan pada siklus II diperoleh hasil siswa yang tuntas yaitu 20 atau 77% dan 6 atau 23% siswa yang belum tuntas. Dengan adanya peningkatan dari data awal 15% dan peningkatan dari siklus I memperoleh 38 % dan siklus II memperoleh 77% dengan peningkatan 39% sehingga PTK dengan menggunakan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dinyatakan berhasil. Penelitian ini memiliki implikasi terhadap guru dan siswa bagi siswa, siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran, lebih mudah

memahami materi, dan menjadi termotivasi dalam pembelajaran PAI dan untuk guru memudahkan guru dalam mengajar, lebih menarik dan efektif (Meinura, 2019).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian berbentuk penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development*. Metode tersebut adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 297). Produk yang dihasilkan yaitu media komik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam komik sebagai media pembelajaran sejarah Islam dalam pembentukan karakter. Untuk menilai produk yang dirancang, maka dalam penelitian ini dilakukan uji validasi terhadap komik sebagai media pembelajaran sejarah Islam yang penulis kembangkan.

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan komik media pembelajaran sejarah Islam berbasis karakter 4D terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (Trianto, 2009: 189). Adapun isinya hanyalah satu materi pembelajaran saja, yaitu Kisah teladan bu bakar Sidiq RA dan Umar Bin Khatab RA.. Pada penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilakukan, karena dalam penyebarluasan produk memakan biaya yang cukup besar dan bukan hanya untuk satu sekolah saja.

#### **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini yang dilakukan pendefinisian syarat-syarat pengembangan. Tahap ini disebut tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini, dilakukan untuk

mengetahui keadaan di lapangan. Tahap ini bisa disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observasi dengan guru SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.

Observasi dengan guru SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar dengan tujuan untuk mengetahui masalah, hambatan, dan fenomena apa saja yang dihadapi di lapangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Masalah, hambatan serta fenomena itu yang dirasakan oleh guru maupun siswa.

- b. Analisis pada siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengidentifikasi kemauan siswa dalam pembelajaran yang targetnya adalah siswa. Analisis ini dilakukan ketika observasi langsung kedalam kedalam kelas dalam proses pembelajaran serta mengamati keadaan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan bisa melihat karakteristik siswa tersebut.

- c. Menganalisis perangkat pembelajaran.

Dari perangkat yang digunakan guru pendidikan Agama Islam tersebut serta media yang digunakannya dalam proses pembelajaran. Mediana hanya terdiri dari satu buku paket, papan tulis, serta lembar kerja siswa (LKS). Dari temuan ketika observasi, memang kurangnya media dalam pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran siswa banyak terpokus pada satu media yaitu buku paket saja.

- d. Analisis konsep.

Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep utama pada materi sistem regulasi. Konsep-konsep utama yang akan diajarkan disusun secara sistematis serta sesuai urutan materi dan konsep-konsep materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa.

## 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti sudah membuat produk awal (*prototipe*) atau rancangan produk. Pada konteks media pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk membuat komik sesuai dengan kerangka isi.

Tahap design dengan tujuan menyiapkan media pembelajaran. Tahap ini penulis mulai merancang komik pembelajaran pada SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar melalui media komik dalam pembelajaran sejarah Islam berbasis karakter. Berdasarkan data yang telah didapat pada tahap pendefinisian terdapat empat langkah dalam tahap ini yaitu:

- a. Penyusunan instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan komik sejarah Islam yang dikembangkan dalam bentuk instrumen validasi melalui angket penilaian oleh dosen ahli dan guru PAI, menyusun untuk menilai kemampuan problem solving peserta didik berupa instrumen tes dan observasi. Instrumen pembelajaran dengan pendekatan sains dan teknologi untuk pembuatan komik yang dikembangkan.
- b. Pemilihan media, guna untuk menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal ini untuk membantu pencapaian kompetensi dasar yang dirumuskan
- c. Pemilihan format (*format selection*). Pemilihan format penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- d. Rancangan produk awal (*Initial Design*). Tujuan dari rancangan produk awal untuk menyusun media komik dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam uji coba produk.

### 3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan implementasi dari perencanaan produk yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan ini untuk menghasilkan media pembelajaran komik yang layak dikembangkan dan digunakan berdasarkan validasi dari dosen ahli. Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### a. Validitas

Pada tahap ini kegiatan validasi dari produk yang dikembangkan yang divalidasi oleh dosen ahli dan guru pendidikan agama Islam SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Terdapat 3 macam validasi prototipe yang digunakan dalam komik pembelajaran PAI sejarah Islam yaitu:

- 1) Validasi isi materi pembelajaran PAI sejarah Islam berbasis karakter sesuai dengan silabus dan RPP dengan media komik yang dirancang.
- 2) Validasi konstruk, yaitu kesesuaian komponen-komponen komik dengan indikator serta tujuan pembelajaran PAI sejarah Islam berbasis karakter dengan isi materi yang dimuat dalam komik.
- 3) Validitas Muka, validitas yang menggunakan kriteria sangat sederhana, melihat dari sisi muka dan tampilan dari produk.

Aspek-aspek yang akan divalidasi adalah sebagai berikut terlihat pada tabel berikut ini. Aspek validasi komik pembelajaran PAI sejarah Islam.

**Tabel 3.1**  
**Aspek Validasi Komik**

No	Aspek	Instrumen
1	Kesesuaian tujuan dengan KI dan KD	Validasi
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	
3	Karakteristik komik: a. Kesesuaian cerita dengan materi b. Kesesuaian gambar dengan ilustrasi cerita dengan KI dan KD c. Kesesuaian karakter perwatakan dengan KI dan KD PAI dengan komik yang dibuat	
4	Kesesuaian bahasa dengan bentuk gambar	
5	Bentuk gambar	

b. Praktikalitas

Praktikalitas yang harus diperhatikan dalam produk yang dihasilkan adalah kepraktisan dan kualitas produk, yang menunjukkan kemungkinan dapat dijalankan suatu kegunaannya. Komik yang dikembangkan dikatakan praktis jika dari segi biaya, waktu, dan kemanfaatan komik dalam pembelajaran. Adapun aspek praktis menurut Rika Mona adalah:

- 1) Minat siswa dan tampilan komik.
- 2) Proses penggunaan komik
- 3) Pemahaman konsep dan materi
- 4) Waktu (Mona, 2015: 2)

#### **D. Subjek Uji Coba**

Setelah dilakukan oleh ahli materi selanjutnya dilakukan uji coba secara terbatas. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Peneliti mengambil 10 orang siswa kelas V SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Soal *pretest* diberikan dan melihat perkembangan karakter siswa, maka hasil dari pretest peneliti jadikan acuan dasar untuk mengetahui peningkatan karakter siswa yang ingin menerapkan isi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Setelah memperoleh data dan mengamati perkembangan karakter siswa, maka peneliti memperoleh hasil yang memuaskan. Peneliti juga melakukan *pretest* lanjutan. Hasilnya juga terdapat peningkatan signifikan dalam peningkatan karakter siswa.

#### **E. Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan 2 macam, yaitu data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif adalah data penelitian yang berupa data validasi ahli dan materi kelayakan produk yang dikembangkan komik media pembelajaran Sejarah Islam, yaitu validasi RPP, materi ajar, angket respon siswa (praktikalitas).

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen berdasarkan kualitatif, yaitu berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, alat perekam audio visual dan data dokumentasi penting yang berhubungan dengan pembahasan penelitian.
2. Instrumen berdasarkan kuantitatif, yaitu terdiri dari lembar validasi dan lembar praktikalitas, dengan penjelasannya sebagai berikut:
  - a. Lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah komik Pendidikan Agama Islam valid atau tidak. Lembar validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi komik berbasis

karakter yang berisi aspek-aspek dari komik PAI yang telah dijelaskan pada bagian di atas. Komik ini divalidator oleh dosen ahli dan guru SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar yang telah dirancang.

- b. Lembar Praktikalitas. Lembar praktikalitas untuk mengetahui tentang produk komik yang dikembangkan, sehingga dikatakan praktis jika dari segi biaya, waktu, dan kemanfaatan komik dalam pembelajaran sesuai dengan harapan. Adapun aspek praktis terdiri dari minat siswa, tampilan komik, proses penggunaan komik, pemahaman materi dan kesesuaian waktu.

### G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari validasi dan angket respon ditabulasi, setelah itu dilakukan perhitungan masing-masing sebagai berikut:

1. Analisis data berdasarkan kualitatif. Untuk kualitatif, menurut Miles dan Huberman ada tiga tahapan analisis data, yakni reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992: 16).
2. Analisis data berdasarkan kuantitatif, terdiri dari:
  - a. Analisis Validitas

Dari hasil validasi yang tertkumpul kemudian di tabulasi. Hasil tabulasi setiap tagihan persentasenya adalah rumus: (Riduwan, 2005: 87 )

$$P = \frac{\sum \text{ skor per item}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 \%$$

- b. Analisis Praktikalitas

Berdasarkan hasil persentase nantinya, setiap hasil pernyataan siswa untuk media komik berbasis karakter dikategorikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2**  
**Kategori Praktikalitas Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
0 % - 20 %	Tidak praktis
21 % - 40%	Kurang praktis
41 % - 60 %	Cukup praktis

61 % - 80 %	Praktis
81 % - 100 %	Sangat praktis

Sumber: Riduwan, 2005: 890

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Penelitian**

##### **1. Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap ini diawali dengan melakukan wawancara dengan guru PAI SD Negeri 13 Tigo Jangko kemudian menganalisis silabus dan buku teks PAI SD serta meninjau literatur tentang media komik Sejarah Islam. Berikut ini diuraikan hasil tahap *define* tersebut, yaitu:

##### **a. Hasil Wawancara dengan Guru PAI dan Siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko**

###### **1) Hasil Wawancara dengan Guru PAI di SD Negeri 13 Tigo Jangko**

Peneliti melihat bahwa SD Negeri 13 Tigo Jangko memiliki visi misi untuk memadukan ilmu agama dengan ilmu umum. Hal ini mencerminkan cita-cita sekolah yang berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi masing-masing siswa dan menyeimbangkan antara ilmu agama dengan ilmu umum. Agar visi dan misi tersebut dapat terwujud maka harus dilakukan pada saat proses pembelajaran terutama pembelajaran PAI. Namun berbeda halnya yang peneliti temukan di lapangan, ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SD Negeri 13 Tigo Jangko pada tanggal 08 Februari 2021 bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran PAI pada materi Sejarah Islam Pada Masa Khulafarasidin guru hanya mengutamakan pencapaian kompetensi kognitif saja.

Pembelajaran yang dilaksanakan tidak sejalan dengan visi dan misi yang dirancang oleh sekolah. Salah satu misinya adalah membekali siswa berilmu dan berakhlak mulia, serta mengantarkan siswa kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru belum ada menggunakan bahan ajar dalam bentuk apapun yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran PAI. Oleh sebab itu,

komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko pada materi pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran sekaligus dapat menambah pengetahuan agama.

Berikutnya, terdapat kendala yang menyebabkan siswa kurang memahami materi PAI adalah sumber belajar yang digunakan oleh guru. Sumber belajar yang digunakan guru PAI di SD Negeri 13 Tigo Jangko tersebut tidak melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta tidak membantu siswa untuk pengetahuannya sendiri untuk memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga masih bersifat satu arah, guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, dilanjutkan dengan pemberian contoh soal, kemudian siswa mendengarkan dan mencatat apa yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Pembelajaran yang demikian membuat siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menyebabkan aktivitas siswa di dalam kelas menjadi kurang terlihat.

## 2) Hasil Wawancara dengan Siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa, menurut siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko pembelajaran yang dilakukan guru sangat membosankan. Selain itu, tidak ada pembaruan yang dilakukan oleh guru PAI, baik itu cara mengajar guru ataupun penggunaan media maupun alat peraga terlebih pada jam pelajaran PAI yang berada di jam rawan, yaitu di jam terakhir. Mereka sangat membutuhkan inovasi baru untuk membangkitkan semangat belajar. Bukan hanya sekadar mendengarkan guru mereka berceramah di depan kelas, kemudian mencatat bagian penting yang ditulis oleh guru mereka tulis di papan tulis.

Selama mereka mengikuti pembelajaran PAI, guru PAI memang belum pernah mencoba memakai media ataupun alat peraga yang membantu siswa untuk lebih membangkitkan semangat belajar PAI. Guru hanya menjelaskan di depan kelas, kemudian menuliskan latihan-latihan soal untuk dikerjakan oleh siswa. Menurut mereka, guru PAI SD Negeri

13 Tigo Jangko belum pernah menggunakan sumber belajar selain dari buku teks yang dipakai oleh guru PAI tersebut. Sehingga mereka sudah bisa menebak skenario pembelajaran yang akan terjadi di dalam kelas. Media komik Sejarah Islam ini merupakan angin segar bagi mereka. Selain bentuknya yang menarik, untuk bagian isi dari komik Sejarah Islam juga memuat yang berkenaan dengan pembelajaran.

#### **b. Hasil Analisis Karakteristik Siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko**

Karakteristik siswa bisa dilihat dari tingkah laku, gaya belajar, kesulitan belajar yang dihadapi, dan minat belajar. Siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko memiliki tingkah laku yang cukup baik, ini terlihat pada saat guru menerangkan pelajaran, siswa tersebut terlihat tenang dan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Kemudian perkembangan media belajar siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko memiliki media yang berbeda-beda, ada yang berbentuk visual, audio, dan audio visual. Selanjutnya kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko adalah buku sumber yang tidak ada, buku sumber hanya guru yang menggunakannya. Hal ini disebabkan karena buku sumber yang ada di perpustakaan jumlahnya terbatas, sehingga siswa tidak ada yang menggunakan buku sumber di kelas saat pembelajaran berlangsung.

Kemudian minat siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko dalam menerima pembelajaran sangat kurang, karena siswa merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru. Kemudian, ketika dilakukan wawancara dengan siswa, peneliti menanyakan “apakah para siswa suka dengan membaca komik?”. Tidak semua siswa menjawab dan peneliti menanyakan kembali “apakah para siswa menyukai membaca buku cerita bergambar?”. Lalu mereka serentak menjawab “ya”. Kemudian peneliti kembali bertanya “buku seperti apa yang disukai?”, para siswa menjawab “semua buku cerita bergambar dan berwarna”. Dari beberapa siswa peneliti menemukan pertanyaan “apa itu komik?”. Akhirnya, peneliti menjelaskan apa itu komik dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Setelah itu peneliti bertanya kembali “apakah para siswa suka dengan

membaca komik?”, lalu mereka semua menjawab “ya”. Kemudian peneliti bertanya kembali “apakah di SD Negeri 13 Tigo Jangko sudah pernah dalam proses pembelajaran memakai media komik?” dan semua para siswa menjawab “belum pernah”.

Jadi, peneliti memilih komik Sejarah Islam dari berbagai macam komik yang ada, karena komik ini sesuai dengan lingkungan sekitar SD Negeri 13 Tigo Jangko yang bernuansa agamis. Tujuan dari analisis karakteristik siswa ini, yaitu agar media komik islami yang akan dirancang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya SD Negeri 13 Tigo Jangko . Berdasarkan permasalahan karakteristik siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko di atas, maka dibutuhkan sebuah media yang mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar serta memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko yaitu media komik Sejarah Islam .

### **c. Hasil Analisis Literature Tentang Komik Sejarah Islam**

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik dikategorikan kepada media grafis, yang merupakan media visual dengan penyaluran pesan melibatkan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi visual, berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan. Komik Sejarah Islam bertujuan untuk membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri yang dimulai dari masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Komik Sejarah Islam ini berperan sebagai pendamping buku paket dalam proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran dan untuk membantu siswa memahami materi secara mandiri.

Kelebihan yang dimiliki oleh media komik ini memuat meningkatkan karakter. Di mana pada meningkatkan karakter ada lima kegiatan, yaitu kegiatan mengamati (*observing*), menanya (*Questioning*), menalar (*Associating*), mencoba (*Experimenting*), membentuk jejaring atau mengkomunikasikan (*Networking*). Selain itu, komik Sejarah Islam juga menyeimbangkan antara ilmu agama dengan ilmu PAI. Hal ini dimunculkan pada bagian isi dari komik Sejarah Islam tersebut yang didukung oleh ayat Al-Qur'an, cerita yang disajikan berkaitan dengan kegiatan-kegiatan Islami, serta contoh yang dikembangkan diambil dari ayat Al-Qur'an yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta dapat menambah motivasi siswa untuk mempelajari PAI.

Jadi, siswa butuh bahan ajar yang menarik dan penyajian materinya menggunakan berbagai sudut pandang. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu solusinya adalah dengan media komik Sejarah Islam. Komik dirancang dengan indah mungkin agar siswa tertarik untuk membaca dan mempelajarinya.

#### **d. Hasil Analisis Karakteristik dalam Komik Sejarah Islam**

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini karena usia dini tingkat sekolah dasar (SD) merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Kegagalan penanaman kepribadian yang baik pada usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Kesuksesan seorang guru dalam membimbing siswa untuk mengatasi konflik kepribadian di usia dini ini sangat menentukan kesuksesan siswa dalam kehidupan sosial di masa dewasanya kelak. Jadi, pendidikan akarakter dalam membentuk karakter siswa dengan melalui Komik Sejarah Islam adalah satu metode yang efektif pada masa pandemi covid 19 saat ini. Apalagi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem daring. Seorang guru hanya mengirimkan file komik yang ada kepada para siswanya.

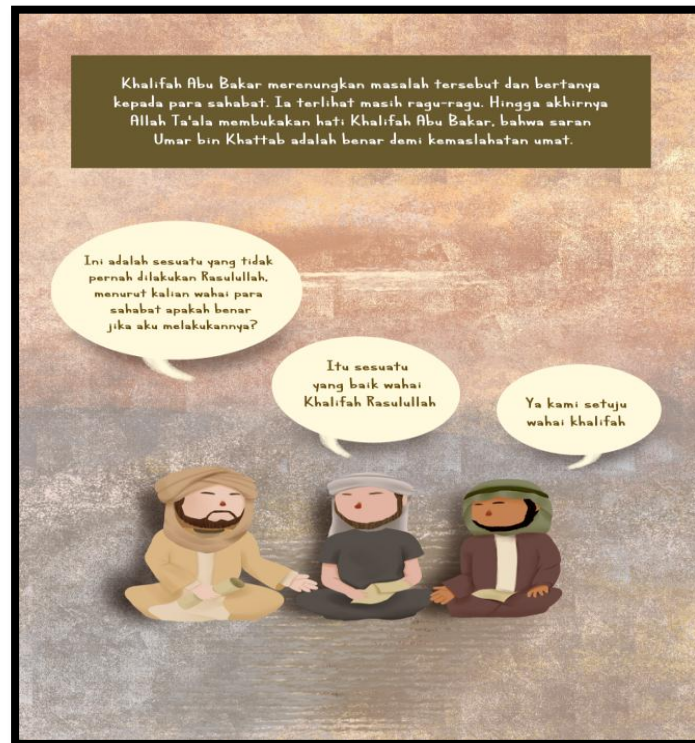
Karakter musyawarah, karakter dermawan, karakter disiplin dan karakter penyayang adalah merupakan karakter yang membawa pengaruh positif ke dalam diri siswa. Pada sisi lain, guru adalah tenaga profesional yang membantu orang tua untuk mendidik anak-anak pada jenjang pendidikan sekolah. Dari pengertian di atas, guru dapat diartikan sebagai orang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya, baik spiritual dan emosional, intelektual, fisik maupun aspek lainnya di lembaga pendidikan sekolah.

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan , baik dalam hidup berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pada dasarnya tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk membangun bangsa yang tangguh, di mana masyarakatnya berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, dan bergotong-royong. Untuk mencapai tujuan tersebut maka di dalam diri siswa harus ditanamkan nilai-nilai pembentuk karakter yang bersumber dari Agama, Pancasila, dan Budaya. Salah satu sumber pendidikan karakter yang dilakukan melalui agama adalah dengan memberikan pembelajaran yang menari dengan media Komik Sejarah Islam.

## **2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap ini, komik Sejarah Islam dirancang dalam bentuk pendekatan karakter, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencontoh dan menanamkan karakter yang terdapat pada komik Sejarah Islam. Adapun karakter yang dimunculkan dalam komik Sejarah Islam diantaranya adalah:

### a. Karakter musyawarah



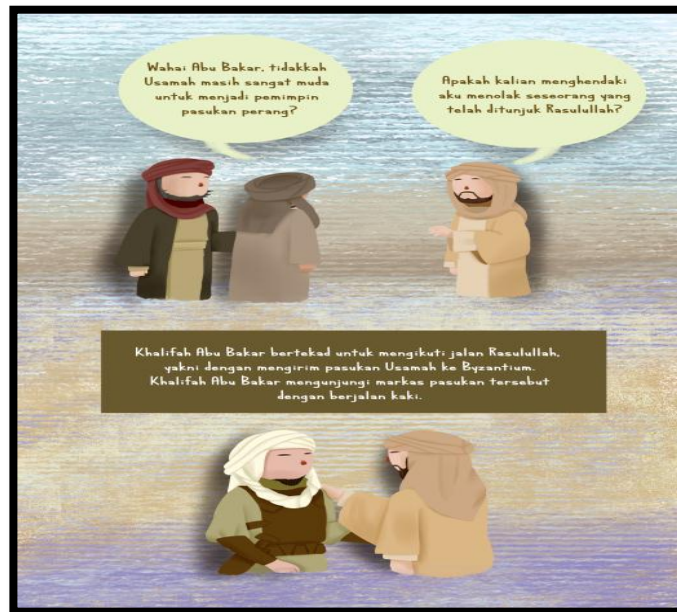
*(Dalam menetapkan sesuatu keputusan Khalifa Abu Bakar selalu melakukan musyawarah dengan para sahabat lainnya, Khalifa Abu Bakar meminta pendapat dari sahabat lain untuk mengambil setiap keputusan)*

### b. Karakter dermawan



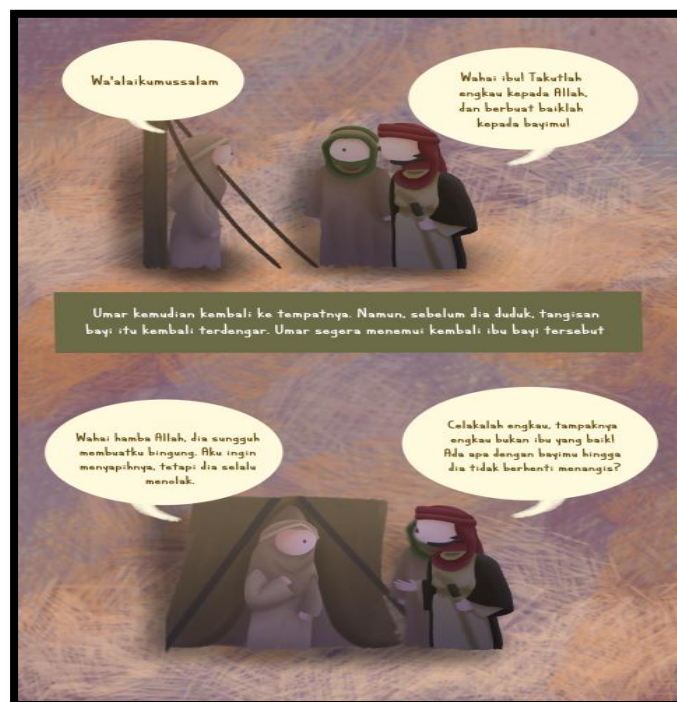
*(Khalifa Umar Bin Khatab memberikan gandum kepada sekeluarga yang sedang kelaparan dan Khalifah Umar sendiri yang memikulnya sampai kerumah keluarga kelaparan tersebut)*

### c. Karakter disiplin



*(Khalifah Abu Bakar melakukan pekerjaannya dengan disiplin yang tinggi, pada komik diatas dijelaskan bahwa sebelum melakukan peperangan Khalifa Abu Bakar selalu mengecek kesiapan dari seluruh pasukannya)*

### d. Karakter penyayang



*(Khalifa Umar Bin Khatab memarahi seorang ibu yang membiarkan bayinya menangis sejadi-jadinya)*

### 3. Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

*Prototype* komik Sejarah Islam yang dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing, selanjutnya divalidasi oleh seorang guru SD Negeri 13 Tigo Jangko. Setelah *prototype* divalidasi, peneliti berdiskusi langsung dengan validator tentang kevalidan terhadap *prototype* yang telah dirancang serta meminta saran-saran untuk perbaikan *prototype*.

#### a. Validitas Media Komik Sejarah Islam Dalam Meningkatkan Karakter

Untuk memperoleh komik yang valid peneliti menggunakan lembar validasi komik. Hal ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator yang berisi tentang aspek yang akan dinilai, seperti tujuan, rasional, isi media, karakteristik, kesesuaian dan bahasa dan bentuk fisik.

**Tabel 4.1**

**Validasi Kesesuaian Komik Sejarah Islam dengan Meteri Pelajaran**


No	Aspek	Validator			Jumlah	Sekor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1	Tujuan	13	15	22	50	66	83,3	Sangat Valid
2	Rasional	6	7	7	20	75	83,3	Sangat Valid
3	Isi Media	20	28	30	78	96	80,2	Sangat Valid
4	Karakteristik	25	28	30	83	96	84,3	Sangat Valid
5	Kesesuaian dan Bahasa	25	30	35	90	105	84,4	Sangat Valid
6	Bentuk Fisik	5	6	7	18	75	80,0	Sangat Valid
Jumlah		94	114	131	339		495,5	
Rata-Rata		15,7	19	21,8			82,6	Sangat

							Valid
--	--	--	--	--	--	--	-------

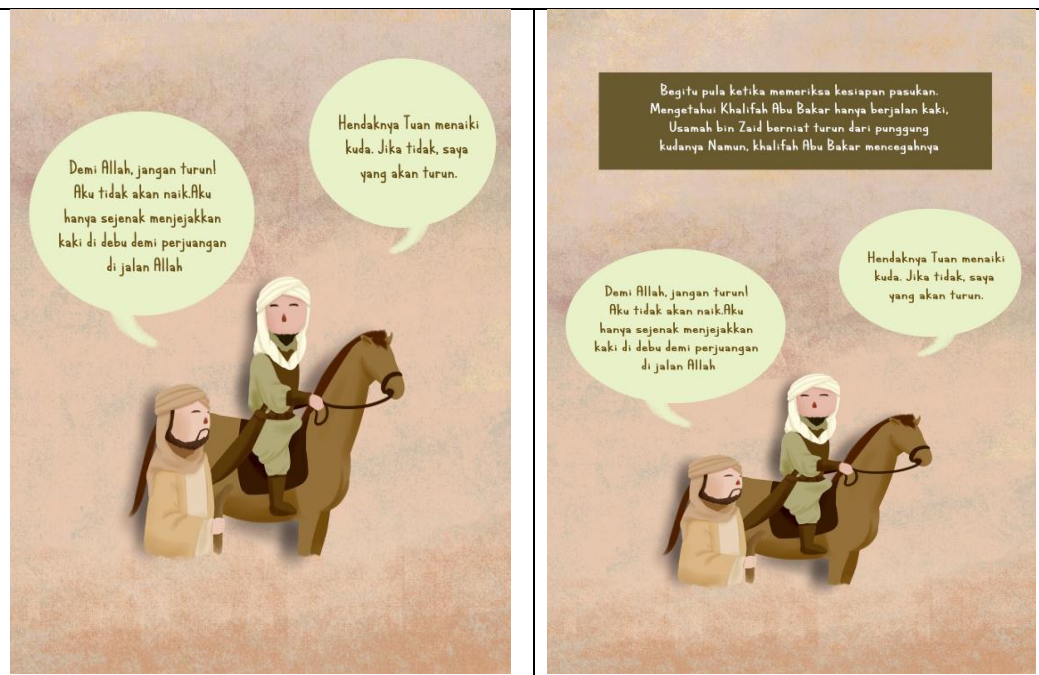
Tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil validasi media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter untuk setiap aspek berkisar 80%-84%. Secara keseluruhan media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter tergolong sangat valid dengan presentase 82,6%.

Peneliti juga meminta saran-saran untuk perbaikan media komik islami berbasis pendekatan *scientific* yang telah peneliti rancang. Kemudian peneliti memperbaiki *design* komik sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh validator dan berdiskusi kembali dengan validator sampai komik dinyatakan valid dan bisa untuk diuji kepraktisannya. Saran dan perbaikan dari validator dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2**  
**Saran dan Perbaikan dari Validator**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menambahkan penjelasan atau prolog sebagai pengantar komik sejarah islam	
 <p>Suatu malam, Khalifah Umar bin Khattab bersama dengan Aslam, pembantunya, menyusuri jalan-jalan di Madinah untuk melihat kondisi rakyatnya, seperti yang biasa beliau lakukan di setiap malamnya.</p> <p>Assalamu'alaikum</p>	 <p>Suatu malam, Khalifah Umar bin Khattab bersama dengan Aslam, pembantunya, menyusuri jalan-jalan di Madinah untuk melihat kondisi rakyatnya, seperti yang biasa beliau lakukan di setiap malamnya.</p> <p>Di kegelapan malam, keduanya menempuh padang pasir hingga tiba di sebuah gubuk. Dari dalam gubuk terdengar suara fangisan anak-anak yang menyentuh kalbu Umar dan sahabatnya segera menuju gubuk tersebut.</p> <p>Assalamu'alaikum</p>
Menambahkan keterangan kejadian atau penjelasan terhadap kondisi yang	

sedang dilakukan dalam komik sejarah islam



Mengganti Cover Komik Sejarah Islam agar lebih menarik minat baca peserta didik



Jadi, secara umum komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter telah memenuhi kriteria mutu kelayakan suatu produk. Peneliti juga meminta saran-saran untuk perbaikan media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter

yang telah peneliti rancang. Kemudian peneliti memperbaiki *design* komik sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh validator dan berdiskusi kembali dengan validator sampai komik dinyatakan valid dan bisa untuk diuji kepraktisannya.

#### **b. Praktikalitas Media Komik Sejarah Islam Dalam Meningkatkan Karakter**

Data tentang praktis atau tidaknya media komik yang telah dirancang diperoleh dari hasil angket respon siswa. Peneliti mengumpulkan data siswa mengenai kemudahan penggunaan media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter berupa lembar angket yang diberikan kepada siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko. Adapun hasil angket yang sudah peneliti peroleh dari siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Angket dari Siswa terhadap Praktikalitas Komik**  
**Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor Siswa</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik.	90	95	97,8	Sangat Praktis
2	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik	85	95	92,4	Sangat Praktis
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah Islam	85	95	92,4	Sangat Praktis
4	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	90	95	97,8	Sangat Praktis
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	80	95	84,7	Sangat Praktis

6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	90	95	97,8	Sangat Praktis
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	85	95	92,4	Sangat Praktis
8	Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana	80	95	84,7	Sangat Praktis
9	Media komik mudah digunakan	80	95	84,7	Sangat Praktis
10	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	85	95	92,4	Sangat Praktis
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	90	95	97,8	Sangat Praktis
12	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	77	95	80,5	Sangat Praktis
13	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	85	95	92,4	Sangat Praktis
14	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	88	95	94,5	Sangat Praktis
15	Media komik memotivasi saya untuk mengubah karakter saya	85	95	92,4	Sangat Praktis
16	Saya lebih mengerti bagaimana karakter sahabat Nabi dalam kehidupan sehari-hari	90	95	97,8	Sangat Praktis
17	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah Islam dalam media komik	85	95	92,4	Sangat Praktis
18	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	90	95	97,8	Sangat Praktis
Jumlah		1.540	1.710	92,4	Sangat Praktis

Adapun hasil angket terlihat bahwa komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter yang dirancang sangat praktis dengan rata-rata 92,4%. Artinya, komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter dapat digunakan oleh siswa.

Disamping angket disebarakan kepada siswa, peneliti juga menyebarkan angket kepada Guru-Guru yang ada di SD Negeri 13 Tigo Jangko. Penyebaran angket dilakukan kepada seluruh Guru yang ada di SD Negeri 13 Tigo Jangko, dikarenakan jumlah Guru terbatas. Adapun hasil penyebaran angket diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Hasil Validasi Angket dari Guru terhadap Praktikalitas Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter**

No	Pernyataan	Skor Guru	Skor Maks	%	Kategori
1	Ukuran bentuk komik	77	95	97,8	Sangat Praktis
2	Tampilan sampul pada komik	87	95	92,4	Sangat Praktis
3	Pemilihan warna sampul komik	85	95	92,4	Sangat Praktis
4	Pemilihan ilustrasi gambar pada komik sudah serasi dengan judul dan mencerminkan isi komik	90	95	97,8	Sangat Praktis
5	Jenis font tulisan pada judul komik sudah serasi	90	95	84,7	Sangat Praktis
6	Tata letak judul pada komik sudah serasi	85	95	97,8	Sangat Praktis
7	Jenis/font tulisan nama penulis sudah serasi	90	95	92,4	Sangat Praktis
8	Tata letak nama penulis sudah serasi	87	95	84,7	Sangat Praktis
9	Tampilan komik di bagian belakang sudah serasi	90	95	84,7	Sangat Praktis
10	Isi tulisan pada bagian belakang komik	85	95	92,4	Sangat Praktis

	sudah serasi				
11	Tampilan halaman judul sudah serasi	85	95	97,8	Sangat Praktis
12	Pemilihan jenis font tulisan pada halaman judul sudah serasi	77	95	80,5	Sangat Praktis
13	Tata letak judul komik pada halaman judul sudah serasi	87	95	92,4	Sangat Praktis
14	Tata letak nama penulis pada halaman judul sudah serasi	85	95	94,5	Sangat Praktis
15	Tata letak tulisan lain pada halaman judul sudah sesuai	90	95	92,4	Sangat Praktis
16	Tampilan halaman prakata secara keseluruhan sudah serasi	90	95	97,8	Sangat Praktis
17	Pemilihan jenis tulisan font pada halaman prakata sudah serasi	85	95	92,4	Sangat Praktis
18	Isi prakata sudah serasi	90	95	97,8	Sangat Praktis
19	Tampilan halaman daftar isi secara keseluruhan sudah serasi	87	95	92,4	Sangat Praktis
20	Pemilihan jenis tulisan font pada halaman daftar isi sudah serasi	90	95	92,4	Sangat Praktis
21	Susunan daftar isi sudah serasi	85	95	97,8	Sangat Praktis
22	Tampilan petunjuk secara keseluruhan sudah serasi	85	95	84,7	Sangat Praktis
23	Pemilihan jenis tulisan font pada petunjuk sudah serasi	77	95	97,8	Sangat Praktis
24	Isi petunjuk sudah serasi	87	95	92,4	Sangat Praktis
25	Pemilihan ide cerita dalam komik sudah sesuai dengan tujuan KI dan KD pembelajaran	85	95	84,7	Sangat Praktis
26	Jenis atau genre cerita yang dipilih untuk	90	95	84,7	Sangat

	komik sudah sesuai untuk siswa				Praktis
27	Tema pada cerita yang dipilih untuk komik sudah sesuai materi KI dan KD pembelajaran	90	95	92,4	Sangat Praktis
28	Alur cerita dalam komik sudah cukup menarik	85	95	97,8	Sangat Praktis
29	Amanat dalam komik mudah untuk dipahami	90	95	80,5	Sangat Praktis
30	Ilustrasi gambar tokoh dalam komik sudah sesuai	87	95	92,4	Sangat Praktis
31	Ilustrasi setting dalam komik sudah sesuai	90	95	94,5	Sangat Praktis
32	Komposisi gambar dalam komik sudah sesuai	85	95	92,4	Sangat Praktis
33	Tata letak gambar dalam komik sudah serasi	85	95	97,8	Sangat Praktis
34	Tata letak kotak narasi dan balon dialog dalam komik sudah serasi	77	95	92,4	Sangat Praktis
35	Jenis tulisan font pada narasi dan kolom dialog komik sudah serasi	87	95	97,8	Sangat Praktis
36	Penggunaan bahasa pada komik sudah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa	85	95	97,8	Sangat Praktis
37	Tampilan halaman catatan secara keseluruhan sudah serasi	90	95	92,4	Sangat Praktis
38	Pemilihan jenis tulisan font pada catatan sudah serasi	90	95	92,4	Sangat Praktis
39	Isi halaman catatan sudah serasi	85	95	97,8	Sangat Praktis
40	Gaya binding/jilid komik sudah menarik	90	95	84,7	Sangat Praktis
Jumlah		3.457	3.800	92,3	Sangat

Berdasarkan dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa dan guru terhadap praktikalitas penggunaan komik Sejarah Islam terhadap peningkatan karakter siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko berkisar pada angka 92 %. Dari hasil tersebut penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa sangat valid dan praktis, sehingga membuat siswa lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktekan dalam kehidupan siswa sehari-hari, baik itu disekolah maupun siswa ketika berada di rumah.

## **B. Pembahasan**

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap ini yang dilakukan pendefinisian syarat-syarat pengembangan. Tahap ini disebut tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini, dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Tahap ini bisa disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observasi dengan guru SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar.

Observasi dengan guru SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar dengan tujuan untuk mengetahui masalah, hambatan, dan penomena apa saja yang dihadapi di lapangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Masalah, hambatan serta penomena itu yang dirasakan oleh guru maupun siswa.

- b. Analisis pada siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengidentifikasi kemauan siswa dalam pembelajaran yang targetnya adalah siswa. Analisis ini dilakukan ketika observasi langsung kedalam kedalam kelas dalam proses pembelajaran serta mengamati keadaan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan bisa melihat karakteristik siswa tersebut.

- c. Menganalisis perangkat pembelajaran.

Dari perangkat yang digunakan guru pendidikan Agama Islam tersebut serta media yang digunakannya dalam proses pembelajaran. Mediana hanya terdiri dari satu buku paket, papan tulis, serta lembar kerja siswa (LKS). Dari temuan ketika observasi, memang kurangnya media dalam pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran siswa banyak terfokus pada satu media yaitu buku paket saja.

d. Analisis konsep.

Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep utama pada materi sistem regulasi. Konsep-konsep utama yang akan diajarkan disusun secara sistematis serta sesuai urutan materi dan konsep-konsep materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi. Hal yang menjadi masalah adalah bagaimana agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara utuh. Untuk kepentingan tersebut, seorang guru dapat menggunakan variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Gambar kartun dipilih agar siswa lebih tertarik dalam belajar. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. Berdasarkan analisis tersebut diketahui rancangan pengembangan media komik Sejarah Islam sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan isi materi pada media interaktif diambil dari beberapa buah buku PAI (Sudjana & Ahmad, 2002: 64).

Materi Sejarah Islam Pada Masa Khulafarasin yang disajikan dalam komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter merupakan hasil analisis dan

sumber belajar yang digunakan di SD Negeri 13 Tigo Jangko. Kurangnya sumber belajar yang kurang memfasilitasi kemampuan siswa baik secara kreatif atau berfikir kritis, sehingga siswa merasa cepat puas dengan hasil yang telah didapat tanpa mengecek kembali kebenaran hasil kerjanya. Selain itu, siswa juga tidak pernah mengaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Berikutnya, kegiatan pembelajaran yang masih berlangsung satu arah, rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya kemampuan siswa memahami konsep, serta kurangnya semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI merupakan alasan utama peneliti mengembangkan komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter. Dengan adanya komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter ini dapat memudahkan siswa memahami materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dan dapat memfasilitasi pengaplikasian siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru belum pernah mencoba merancang media lain karena memiliki keterbatasan dalam pengetahuan membuat media tersebut. Sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan belum mengarahnya pembelajaran PAI yang bernuansa islami. Ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dan siswa terhadap pengetahuan-pengetahuan ilmu umum yang menyeimbangkan ilmu umum dengan ilmu agama.

Materi pembelajaran yang menjadi bahasan pada komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter ini merupakan hasil rumusan dari wawancara dengan guru SD Negeri 13 Tigo Jangko yang mengajar PAI. Ketersediaan media penunjang pembelajaran serta dalam penggunaan meningkatkan karakter siswa yang dilakukan guru juga menjadi pertimbangan perumusan solusi alternatif. Melalui hal ini juga ditelusuri tentang pemahaman konsep siswa, kemudian mengenai karakteristik siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko untuk memudahkan dalam pembuatan gambar dan penyusunan bahasa dan tulisan. Isi materi pada media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter diambil dari buku teks di sekolah. Berdasarkan silabus, karakteristik siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko tersebut peneliti merancang media komik yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media komik Sejarah Islam untuk siswa berdasarkan silabus yang ada di sekolah. Isi materi yang ada dalam komik

merupakan hasil telaah dari beberapa buku PAI untuk siswa, internet, dan sumber terpercaya lainnya yang membahas tentang materi pelajaran PAI.

Berdasarkan silabus tersebut peneliti dapat mendesaian cara penggunaan komik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media komik islami dalam meningkatkan karakter yang dikembangkan sesuai dengan komponen komik diantaranya terdapat cover, kata pengantar, daftar isi, tinjauan SK, KD, dan indikator, cara penggunaan komik, pengenalan tokoh, isi komik, kesimpulan, contoh, latihan soal-soal, dan daftar pustaka. Di dalam media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter ini peneliti menggunakan basis meningkatkan karakter dimana siswa diarahkan kepada kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan yang mana siswa bisa memahami dan menyelesaikan permasalahan. Dan nantinya dapat mereka aplikasikan ke dalam permasalahan sehari-hari. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa karena siswa memperoleh informasi baik PAI maupun agama dari kehidupan nyatanya sehari-hari baik dalam segi materi, contoh soal, maupun soal-soal yang diberikan. Pembelajaran dengan seperti ini akan menghapus kejenuhan dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Hal ini, sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya, bahwa dewasa ini, ketika ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar dimana dan kapan saja. Siswa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien (Sanjaya, 2010: 198).

Hal tersebut di atas sesuai dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto dengan judul penelitiannya: *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan

keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model Pengembangan tersebut dikelompokkan menjadi: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) melakukan revisi produk awal untuk menyusun produk utama, (6) melakukan uji coba utama, (7) melakukan revisi produk utama untuk menyusun produk operasional, (8) melakukan uji lapangan operasional, (9) melakukan revisi produk akhir, (10) deseminasi. Subjek uji pelaksanaan lapangan pada kelas eksperimen sebanyak 27 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik berkategori “baik”. (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa (Budiarti & Haryanto, 2016: 233).

## **2. Tahap Perencanaan (*Design*)**

Tahap *design* (perancangan) dapat dilakukan setelah tahap *define*. Pada tahap perancangan komik sejarah islam berdasarkan kompetensi dasar, dan indikator yang terdapat pada silabus yang digunakan di Sekolah. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana & Ahmad, 2002: 64). Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana siswa membacanya tanpa harus dibujuk. Komik dapat berfungsi untuk mengenalkan karakter, budaya dan lainnya, komik sebagai sarana pembelajaran dapat mendorong minat baca dari

peserta didik, komik juga sebagai alat pengenalan karakter dan dapat menambah ilmu pengetahuan.

Pada tahap ini, peneliti sudah membuat produk awal (*prototipe*) atau rancangan produk. Pada konteks media pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk membuat komik sesuai dengan kerangka isi. Tahap design dengan tujuan menyiapkan media pembelajaran. Tahap ini penulis mulai merancang komik pembelajaran pada SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar melalui media komik dalam pembelajaran sejarah Islam berbasis karakter. Berdasarkan data yang telah didapat pada tahap pendefinisian terdapat empat langkah dalam tahap ini yaitu:

- a. Penyusunan instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan komik sejarah Islam yang dikembangkan dalam bentuk instrumen validasi melalui angket penilaian oleh dosen ahli dan guru PAI, menyusun untuk menilai kemampuan problem solving peserta didik berupa instrumen tes dan observasi. Instrumen pembelajaran dengan pendekatan sains dan teknologi untuk pembuatan komik yang dikembangkan.
- b. Pemilihan media, guna untuk menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal ini untuk membantu pencapaian kompetensi dasar yang dirumuskan
- c. Pemilihan format (*format selection*). Pemilihan format penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- d. Rancangan produk awal (*Initial Design*). Tujuan dari rancangan produk awal untuk menyusun media komik dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam uji coba produk.

Komik sejarah islam sebagai media pembelajaran mampu membantu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditargetkan. Komik sejarah islam sebagai media cetak, dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) untuk siswa sekolah. Dengan menggunakan

media cetak, yaitu komik akan dapat menarik perhatian siswa apabila dibandingkan dengan penggunaan buku teks, karena dalam komik gambar-gambar disajikan dan memiliki alur cerita yang berurutan sehingga memungkinkan siswa untuk membaca secara tuntas, sedangkan pada buku teks gambar yang disajikan hanyalah sebagai ilustrasi atau penjelasan materi yang disampaikan melalui kata-kata (verbal) (Saputro, 2016: 114).

Hal tersebut di atas sesuai dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Nunik Nurlatipah, Anda Juanda dan Yuyun Maryuningsih dengan judul penelitiannya: *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi siswa SMPN 2 Sumber, dimana dalam proses pembelajarannya membutuhkan alat bantu media yang sesuai dibandingkan media yang ada. Pada pembelajaran IPA khususnya, siswa masih cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan saat berdiskusi, kurang dapat mengeksplor kemampuan yang mereka miliki, tidak percaya diri ketika dilakukan tes, dan yang lebih penting yaitu minat baca mereka masih kurang sehingga menyebabkan hasil belajar masih dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 77. Masalah yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perbedaan aktivitas siswa yang menggunakan media komik sains yang disertai foto dengan yang tidak menggunakan media komik sains, bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik sains yang disertai foto dengan yang tidak menggunakan media komik sains, dan bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran komik sains yang disertai foto. Tujuan penelitian disesuaikan dengan pertanyaan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* serta desain pengembangan produknya yaitu R&D. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yakni sampel dipilih oleh guru ahli yang ada diwilayah penelitian. Dengan populasi semua kelas VII,

sampel yang terpilih adalah kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan VII F sebagai kelas control. Adapun teknik analisis data menggunakan uji N-Gain, normalitas, homogenitas, dan hipotesis t. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa aktivitas siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan, begitupun pada hasil belajarnya. Dengan demikian hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak, karena terdapat perbedaan hasil pembelajaran siswa dengan media komik sains yang disertai foto pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMPN 2 Sumber (Nurlatipah *et al.*, 2015: 1).

Dalam perancangan komik Sejarah Islam, penulis menggunakan aplikasi *CorelDraw 2018*, dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw2018* mempermudah penulis dalam mendesain gambar, mengatur tata letak gambar dan dengan aplikasi *CorelDraw 2018* mempermudah penulis mencitrakan karakter yang menjadi tujuan dalam pembuatan komik sejarah Islam.

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan merupakan implementasi dari perencanaan produk yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan ini untuk menghasilkan media pembelajaran komik yang layak dikembangkan dan digunakan berdasarkan validasi dari dosen ahli. Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### **a. Validitas**

Pada tahap ini kegiatan validasi dari produk yang dikembangkan yang divalidasi oleh dosen ahli dan guru pendidikan agama Islam SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. Terdapat 3 macam validasi prototipe yang digunakan dalam komik pembelajaran PAI sejarah Islam yaitu:

- 1) Validasi isi materi pembelajaran PAI sejarah Islam berbasis karakter sesuai dengan silabus dan RPP dengan media komik yang dirancang.

- 2) Validasi konstruk, yaitu kesesuaian komponen-komponen komik dengan indikator serta tujuan pembelajaran PAI sejarah Islam berbasis karakter dengan isi materi yang dimuat dalam komik.
- 3) Validitas Muka, validitas yang menggunakan kriteria sangat sederhana, melihat dari sisi muka dan tampilan dari produk.

Aspek-aspek yang akan divalidasi adalah sebagai berikut terlihat pada tabel berikut ini. Aspek validasi komik pembelajaran PAI sejarah Islam.

**Tabel 4.6**  
**Aspek Validasi Komik**

No	Aspek	Instrumen
1	Kesesuaian tujuan dengan KI dan KD	Validasi
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	
3	Karakteristik komik: a. Kesesuaian cerita dengan materi b. Kesesuaian gambar dengan ilustrasi cerita dengan KI dan KD c. Kesesuaian karakter perwatakan dengan KI dan KD PAI dengan komik yang dibuat	
4	Kesesuaian bahasa dengan bentuk gambar	
5	Bentuk gambar	

### **b. Praktikalitas**

Praktikalitas yang harus diperhatikan dalam produk yang dihasilkan adalah kepraktisan dan kualitas produk, yang menunjukkan kemungkinan dapat dijalankan suatu kegunaannya. Komik yang dikembangkan dikatakan praktis jika dari segi biaya, waktu, dan kemanfaatan komik dalam pembelajaran. Adapun aspek praktis menurut Rika Mona adalah:

- 1) Minat siswa dan tampilan komik.
- 2) Proses penggunaan komik
- 3) Pemahaman konsep dan materi
- 4) Waktu (Sari, 2015: 2)

### **1) Hasil Validasi Media Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian “Bagaimana validitas media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter?” Sudah terjawab. Berdasarkan deskripsi hasil validasi komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter oleh validator, hasil validitas menunjukkan bahwa komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter pada materi sistem persamaan linear dua variabel sudah valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan hasil persentase 82,5%. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan yang menyatakan bahwa, kategori 81%-100% termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini merupakan hasil analisis validator terhadap komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter yang telah peneliti rancang, dengan melakukan revisi-revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh validator (Riduwan, 2005: 89).

Komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter pada materi pembelajaran PAI sudah valid berdasarkan penilaian dari validator sebagai berikut:

- a) Isi media komik Sejarah Islam telah sesuai dengan silabus. Isi komik Sejarah Islam yang dirancang telah sesuai dengan kurikulum yang digunakan, sudah sesuai dengan silabus yang digunakan, sudah memenuhi substansi keilmuan, kedalaman materi, kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi disajikan dengan komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter serta soal dengan pembahasannya yang dijelaskan dengan rinci sehingga dapat menunjang konsep siswa dalam memahami materi pelajaran, memfasilitasi kemampuan matematis yang dimiliki siswa. Selain itu, gambar-gambar yang mempunyai warna yang bervariasi semakin menambah keindahan dalam penyajian materi dalam komik Sejarah Islam.
- b) Menurut Zainal Aqib, terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu, tujuan instruksional pembelajaran, karakteristik sasaran didik (siswa), karakteristik media, waktu yang tersedia, biaya, fasilitas,

konteks penggunaan dan mutu teknis media. Melihat latar dan lingkungan siswa, contoh yang diberikan pada komik Sejarah Islam dekat dengan karakter siswa dan kegiatan sehari-hari di sekitar mereka (Aqib, 2014: 12)

- c) Penyajian komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter yang dirancang sudah memiliki cover, kata pengantar, daftar isi, cara penggunaan komik, pengenalan tokoh yang jelas. Kemudian, urutan materi yang sesuai, memiliki soal dengan pembahasannya dan latihan. Desain cover yang dirancang dapat menimbulkan daya tarik pembaca, baik dari segi warna, jenis tulisan dan ukuran hurufnya, dan ketertarikan siswa terhadap komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter ini nantinya dapat meningkatkan semangat, minat, motivasi dan hasil belajar siswa.
- d) Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar serta penggunaan bentuk dan huruf yang sesuai sehingga mudah dipahami oleh siswa dan disampaikan secara interaktif dan komunikatif. Komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter yang dirancang sudah memiliki ukuran fisik komik yang ada dipasaran, desain sampul komik sudah didesain semenarik mungkin, dan tulisan yang ada dalam komik sudah jelas dan mudah dibaca.

Tujuan yang diharapkan dari media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter sudah tercapai karena telah menghasilkan media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter yang valid. Sebagaimana validasi menunjukkan bahwa media komik Sejarah Islam ini untuk setiap aspek berkisar 75% - 84% sudah valid. Berdasarkan hasil diskusi dengan validator, rancangan pada *prototype* media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter mengalami beberapa perbaikan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Menambahkan cerita dalam komik agar lebih menarik lagi untuk dinikmati para pembaca.
- b) Revisi pada penambahan keterangan kejadian, agar dapat memperjelas isi komik Sejarah Islam.
- c) Mengganti cover pada komik Sejarah Islam.

## **2) Hasil Praktikalitas Media Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian “Bagaimanakah praktikalitas dari media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter ?” Sudah terjawab berdasarkan hasil dari angket respon siswa dan guru yang disebarkan kepada siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko . Dari hasil analisis praktikalitas yang dilakukan media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter untuk SD Negeri 13 Tigo Jangko dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis praktikalitas yang dilakukan, media komik Sejarah Islam dinyatakan sangat praktis dengan persentase 90,5% dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduawan (2007: 89), kategori 81% - 100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya menurut Zainal Arifin, bahwa kepraktisan mengandung arti kemudahan suatu produk, baik dalam mempersiapkan, menggunakan, mengolah dan menafsirkan, maupun mengadministrasikan (Arifin, 2009: 264). Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap kemudahan pembelajaran menggunakan komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter, diperoleh bahwa:

- a) Siswa setuju bahwa media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter memiliki desain yang menarik, baik dari tampilan, tulisan, huruf, bahasa yang digunakan maupun dari bentuk tata letaknya, karena dapat menarik perhatian siswa untuk membaca media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter.
- b) Siswa sangat setuju bahwa komik memiliki tampilan menarik, gambar yang jelas, bahasa yang digunakan dalam komik

mudah dipahami, dan menimbulkan motivasi siswa dalam memahami pelajaran.

- c) Siswa setuju bahwa penyajian materi dalam media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa, penyajian masalah dalam komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter dapat mengembangkan potensi daya dalam belajar mandiri, siswa aktif selama proses pembelajaran.
- d) Siswa setuju bahwa penyajian materi, contoh soal, dan latihan dalam media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter memudahkan siswa dalam memperbaiki karakter siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- e) Siswa setuju bahwa penggunaan media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter dapat memberikan respon, melibatkan indra dalam proses pembelajaran, dapat menyelesaikan soal-soal lain yang berhubungan dengan materi Islam pada masa *Khulafa Rasyiddin*.

Dari hasil praktikalitas menunjukkan bahwa media komik Sejarah Islam dalam meningkatkan karakter yang dirancang sudah praktis berdasarkan angket yang diberikan pada siswa.

Hal tersebut di atas sesuai dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda dengan judul penelitiannya: *Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan

Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subjek penelitian ini sebanyak 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa uji pakar/validasi pakar, tes, nontes. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dihasilkan: (1) Media komik Menemukan Perubahan Lingkungan disekitarku berdasarkan model pembelajaran *discovery learning*. (2) Kevalidan media komik ditunjukkan dengan hasil uji ahli/uji pakar materi dan media. Pada uji pakar materi diperoleh skor 76% dan pada uji ahli/pakar media diperoleh skor 88% dengan kategori sangat baik. Keefektifan media komik ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa diperoleh dengan skor 90% dan angket respon guru diperoleh skor 82% dengan kategori sangat baik. (3) Hasil belajar kognitif terdapat peningkatan dari 60,54 menjadi 81,08 (Ambaryani & Airlanda, 2017: 19).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Media komik Sejarah Islam dalam menanamkan karakter membahas tentang materi pembelajaran siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko semester ganjil. Komik yang dikembangkan hanya dapat digunakan oleh siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko, karena berdasarkan analisis SD Negeri 13 Tigo Jangko.

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Komik Sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah valid dari aspek tujuan, rasional, isi media komik, karakteristik, kesesuaian dan bahasa, dan bentuk fisik. Media komik Sejarah Islam dalam menanamkan karakter pada materi pembelajaran untuk siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko dapat dijadikan sebagai media pembelajaran/sumber belajar bagi guru mata pelajaran PAI di SD Negeri 13 Tigo Jangko.
2. Komik Sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah praktis dari segi kemudahan siswa menggunakan komik. Praktikalitas penggunaan komik Sejarah Islam terhadap peningkatan karakter siswa di SD Negeri 13 Tigo Jangko berkisar pada angka 92 %. Dari hasil tersebut penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter siswa sangat valid dan praktis, sehingga membuat siswa lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktikkan dalam kehidupan siswa sehari-hari, baik itu disekolah maupun siswa ketika berada di rumah.

#### **B. Implikasi**

Setelah peneliti mengambil kesimpulan terhadap hasil penelitian ini, maka terdapat beberapa hal yang dapat diimplikasi, yaitu:

1. Penggunaan Komik sebagai media pembelajaran sangat membantu para siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan karakter siswa di Sekolah Dasar baik Negeri maupun Swasta.

2. Komik dapat dijadikan media yang wajib bagi guru PAI, dengan cara menyesuaikan isi pembelajaran dengan ketersediaan komik yang ada di masing-masing Sekolah Dasar.
3. Evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah tersedia di Sekolah Dasar dan kemudian dapat mencocokkannya dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa.
4. Pemamfaatan komik dapat dilakukan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan karakter para siswa di Sekolah Dasar.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka disarankan kepada pihak-pihak yang terkait sebagai berikut.

1. Kepada jajaran Dinas Pendidikan Kabupaten Sijunjung, agar mengadakan penyuluhan atau seminar tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran berbentuk komik minimal pada setiap tahun ajaran baru.
2. Kepada Kepala SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar perlu berkoordinasi dengan guru mata pelajaran PAI dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik dalam rangka meningkatkan karakter siswa.
3. Kepada Guru mata pelajaran PAI SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar diharapkan agar memahami kurikulum yang berlaku terlebih dahulu memperbanyak dalam menggunakan komik dalam meningkatkan karakter siswa.
4. Kepada seluruh siswa SD Negeri 13 Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar untuk selalu semangat dalam pembelajaran agar prestasi belajarnya lebih meningkat.

### DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Wahab, Solichin. (2004). *Analisis Kebijakan: dari Formulasi KeImplementasi Kebijakan Negara*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, M. N. Zainal, (2019). *Pendidikan Karakter Menurut Islam dalam Perspektif Imam Al-Ghazali*. Jurnal Akademika. Vol. 1. No. 1. 2622-9293.
- Ainiyah, Nur. (2013). *Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Al-Ulum. Vol. 13. No. 1.
- Ambaryani dan Airlanda, Gamaliel Septian. (2017). *Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE). Vol. 3. No. 1.
- Amin, M. Maswardi. (2011). *Pendidikan Karakter Anak Bangsa*. Jakarta: Badouse Media.
- Anas, Sujono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia. Terjemahan Rahayu S. Hidayat*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto. (2016). *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 4. No. 2.
- Dalimunthe, Reza Armin Abdillah. (2015). *Strategi dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMP N 9 Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun V. No. 1.
- Depdiknas, 2003. *Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2006). *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, (Jakarta: Departemen Agama RI.
- E. Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- E. Mulyasa. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Hendriana, Evinna Cinda dan Jacobus, Arnold. (2016). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. Vol. 1. No. 2.

- Indiria Maharsi, M.Sn. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Johariyah, Siti. (2009). *Urgensi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual dalam Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Al- Bidayah. Vol. 1. No. 2.
- Kartika, Teti. (2018, Oktober 23). *Upaya Guru dalam Menanamkan Pendidikan Karakter pada Siswa*. Diupdate dari <https://www.kompasiana.com>.
- Kesuma, Dharma, dkk. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktek Di Sekolah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Tirta Wacana.
- Kusnadi, C. & Suctipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lickona, Thomas. (2013). *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahmud, A.A.H. (2004). *Akhlah Mulia*, Jakarta: Gema Insani Pres, Cet.1.
- Majid, Abdul. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mascelli, Joseph V. (2010). *The Five C'S Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Terj. H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: FFTV IKJ.
- Masdiono, Toni. (2007). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: CRM Creativ Media.
- Mediagus. (2012). *Perangkat Pembelajaran Komik*. Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP.
- Meinura, Eka Dudy. (2019). *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (PTK di Kelas XI TB 3 SMK Pariwisata Telkom Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019)*. Tesis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Miles, M.B & Huberman A.M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy, (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mu'adz Haqqi, Ahmad. (2012). *Syarah 40 Hadits Tentang Akhlak*, Jakarta: Pustaka Azzam, Cet. 9.

- Nata, Abuddin. (2011). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Nurdin, S. & Adriantoni, 2019. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Depok: Raja Grafindo.
- Nurlatipah, Nunik, Juanda, Anda dan Maryuningsih, Yuyun. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jurnal Pendidikan Sains. Vol. 4. No. 2.
- Ramayulis, 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia Group, Cet. 9.
- Ridla, Muhammad Jawwad. (2002). *Tiga Aliran Utama Teori Pendidikan Islam (Perspektif Sosiologis-Filosofis)*, Terj. Mahmud Arif dari judul “*al-Fikr al-Tarbawi al-Islamiyyu Muqaddimat fi Ushulih al-Ijtima’iyati al-Aqlamiyyat*”, Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salahudin, Anas. (2013). *Pendidikan Karakter; Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Samani, M. & Hariyanto. (2012). *Konsep dan Modal Pendidikan Karakter* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputro, Anip Dwi. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Berpikir Kritis Siswa di Sekolah*. Jurnal Ulul Albab. Vol. 17. No.1.
- Saputro, H.B. & Soeharto. (2015). *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 3. No. 1.
- Sari, Rika Mona, dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk komik Pada Materi Sistem Saraf Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi Untuk SMP*. Sumatera Barat: Program Studi Pendidikan Biologi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat.
- Scott, McCloud. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Sella Mita Dwi Putri & Ragil Kurniawan. (2019). *Komik Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Di SD*. Artikel Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN). 2714-5972.
- Stuvi School of Film and Television. (2005). *Juru Kamera dalam Seminar dan Workshop Juru Kamera Angkatan 11*. Yogyakarta.

- Sudjana, Nana Rivai & Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, Asra. (2012). *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Taufik, Ahmad Najahu. (2017). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta*. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan: UIN Sunan Kalijaga.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Trimmo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003.
- Wahidin, U. & Syaefuddin, A. (2017). *Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam*. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 07. No. 01. 2581-1754.
- Waluyanto, H.D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. *Jurnal Nirmana*. Vol. 7, No. 1.
- Wening, Sri. (2012). *Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai*. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun II. No. 1.
- Witanta, V.A, Baiduri & Inganah, S. (2019). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas VII SMP*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 1. No. 1.
- Wiyani, Novan Ardy. (2013). *Konsep, Praktik, dan Strategi Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yunus, M. (1984). *Kamus Arab Indonesia*. Jakarta: Al-Ma'arif.
- Zubaedi, (2012). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Cet. 2.
- Zulkifli, Albar. (2010). *Pengaruh Dependensi Auditor, Komitmen Organisasi, Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Auditor*. Program Pascasarjana Universitas Sumatera Utara Medan.