



**PENGEMBANGAN MEDIA E- KOMIK MENGGUNAKAN
APLIKASI *COMIC LIFE 3* PADA MATA PELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI MATERI BERBAIK SANGKA KELAS
VI SDN 04 BATUHAMPAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi (SI)
Pada Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

RAUDATUL FITRI
NIM. 1730101114

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2022 M /1443 H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raudatul Fitri
NIM : 1730101114
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media E- Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar**" adalah hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila dimedialan hari terbukti, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 28 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Raudatul Fitri

NIM. 1730101114

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan SKRIPSI atas nama RAUDATUL FITRI Nim 1730101114, dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI *COMIC LIFE 3* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI BERBAIK SANGKA KELAS VI SDN 04 BATUHAMPAR" memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diajukan ke sidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 25 Juli 2022

Pembimbing






RIZKI PEBRINA, MA

NIP. 19880205 201503 2 006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Raudatul Fitri, NIM: 1730101114, Judul: **PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI COMIC LIFE 3 MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI BERBAIK SANGKA KELAS VI SDN 04 BATUHAMPAR**, telah diuji dalam Sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 02 Agustus 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dra. Hj Eliwatis, M.Ag. NIP. 19681111 199403 2 004	Ketua Penguji		15/8/22
2	Rizki Pebrina, M.A NIP. 1980205 201503 2 006	Sekretaris Penguji		19/8/22
3	Susi Herawati, S.Ag.,M.Pd NIP. 19710826 200501 2 003	Anggota Penguji		19/8/22

Batusangkar, 19 Agustus 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

Raudatul Fitri, NIM. 1730101114, Judul Skripsi: “PENGEMBANGAN MEDIA E- KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI COMIC LIFE 3 PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI BERBAIK SANGKA KELAS VI SDN 04 BATUHAMPAR”. Jurusan Pendidikan Agama Islam , Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, 2022.

Penelitian skripsi bertujuan untuk mengetahui validitas media E-Komik, pada saat ini masih banyak guru yang hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis tanpa melakukan variasi media. Guru kurang memanfaatkan informasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada minat serta hasil belajar siswa. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan sebagai salah satu solusi dari masalah yang terjadi di sekolah. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media E-Komik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Comic Life 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VI SDN 04 Batuhampar. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana validitas dari Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Pembelajaran PAI Materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar.

Jenis penelitian ini adalah melalui tahapan pengembangan yang menggunakan model dan pengembangan 4-D , yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.. Tahapan pertama dilakukan adalah analisis, dengan melakukan observasi mengamati proses pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dikelas VI SDN 04 Batuhampar. Pada tahap ini peneliti melakukan validitas terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi. Media E-Komik ini di validasi oleh 4 orang validator yaitu 1 orang dosen media, 1 orang dosen bidang pendidikan, 1 orang dosen di bidang materi dan 1 orang guru bidang studi PAI.

Berdasarkan hasil Analisis validitas media pembelajaran E-Komik menggunakan *Comic Life 3* materi Berbaik Sangka, yaitu: Hasil presentasi rata-rata validasi Media Pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Menggunakan *Comic Life 3* Kelas VI SN 04 Batuhampar pada materi Berbaik Sangka dengan persentase yaitu 87,6% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: *E-Komik , Comic Life 3, Berbaik Sangka*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

BIODATA PENULIS

KATA PERSEMBAHAN

ABSTRAK ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISIv

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Identifikasi Masalah8

C. Rumusan Masalah9

D. Tujuan Penelitian9

E. Manfaat Penelitian9

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan10

G. Pentingnya Pengembangan.....11

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan11

I. Definisi Operasional.....12

BAB II LANDASAN TEORI14

A. Media Pembelajaran.....14

B. Media Pembelajaran E-Komik18

C. Hakikat Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti25

D. Penelitian Relevan.....29

BAB III METODE PENELITIAN.....33

A. Jenis Penelitian.....33

B. Rancangan Penelitian	33
C. _Prosedur Penelitian.....	34
D. Subjek Uji Coba.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Jenis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Pengembangan	40
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Panel	49
Gambar 4.2 : Insert gambar	50
Gambar 4.3 : Balon Kata	50
Gambar 4.4 : Teks Percakapan	51
Gambar 4.5 : Slide 1	54
Gambar 4.6 : Slide 2.....	55
Gambar 4.7 : Slide 3	56
Gambar 4.8 : Slide 4	57
Gambar 4.9 : Slide 5.....	58
Gambar 4.10 : Slide 6.....	59
Gambar 4.11 : Slide 7.....	60
Gambar 4.12: Revisi Produk	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator Materi	27
Tabel 3.1 Aspek-aspek Validasi Media	37
Tabel 3.2 Persentase Validasi	39
Tabel 4.1 Script Komik.....	46
Tabel 4.2 Cover dan Indicator.....	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Validator.....	62
Tabel 4.4 Kesimpulan Hasil Validasi Media E-Komik.....	65
Tabel 4.5 Saran-saran Validator	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Bagaimanapun, dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi beberapa masalah di setiap tahapnya. Masalah- masalah tersebut hanya dapat diselesaikan dengan partisipasi dari semua pihak yang terkait di dalam sistem pendidikan, seperti orang tua, guru-guru, kepala sekolah, masyarakat, dan juga siswa itu sendiri (Megawanti, 2015 : 227).

Fungsi dan tujuan pendidikan Nasional disebutkan secara terinci dalam Bab II Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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 menjadikan warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dengan demikian, pendidikan karakter menjadi sebuah pembelajaran yang wajib diinternalisasikan sejak awal pada semua jenjang pendidikan baik dari tingkat dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi (Suryanti, 2018 : 255).

Dunia pendidikan adalah titik sentral dalam perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk itu sektor pendidikan dituntut lari dan berkembang menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Penyesuaian itu dimaksudkan agar setiap pendidik harus bisa adaptif terhadap arus teknologi yang semakin deras, agar sumber daya manusia yang

dipersiapkan sejak dini dapat menghadapi tantangan belum pernah dialami sebelumnya. Persiapan dalam menghadapi tantangan tersebut tentunya guru perlu meningkatkan kompetensi personal yang akan di kolaborasikan dengan kemampuan mengelola bahan ajar berbasis teknologi informasi. Selain itu, untuk menyesuaikan perubahan cara kerja di era teknologi perlu optimalisasi bahan ajar yang digunakan selama proses pendidikan. Sehingga guru yang memiliki kompetensi khusus seperti kreativitas, berpikir kritis, dan metakognitif akan mudah mengoperasikan pembelajaran yang berbasis teknologi di Abad 21. (Munawar, Cakrawala Pedagogik. Volume 4 Nomor 2 Oktober 2020).

Buku pelajaran sekarang lebih banyak berupa *textbook*, walaupun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa. Minat membaca yang rendah menyebabkan kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku PAI. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibandingkan dengan buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang berurut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yang saling berinteraksi.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kasatuan dan persatuan bangsa. (Meria, 2017 : 3)

Salah satu alasan peneliti mengambil metode penelitian pengembangan karena, untuk menghasilkan produk tertentu salah satunya

E-Komik, yang dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis untuk menguji produk tersebut.

Teknologi yang dipakai dalam proses pembelajaran pada saat sekarang ini tergolong sudah canggih, oleh karena itu pendidik juga dituntut memahami serta mempunyai kemampuan Ilmu teknologi untuk mendukung proses pembelajaran serta membuat media yang lebih inovatif dan kreatif. Ketika pendidik mengajar menggunakan kreatifitas sehingga bisa meningkatkan kualitas dari pendidikan. Materi yang diajarkan akan lebih berarti dan membuat cara-cara yang lebih menyenangkan untuk mendekati pada kurikulum. Kreatifitas guru tersebut akan mendukung keterampilan berpikir kreatif peserta didik untuk terus berkembang.

Pada saat sekarang ini di Indonesia terjadi sebuah penyakit atau yang kenal dengan wabah covid-19. Wabah ini terjadi hampir di seluruh dunia yang mengakibatkan proses pembelajaran yang sebelumnya tatap muka menjadi pembelajaran daring melalui media smartphone, laptop atau komputer. Jadi pembelajaran daring ini dibutuhkan media yang menarik bagi peserta didik karena pembelajaran yang dilakukan tidak secara tatap muka. Apalagi pembelajaran daring ini penggunaan media di butuhkan dalam proses belajar mengajar. Karena dengan menggunakan media yang menarik siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran, merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengar. Karena dapat membantu proses komunikasi dalam pembelajaran, Oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting. Pembelajaran tanpa menggunakan media, komunikasi yang terjadi tidak maksimal dan proses pembelajaran juga akan berlangsung secara tidak optimal (Budiarti, 2016 : 234).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis

media pembelajaran dapat menjadikan bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. (Nurrita, 2018: 172).

Banyak guru yang tidak memperhatikan media pembelajaran. Padahal media juga memiliki peran penting, sehingga perlu diperhatikan., misalnya bagaimana cara memilih media yang baik. Penulis berharap dapat memberikan gambaran tentang cara memilih media, khususnya media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan kondisi sekarang media itu tidak hanya media konvensional yang bisa kita manfaatkan tapi juga media yang memanfaatkan IT . Orang semuanya sudah berbasis digital. Media itu adalah media yang berpengaruh pada proses dan hasil didukung dengan hasil penelitian Kanti (2018) yang menjelaskan bahwa hasil skor respon siswa terhadap media sebesar 87% (sangat menarik). Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran itu meningkat jika media nya bagus . media itu banya bisa dipakai salah satunya media E-Komik, media E-Komik ini cocok dengan dengan anak SD yang lebih menarik.

Perkembangan komik akhir-akhir ini memang berkembang dengan baik. Komik menjadi bacaan yang sangat diminati baik oleh kalangan dewasa terlebih anak-anak. Sekarang, banyak buku-buku pelajaran yang tampil menarik, bahkan dikemas dalam bentuk komik atau ilustrasi kartun. Komik ilmiah pun mulai menjadi fenomena sebagai pemancing ingin minat belajar. Cerita komik yang sarat imajinatif dengan dukungan gambar yang menarik, serta komunikasi yang lugas membuat komik begitu dikonsumsi dikalangan anak-anak. Gambar pada komik membantu mendorong para siswa membangkit minatnya pada pelajaran. (Utariyant, 2015: 344).

Alasan peneliti memilih komik karena anak- anak SD itu masih dekat dengan kartun, gambar yang menarik, mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka lihat. Mudah diakses, bisa disebar luaskan, biasanya guru mengajar hanya media papan tulis, maka dengan adanya komik yang berwarna, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun, hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Hampir semua peserta didik kelas VI SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan.

Peneliti memilih E-Komik karena mudah di akses kapan saja oleh siswa secara elektronik maupun secara offline. Sinyal internet juga mudah di akses kapan saja. Fenomena yang terjadi di lapangan , jika siswa hanya diberi buku pembelajaran , itu yang membuat siswa membosankan dalam belajar , dengan pemilihan komik ini maka akan ada ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini dikeranakan peserta didik tingkat sekolah pertama masih mengutama tipe belajar dengan *visual* dengan mengamati gambar yang dilihatnya akan mudah mengingat kembali materi pembelajaran, sehingga E-Komik sangat membantu dalam meningkatkan minat membaca. Seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh penelitian Salahuddin dkk, pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas III sekolah dasar (SD) 02 di Kab Sambas masih konvensional. Kurangnya minat belajar siswa dan media pembelajaran yang diterapkan guru belum mampu memotivasi siswa dalam belajar. Penyajian materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik.

Maka untuk menjawab permasalahan di atas penulis menawarkan solusinya dengan E-Komik. Alasan memilih komik karena sesuai karekeriktik siswa yang lebih suka pada kartun hal yang bergambar apalagi hal itu menarik siswa dalam proses belajar. Alasan memilih digital

karena menyesuaikan pada zaman sekarang , seperti anak-anak itu walaupun tidak di fasilitasi disekolah , tetapi ada kerja sama antara orang tua dengan guru , jadi bisa di kirim secara digital dan anak juga bisa belajar kapan saja tidak hanya belajar nya di sekolah saja tetapi bisa diluar juga.

Demikian juga di SDN 04 Batuhampar menerapkan pembelajaran daring menggunakan Grup WhatsApp. Dengan menggunakan media papan tulis, spidol, dan Grup WhatsApp ini banyak yang malas mengikuti pembelajaran terutama pada bidang studi PAI, masih banyak peserta didik yang belum paham materi tersebut, menggunakan Grup WhatsApp dan adanya keterbatasan guru dalam menjelaskan materi. Karena siswa malas membuka Grup WhatsApp karena guru hanya memberikan tugas, dan kuis maupun catatan resume kepada siswa nya melalui buku cetak yang mempunyai halaman yang tebal membuat siswa malas membuka buku cetak.

Alasan peneliti memilih SD, karena melihat sekarang anak SD sudah banyak menggunakan hp dalam proses pembelajaran terutama siswa kelas VI, SD masih cocok dengan komik yang bergambar , dan siswa juga tidak asing lagi dengan istilah komik. Untuk mempermudah siswa dalam belajar. Dan guru juga kurang paham dengan Ilmu teknologi, karena memperhatikan zaman sekarang yang lebih canggih jadi bisa memanfaatkan digital yang ada.

Alasan materi Berbaik Sangka yang diteliti untuk dijadikan komik karena anak lebih suka pada media visual tokohnya ada dekat mereka, dan ini salah satu materi yang sifat nya fakta yang bisa dijadikan sebuah cerita agar anak tertarik pada pelajaran dengan komik, materi yang di ajarkan akan dibuat dengan semenarik mungkin. Agar siswa memahaminya secara mudah. Dengan ini guru bisa memvariasikan media ketika menerangkan materi pembelajaran. Agar siswa tidak bosan dengan media yang selama ini diajarkan oleh gurunya. Dan disini juga diterangkan materinya dengan mencontohkan sikap yang terjadi di dalam kelas. Dengan ini media E-

Komik sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih cenderung ke visual atau hal yang dilihat.

Hasil wawancara peneliti dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Batuhampar Kelas VI pada tanggal 15-17 Juni 2021 didapatkan informasi bahwa media yang digunakan selama ini guru hanya menggunakan media papan tulis saja, Guru masih belum memanfaatkan IT dalam proses pembelajaran. Siswa yang di ajar pun kurang memperhatikan karena guru hanya menyampaikan materi dengan memakai media papan tulis saja. sehingga aktivitas siswa tidak terlihat aktif. Dengan menggunakan komik ini siswa akan dituntut terlibat aktif dalam proses pembelajaran .

Berdasarkan wawancara dengan siswa pada tanggal 21-22 Juni 2021 diperoleh gambaran bahwa siswa lebih suka pada hal yang bergambar , melihat, dan membaca yang demikian salah satu alternatif yang dapat digunakan meningkatkan minat belajar siswa dan lebih mudah siswa memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran E-Komik karena mudah di akses kapan saja ,yang menarik, tidak membosankan, dan efektif pada kompetensi dasar Berbaik Sangka untuk siswa kelas VI . Karena peserta didik tipe belajarnya berupa visual yang lebih cenderung penglihatannya dengan adanya gambar-gambar yang menarik lebih menarik peserta didik untuk minat membaca dan belajar. Sehingga materi Berbaik Sangka diambil karena bisa mencontoh akhlak terpuji di sekitar kita agar memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya melalui gambar yang di tampilkan.

Kelebihan dari media E-Komik ini menurut peneliti bahwa melalui interaksi tertulis dan visual komik menempatkan wajah manusia antara pada subjek tertentu sehingga muncullah hubungan emosional antara siswa dan tokoh-tokoh dalam cerita komik ini. Adapun kelebihanannya pertama, komik dapat diterapkan disemua mata pelajaran, kedua komik menarik

peserta didik tanpa memandang usia.. Selanjutnya isi komik sering berwarna-warni, gaya tulisan tidak serumit seperti yang ada pada buku.

Terkait penelitian ini, sebelumnya terdapat penelitian yang membahas tentang media E- Komik yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurul Chusna, yaitu Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari presentase yang diperoleh dari hasil penilaian ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran sebesar 100% bisa dikatakan layak dipergunakan. Kemudian pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran memiliki keefektifan yang tinggi karena mampu meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, hal ini dapat dilihat dari hasil pertanyaan terbuka melalui angket dengan presentase yang diperoleh sebesar 90,7 % sehingga e-komik sebagai media pembelajaran sangat efektif dipergunakan. (Nurul Chusna, 2015: 56).

Berdasarkan pengembangan komik PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa sekolah dasar dapat diambil kesimpulan bahwa teknik validasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba terbatas, uji coba kelompok, uji lapangan pada siswa secara luas.

Dari beberapa permasalahan yang ditemukan, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian berjudul *“Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sarana dan prasarana yang ada tidak di manfaatkan untuk pengembangan media.

2. Peserta didik lebih cepat bosan dengan hanya membaca buku paket saja.
3. Penggunaan media yang kurang bervariasi.
4. Banyaknya materi dan terbatas oleh alokasi waktu pembelajaran di sekolah, banyak sarana dan pra-sarana yang tidak di gunakan oleh guru secara maksimal. Dan guru kurang memanfaatkan IT dalam mengajar.

Berdasarkan uraian di atas bahwa peserta didik harus berfikir kritis dan inovatif. Keberhasilan anak didik dalam mengikuti belajar-mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam membaca. Sehingga diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulisan sehingga menuntut anak harus melakukan aktifitas membaca guna memperoleh pengetahuan.

Belum dikembangkan nya buku pelajaran dengan media E-Komik pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas VI di SDN 04 Batuhampar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana validitas dari Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media E- Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagi guru : sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien sehingga dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan

2. Bagi peneliti : sebagai subjek utama dalam melaksanakan penelitian guna mengetahui kelayakan bahan ajar yang dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai wahana untuk memperluas wawasan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran E-Komik menggunakan *Comic Life 3* dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat oleh penulis merupakan media pembelajaran E-Komik pada materi Berbaik Sangka. Pembuatan media komik ini menggunakan aplikasi *Comic Life 3*.
2. Produk E-Komik merupakan komik elektronik yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru secara online atau offline yang diakses melalui file berbentuk *ebook* seperti PDF . E-Komik dapat dikirimkan melalui aplikasi *whatsapp group*, *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya.
3. Produk E-Komik yang dibuat penulis memakai jenis komik pendidikan. Karena komik pendidikan menampilkan sebuah cerita sederhana dengan dikaitkan dengan nilai-nilai pendidikan sehingga cocok untuk siswa SD yang mana anak SD lebih suka pada hal yang menarik, dan hal bergambar.
4. Alur cerita dalam E-Komik dibuat oleh penulis sendiri.
5. Produk E-Komik yang dibuat gambar semenarik mungkin dengan menggunakan E-Komik dengan cerita yang sederhana.
6. Terdapat beberapa karakter atau tokoh dalam komik yang menceritakan alur Berbaik Sangka.
7. Jenis huruf yang digunakan dalam balon E-Komik bervariasi yaitu : *Time New Roman ukuran 12*, *GlassJaw BB Italic ukuran 28*, *Lint McCree Intl BB Bold ukuran 10*, *Blambot Casual ukuran 10* dan *Comic Sans MS Italic ukuran 10*.

8. Produk E-Komik yang dibuat terdapat evaluasi atau soal yang ditugaskan untuk peserta didik.

G. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan bisa mengembangkan kemampuan belajar dan memberikan opsi menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar untuk peserta didik dan juga pendidik, dalam keterbatasan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran juga menyuguhkan bahan pembelajaran berupa media E-Komik yang dibuat dengan aplikasi *Comic Life 3* pada materi Berbaik Sangka .

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya pengembangan media E-Komik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik dan Calon pendidik

Mempermudah pendidik dan calon pendidik untuk rujukan referensi belajar yang inovatif dan interaktif. Serta bisa meningkatkan minat untuk pendidik dan calon pendidik untuk menemukan pilihan sumber belajar untuk yang lebih baik.
2. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik akan lebih terdorong untuk bersemangat dalam belajar PAI dan Mencontohkan sikap Berbaik Sangka kepada sesama
 - b. Meningkatkan daya perhatian peserta didik.
 - c. Peserta didik bisa memanfaatkan teknologi yang ada sambil memahami pelajaran PAI.
 - d. Hasil belajar siswa meningkat.

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Pembelajaran PAI Kelas VI SDN 04 Batuhampar yaitu menghasilkan produk yang inovasi membantu guru dalam mengembangkan E-Komik, serta

membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media E-Komik hanya dilakukan pada pembelajaran PAI didasarkan materi Berbaik Sangka dalam pengembangan E-Komik lebih difokuskan untuk melihat validasi media E-Komik pada uji validitas.

I. Definisi Operasional

Penjelasan beberapa istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan adalah mengembangkan sesuatu yang bertujuan menghasilkan sebuah produk untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah pembuatan media E-Komik pada pembelajaran PAI.
- 2) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi di dalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu, kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 3) E- Komik adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan ilmu Teknologi agar penyajian media menjadi lebih menarik dan praktis dalam penggunaannya, dibuat dengan alat elektronik seperti komputer, laptop, android. yang berkaitan dengan kejadian alam terutama pada materi Berbaik Sangka secara gratis. Bisa diakses secara elektronik dan kapan saja oleh peserta didik . Pembuatannya yang dilakukan secara digital dengan memanfaatkan IT.
- 4) Aplikasi *Comic Life 3* adalah aplikasi yang menyenangkan, kuat, dan mudah digunakan yang membuat pembuatan komik lebih mudah dari sebelumnya. Mulai dari memotret dengan mudah hingga membuat komik lengkap di satu perangkat dengan templat halaman penuh dan tata letak panel. Dilengkapi dengan font, templat, balon, caption, dan seni huruf.

- 5) Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti merupakan mendidik seseorang atau kelompok yang baik sesuai dengan ajaran Agama Islam dan ketentuan-ketentuan Islam. Pendidikan Agama Islam bermakna upaya mendidika seseorang dan kelompok dengan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pegangan dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Materi Berbaik Sangka ini termasuk salah satu materi PAI yang merupakan perilaku yang bisa menjauhkan diri dari rasa khawatir berlebih dan tidak berburuk sangka. Berbaik Sangka adalah menduga yang baik terhadap sesuatu. Perilaku baik yang bahkan tercantum pada Al-Qur'an. Dengan berbaik sangka , manusia belajar menyerahkan segala yang terjadi pada Allah SWT.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen system pembelajaran, media hendaknya merupakan bagian internal dan harus sesuai dengan proses pembelajaran menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018: 173).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yang saling berinteraksi.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah, mulai dari media buku sampai media elektronik. Menurut para ahli pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan . Media juga merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Fungsi media pembelajaran, (1) menarik perhatian siswa, siswa terkadang kurang tertarik terhadap suatu pembelajaran dikarenakan materi pelajaran sulit untuk dimengerti oleh siswa, dengan media pembelajaran suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat berkonsentrasi, ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik, (2) memperjelas penyampaian pesan, dalam penyampaian pembelajaran ada hal-hal yang sulit untuk diterangkan ke siswa, dengan media

pembelajaran, seperti video, gambar, audio, siswa akan lebih memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya; (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, ketika menjelaskan hal-hal yang sulit untuk diterangkan, misalnya dalam pembelajaran IPA, dengan media pembelajaran seperti gambar berteks, siswa lebih mengerti apa yang dimaksudkan guru, (4) menghindari penafsiran yang keliru, ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang siswa terkadang berbeda antara satu dengan lainnya dan maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman para siswa, dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak terjadi kesalahan informasi; (5) Mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa, dengan beragam media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang di berikan oleh guru; (6) Mencapai pembelajaran yang efektif, dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar yang dilakukan dikelas maupun secara daring diharapkan berhasil dan sukses sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru.

Manfaat media pembelajaran adalah menyeragamkan penyampaian materi pembelajaran, proses belajar mengajar lebih menarik, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, kegiatan belajar lebih fleksibel dan dapat dilakukan dimana saja, dan menumbuh kembangkan sikap positif siswa.

2. Fungsi dan Kegunaan Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut.

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

e) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. (Nurrita, 2018: 178).

Menurut Wina Sanjaya, Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

a) Menangkap suatu obyek atau peristiwa -peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio

b) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami

c) Menambah motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Nurrita, 2018: 179).

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampilan dalam berbagai jenis format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. (Sukiman, 2012: 44)

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Menurut Rudy Brezt, mengklasifikasikan media berdasarkan unsure pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan symbol), dan gerak. Di samping itu juga, Brezt membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Brezt dikelompokkan menjadi 8 kateri : a) media audio semi gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak (Sukiman, 2012: 44-45)

B. Media Pembelajaran E- Komik

1. Pengertian E- Komik

Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang sesuai dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik yaitu cerita bergambar atau disingkat cegram. Menurut kamus besar Indonesia komik merupakan cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu komik dalam bahasa Jepang sering disebut perkembangan komik telah mengalami perkembangan yang pesat secara umum dapat dan diartikan sebagai cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai visual yang terdiri dari tulisan yang terjalin menjadi cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik (Hidayah, 2017).

Jadi disimpulkan E-Komik adalah media pembelajaran berbentuk media visual yang pembuatannya dilakukan dengan elektronik untuk membantu menyampaikan informasi atau materi dalam bentuk cerita berurutan atau bersambung dari setiap gambar yang ditampilkan dalam bentuk digital dengan format elektronik.

2. Jenis-jenis Komik

Komik menurut Ismail (2013: 74) dibagi menjadi beberapa jenis-jenis komik dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Karikatur (*Cartoons*)

Kartun hanya berupa satu tampilan, dengan beberapa gambar dipadukan dengan tulisan. Biasanya komik kartun /

karikatur jenis ini bersifat humor (bayolan) dan editorial (kritik) atau politik (sindiran) yang dapat menimbulkan suatu makna sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Misalnya: di beberapa majalah sering ditampilkan kartun / karikatur tokoh tertentu, oleh karena itu sebagai kritik dan sindiran, bahkan terkadang dikemas lucu dan menghibur.

2. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Bentuk komik hanya berupa penggalan gambar yang disusun / dirangkai menjadi alur cerita pendek. Namun, isi cerita tidak terpaku pada satu isu, tetapi bisa juga dijadikan cerita bersambung. Biasanya terdiri dari 3 sampai 6 panel atau lebih. Komik strip ini biasanya disajikan dalam penampilan harian atau mingguan di koran, majalah atau tabloid / buletin. Penyajian konten cerita juga bisa dalam bentuk humor / guyonan atau cerita yang bersifat serius tetapi disukai oleh pembaca. Contoh: panji koming di koran Kompas dan gibug (komik strip dibuat menjadi buku saku).

3. Komik Buku (*Comic Book*)

Kumpulan gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk buku (ada sampul dan isinya). Buku komik (*Comic Book*) sering disebut juga komik cerita pendek yang biasanya berukuran 32 halaman pada komik, biasanya 48 dan 64 halaman pada umumnya, buku tersebut berisi cerita, iklan, dan lain sebagainya.

4. Komik Pertahunan

Jika pencipta komik sudah dalam lingkup penerbit yang serius, penerbit akan secara berkala / dalam skala (misalnya setiap tahun atau setiap beberapa bulan) akan menerbitkan buku komik baik itu cerita pecah maupun berseri.

5. Komik Online (*Web Comic*)

Selain media cetak seperti koran, majalah, tabloid dan buletin, media internet juga dapat digunakan sebagai sarana

penerbitan komik dengan menyediakan website agar pengunjung / pembaca dapat menonton komik, pemanfaatan media internet membuat jangkauan pembaca komik lebih lebar. Komik online merupakan langkah awal untuk menerbitkan komik dengan biaya yang relatif lebih murah melalui dibanding melalui media cetak. (Wibowo,2019: 55-57)

Sedangkan menurut Indiria Maharsi (2011: 7) komik memiliki arti lebih pada cerita bergambar yang sifatnya menghibur. Namun terlepas dari kedua pengertian tersebut komik merupakan jenis media visual yang diakui mempunyai kekuatan yang besar dalam menyampaikan suatu informasi dan mudah dimengerti. Pendapat Arsyad (2013:89) yang menyatakan siswa sekolah dasar memiliki daya tarik yang tinggi terhadap media visual dan juga cerita yang dihadirkan melalui penokohan dalam komik untuk menyampaikan nilai – nilai karakter pada siswa. Media komik ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit yang dekat dengan kehidupan sehari – hari siswa dan bermuatan nilai – nilai karakter. (Restian. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. ISSN 2579-6461 (Online) ISSN 2460-6324)

3. Unsur-Unsur Desain Komik

Unsur-unsur yang dimiliki oleh komik terbagi atas sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi. Pada bagian sampul depan biasanya terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

a. Judul cerita atau judul serial

Judul biasanya diambil dari tema yang diangkat atau sang tokoh utama, ukuran huruf dibuat capital dan beserta berw arna mencolok sehingga mudah ditangkap oleh pembaca..

b. Credits

Credits adalah bagian keterangan tentang pengarang komik

c. Indicta

Yaitu keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan tertiban ringkasan cerita yang ada pada komik yang berfungsi untuk memberikan gambaran tentang isi komik kepada pembaca. (Hidayah, 2017: 38)

Halaman isi komik terdiri dari unsure-unsur berikut:

a. Panel

Merupakan unsur yang cukup berperan dalam komik. Panel ini berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. agar komik tampil menarik dan sesuai dengan alur, maka peralihan antara satu panel dengan panel lainnya harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa.

b. Gang

Gang pada komik berfungsi sebagai waktu yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya. Melalui gang ini imajinasi pembaca mengambil dua gambar yang terpisah dengan mengubah menjadi gagasan

c. Narasi

Penggunaan narasi pada komik cukup penting perannya.

d. Balon kata dan efek suara

Balon kata dan efek suara merupakan suatu lambang yang mengekspresikan suara dialog suatu percakapan, penggunaan variasi berbentuk huruf yang sering disesuaikan dengan bunyi-bunyi non verbal (masdiono, 2007).

4) Cara Membuat Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3*

Alat yang digunakan adalah laptop dan alat digital. Alat-alat tersebut antara lain seperti *Comic Life 3* yang berfungsi membuat layout halaman dengan kotak untuk gambar dan teks. Gaya dapat diterapkan untuk membuat hampir semua jenis 'rasa' untuk dokumen Anda. Keterangan dapat dibuat dengan ekor agar

memiliki pemikiran balon, kotak pembicaraan atau penjelasan hanya tambahan.

Pada pembuatan komik dengan aplikasi *Comic Life 3* tidak membutuhkan keahlian menggambar. Hal ini merupakan keunggulan dari aplikasi ini, sehingga siapa saja dapat membuat komik. Ilustrasi komik dibuat dengan kolase foto dengan format *images* sehingga diharapkan mudah dibuat oleh guru/pendidik dan mudah disebarkan kepada siswa. Proses awal pembuatan komik dengan aplikasi ini adalah mengambil foto menggunakan kamera atau kamera ponsel sebanyak mungkin sesuai dengan karakter atau tokoh dan latar belakang atau lokasi yang telah ditentukan. Tahap selanjutnya adalah penentuan elemen komik yang terdiri dari panel komik, sudut pandang kamera, ukuran gambar, parit komik, balon kata, ilustrasi, penokohan, dan alur cerita. Tahapan perancangan komik pembelajaran terdiri dari: penentuan topik, peta konsep, *storyline*, dan ilustrasi komik.

Adapun langkah penggunaan *Comic Life 3* dihasilkan adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama dalam pembuatan komik adalah mencari sumber sumber referensi yang berkaitan dengan materi Berbaik Sangka.
- 2) Tahap selanjutnya membuat kerangka cerita atau sceetch komik. (lihat lampiran).
- 3) Mendownload aplikasi *Comic Life 3* di laptop / computer.
- 4) Menentukan ukuran komik.
- 5) Membuat komik ini menyiapkan Laptop dengan software *Comic Life 3* dan Adobe photoshop.
- 6) Menentukan panel yang tersedia di software *Comic Life 3* bagian education.
- 7) Masukan gambar dalam panel komik sesuai dengan scrip/naskah komik.

- 8) Pemilihan balon kata di setiap panel komik sesuai dengan scrip/naskah komik.
- 9) Memasukan teks percakapan satu persatu sesuai dengan scrip/naskah komik
- 10) Proses pembuatan komik selesai.

5) Kelebihan E- Komik

Kelebihan bahan ajar berbentuk E-Komik dibandingkan yang berbentuk cetakan, diantaranya :

- a. Bahan ajar E-Komik lebih tahan lama jika dibandingkan dengan yang cetakan. Hal ini karena data bahan ajar E-Komik berupa file yang biasanya disajikan dalam *e-book*.
- b. Pembuatan E-Komik lebih murah dan efisien karena tidak perlu dilakukan pencetakan. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan si pengguna bahan ajar digital juga dapat mencetak bahan ajar tersebut
- c. Bagi guru, bahan ajar berbentuk E-Komik akan lebih mudah untuk melakukan penyebaran kepada siswanya yaitu melalui computer atau laptop (Trianto, 2014 : 2).

6) Software *Comic Life 3*

Software *Comic Life* menurut Restian (2019: 161) merupakan program aplikasi pemenang penghargaan untuk mengkreasikan komik, karena program ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu, dan sebagainya. *Comic Life* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membuat tata letak halaman menggunakan templet yang tersedia. Templet berupa kotak-kotak untuk menempatkan gambar dan foto serta bentuk-bentuk teks dengan berbagai pilhan. *Comic life* dapat menggunakan berbagai format gambar seperti, (1) HTML, (2) images, (3) iphoto album, dan (4) quick time. Selain itu software *Comic Life* tersedia secara gratis di internet, sehingga siswa dapat

menggunakannya tanpa perlu mengeluarkan biaya untuk belajar membuat komik.

Munawar (2020: 163-177) *Comic Life* merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan salah satu alternatif untuk media pembelajaran. Aplikasi ini lebih mudah dibuat dan di aplikasikan oleh peserta didik, yang dengan mudah tersedia di internet. *Comic Life* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran berupa komik.

Berdasarkan penjelasan diatas, *Comic Life 3* merupakan aplikasi yang tersedia dan dapat digunakan dalam pembelajaran. software ini membantu pendidik membuat animasi berdasarkan gambar dan document, yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Comic Life 3* merupakan aplikasi pembuat komik yang dapat mengubah foto menjadi komik, sehingga memiliki cerita dan rangkaian cerita dari foto yang ditampilkan. Dapat menambahkan catatan serta informasi yang diinginkan sesuai materi pembelajaran. Dengan menggunakan *Comic Life 3*, siswa akan lebih tertarik dan antusias serta lebih mudah memahami materi pembelajaran.

C. Hakikat Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

1. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru, siswa dan materi pembelajaran sehingga situasi tersebut merupakan proses belajar sehingga terjadinya perubahan tingkah laku baik itu kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Mayer menyatakan bahwa “Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.” (Sunhaji, 2014: 33).

Sementara itu, Chauhan (dalam Sunhaji, 2014: 32) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya memberi perangsang (stimulus) bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar agar terjadinya perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh praktek atau latihan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara pendidik dan siswa dan membahas suatu materi pembelajaran sehingga terjadinya proses belajar dan mengajar dengan tujuan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa baik itu kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Pengertian Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami ajaran Islam (*knowing*), terampil melakukan ajaran Islam (*doing*), dan melakukan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (*being*). Adapun tujuan pendidikan agama Islam di sekolah umum adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan melakukan, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan

tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kasatuan dan persatuan bangsa. (Meria, 2017 : 3)

Dalam Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga Menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.(Ahmad, 1992: 32).

3. Materi Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VI SDN 04 Batuhampar

Tabel 2.1 KD dan KI

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	3.8 Memiliki sikap baik sangka kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-hujurat/49:12.	3.8.1 Menjelaskan pengertian baik sangka kepada sesama. 3.8.2 Menjelaskan dalil tentang baik sangka.
2.	4.8 Mencontohkan sikap baik sangka kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-hujurat /49:12.	4.8.1 Menunjukkan contoh sikap baik sangka kepada sesama

a. Pengertian Baik Sangka

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “sangka” artinya duga atau taksir. Baik Sangka adalah menduga yang baik terhadap sesuatu. Seorang Peserta didik harus selalu Baik Sangka atau berpikir positif terhadap orangtua, guru atau teman. Berpikir positif adalah perilaku terpuji. Lawan kata baik sangka

adalah berburuk sangka atau prasangka. Peserta didik yang baik akan menghindari prasangka buruk terhadap orang lain.

Allah Swt. di dalam Q.S. al-Hujurat /49:12

يَتَأَيَّمُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا

يَغْتَابَ بَعْضُكُم بَعْضًا أَنُحِبُ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ

وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ ﴿١٢﴾

12. Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan purba-sangka (kecurigaan), karena sebagian dari purba-sangka itu dosa. dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang.

Di dalam Q.S. al-Hujurat/49:12 di atas Allah Swt. sudah mengingatkan kita agar menjauhi prasangka buruk, jangan mencari-cari kesalahan dan kejelekan orang lain. Karena apa yang kita sangkakan belum tentu kebenarannya. Di samping itu, diri kita belum tentu lebih baik dari orang yang kita jelek-jelekkan tersebut.

Ayat tersebut di atas didukung pula oleh hadis Rasulullah saw. berikut ini.

يَقُولُ اللَّهُ تَعَالَى : أَنَا عِنْدَ ظَنِّ عَبْدِي بِي وَأَنَا مَعَهُ إِذَا ذَكَرَنِي فَإِنْ ذَكَرَنِي فِي نَفْسِهِ

ذَكَرْتُهُ فِي نَفْسِي وَإِنْ ذَكَرَنِي فِي مَاءٍ ذَكَرْتُهُ فِي مَاءٍ خَيْرٍ مِنْهُمْ وَإِنْ تَقَرَّبَ إِلَيَّ بِشَيْءٍ

تَقَرَّبْتُ إِلَيْهِ ذِرَاعًا وَإِنْ تَقَرَّبَ إِلَيَّ ذِرَاعًا تَقَرَّبْتُ إِلَيْهِ بَاعًا وَإِنْ أَتَانِي يَمْشِي أَتَيْتُهُ هَرْوَلَةً

(رواه البخاري، رقم 7405 ومسلم ، رقم 2675)

Artinya:

”Sesungguhnya Allah berfirman, “Aku menurut prasangka hamba-Ku. Aku bersamanya saat ia mengingat-Ku. Jika ia mengingatkku dalam kesendirian, Aku akan mengingatknya dalam kesendirian-Ku. Jika ia mengingat-Ku dalam keramaian, Aku akan mengingatknya dalam keramaian yang lebih baik daripada keramaiannya. Jika ia mendekat kepada-Ku sejengkal, Aku akan mendekat kepadanya sehasta. Jika ia mendekat kepada-Ku sehasta, Aku akan mendekat kepadanya se depa. Jika ia datang kepada-Ku dengan berjalan, Aku akan datang kepadanya dengan berlari.” (HR Bukhari dan Muslim).

Dengan demikian, kita tidak menjelek-jelekkkan teman kita yang ada di sekolah atau di lingkungan rumah. Pikiran kita hendaknya tidak dipenuhi oleh pikiranpikiran yang negatif. Sebaliknya kita berpikir positif, jernih dan mendoakan kebaikan untuk diri sendiri dan orang lain.

b. Contoh Berbaik Sangka

Setelah kita memahami makna berbaik sangka, marilah kita cermati contoh- contohperilaku Berbaik Sangka berikut ini:

- 1) curiga Ahmad meminjamkan uang jajannya kepada Karim untuk membeli buku.
- 2) Kamila menerima peraturan orang tuanya untuk bangun pagi agar bisa salat subuh berjamaah dan membersihkan tempat tidur sendiri.

- 3) Karlina menerima aturan orang tuanya untuk mengikuti les privat mengaji di rumah, walaupun ia tidak keluar rumah setelah pulang sekolah.
- 4) Herman memahami sahabatnya Zakaria yang tidak ikut piknik ke Taman Mini Indonesia Indah (TMII), karena ternyata Zakaria harus mengikuti ujian renang. (Buku paket siswa kelas VI kurikulum 2013)

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto (2016) yang berjudul “ Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”. Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil posttest kelas eksperimen dan rata-rata skor posttest kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil posttest kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05 (berpengaruh secara positif dan signifikan). Media komik membuat anak-anak dapat banyak belajar melalui kata-kata yang lebih kompleks di dalam komik yang memungkinkan bagi anak untuk menambah kosa kata baru untuk memperkaya perbendaharaan kata pada anak-anak.(Jurnal Prima Edukasia Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016, (233 - 242).
2. Penelitian Rohmanurmeta (2019) yang berjudul “Pengembangan E-Komik Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil angket oleh guru kelas V SDN 01 Somoroto total skor keseluruhan E-Komik mendapat persentase sebesar 82,50% dan dinyatakan sangat valid. Hasil angket oleh guru kelas V SDN 2 Somoroto mendapat total skor

keseluruhan media pembelajaran E-Komik pelestarian lingkungan berbasis karakter mendapat persentase sebesar 85% dan dinyatakan sangat valid. Hasil angket oleh guru kelas V SDN 03 Somoroto mendapat total skor keseluruhan media pembelajaran E-Komik pelestarian lingkungan berbasis karakter mendapat persentase sebesar 35% dan dinyatakan sangat valid. (Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, Vol 9 No.2 (2019).

3. Jurnal yang ditulis oleh Handy Dwi Nurniawan dan Durinda Puspasari (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 91,67 %, aspek isi pengembangan media komik memperoleh presentase skor 90,28%, aspek penyajian pengembangan media komik memperoleh presentase skor 90,63%, dan aspek keterlaksanaan, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 94,44%, sehingga rata-rata per validator sebesar 165,91%. Produk media komik ini sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.(Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, e.ISSN 2580-8915)
4. Penelitian Kanti (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan bahwa hasil skor respon siswa terhadap media sebesar 87% (sangat menarik) dengan waktu pembelajaran 2x3 JP lebih singkat dari alokasi pada silabus, rata-rata hasil belajar meningkat dari 76,80 menjadi 84,70. Pada uji kelompok besar memperoleh rata-rata skor 88% (sangat menarik) dengan waktu yang tersedia pada silabus untuk KD tersebut adalah 4x3 JP menjadi 2x3 JP rata-rata nilai ulangan harian siswa sebelumnya yaitu 75,75 meningkat menjadi 84,33 setelah menggunakan media pembelajaran

E-Komik. Hasil ujicoba tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Komik menarik, efisien, dan efektif. (Jurnal Pendidikan Ekonomi , Volume 12 No 1: April 2018)

5. Jurnal yang ditulis oleh Anggit Grahito Wicaksono, Slamet Riyadi Jumanto, dan Oka Irmade (2020) yang berjudul “Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar”. Pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berupa rangka tubuh manusia dan magnet, namun media yang telah digunakan tersebut adalah media yang belum kontekstual dan belum mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran tersebut kurang menarik bagi siswa karena sudah biasa dan tidak memiliki inovasi yang signifikan. Menurut hasil wawancara dengan 4 siswa kelas 4 yang terdiri dari 2 orang siswa perempuan dan 2 orang siswa laki-laki di SD Negeri Pajang I Surakarta 75% siswa tidak menyukai pembelajaran IPA karena materinya cenderung banyak hafalan dan susah dibayangkan atau abstrak bagi siswa. Kondisi ini memerlukan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Salah satu media yang dapat mewakili adalah media komik. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan 4 orang siswa kelas IV SD Negeri Pajang I Surakarta yang dipilih secara acak, dimana 75 % siswa dengan 2 orang siswa laki-laki dan 1 orang siswa perempuan sangat menyukai komik sedangkan 1 orang siswa perempuan tidak menyukai komik karena belum pernah membaca komik. Materi yang disajikan dalam buku teks sangat monoton, bahasa yang digunakan sangat formal, dan sulit dimengerti oleh siswa, sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca buku teks tersebut. Media pembelajaran yang telah digunakan guru masih sangat konvensional tanpa ada inovasi baru yang menarik dan kurang dapat membantu dalam pembelajaran. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA khususnya materi rangka sangat diperlukan dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri Pajang I

Surakarta. (Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Volume 10 (2)
215-226 Desember 2020).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini digolongkan pada penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dalam penelitian dan pengembangan dikembangkan Media E-Komik Pada Pelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi *Comic Life 3* materi Berbaik Sangka kelas VI di SDN 04 Batuhampar.

B. Rancangan Penelitian

Desain penelitian 4-D merupakan desain penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan dimana model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perancangan desain penelitian ini yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini ditetapkan dan didefinisikan syarat-syarat media E-Komik menggunakan aplikasi *Comic Life 3*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini disiapkan media pembelajaran E-Komik menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Jadi, dalam tahap design ini penulis akan melakukan pembuatan rancangan produk dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan media dan mendesain tampilan E-Komik yang menarik dan inovatif.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini telah dihasilkan media pembelajaran E-Komik menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para validator.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini media pembelajaran sudah dapat digunakan karena telah dilakukan uji coba pada skala yang lebih luas. Namun dalam penelitian ini tidak dilakukan karena hanya sampai tahap

Development. Dengan demikian maka tahap *Disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan penulis dalam penelitian ini.

C. Prosedur Penelitian

Pada bagian ini diuraikan prosedur / langkah-langkah untuk setiap tahapan pengembangan yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini terdapat empat langkah kegiatan, yaitu:

a. Melakukan observasi di SDN 04 Batuhampar

Peneliti melihat keadaan di sekolah tersebut terkait dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti seperti sumber belajar yang dipakai pendidik dan siswa, media yang dipakai oleh pendidik, serta fasilitas yang mendukung pembelajaran yaitu mengenai ketersediaan wifi.

b. Melakukan wawancara dengan guru PAI

Wawancara dilakukan agar mengetahui gambaran dari sekolah dan kendala-kendala disana. Tujuannya untuk mengetahui masalah, hambatan, dan pendukung yang dihadapi di sekolah sehubungan dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VI SDN 04 Batuhampar, serta mengetahui sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI di kelas VI SDN 04 Batuhampar dan seberapa besar kebutuhan guru dan peserta didik berkenaan dengan produk yang dibuat.

c. Menganalisis silabus pembelajaran PAI pada kelas VI di SDN 04 Batuhampar

Tujuan dari analisis silabus ini adalah agar mengetahui materi yang diajarkan telah sesuai dengan KI dan KD . Khususnya pada materi Berbaik Sangka.

- d. Menganalisis bahan ajar PAI dan Budi Pekerti pada kelas VI yang digunakan di SDN 04 Batuhampar

Sebelum merancang mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Media E-Komik ini nantinya, harus dilihat dulu isi sumber belajar yang dipakai oleh guru pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VI di SDN 04 Batuhampar, baik dari cara penyajian materi, soal latihan dan tugas-tugas. Hal tersebut merupakan cara untuk melihat isi dari bahan ajar, cara pengutaraan dan kesesuaiannya dengan silabus. Selain itu bertujuan agar media yang akan peneliti kembangkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik agar proses belajar di kelas lebih bermakna.

- e. Mereview literatur tentang bahan ajar berupa media

Hal ini berguna untuk mengetahui format penelitian media , agar media nantinya dirancang dengan baik dan sesuai dengan unsur-unsur penulisan media yang baik. Oleh karena itu, media pembelajaran E-Komik ini, harus memuat judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, latihan-latihan, evaluasi serta ditambah petunjuk penggunaan media, baik itu petunjuk penggunaan icon-icon yang terdapat pada tiap-tiap jendela sebagai unsur dibentuknya media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan gambar-gambar yang menarik menggunakan *Comic Life 3*. Pada tahap *Design* penulis mulai Merancang gambar-gambar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VI di SDN 04 Batuhampar, dalam rancangan gambar meliputi cover, tujuan pembelajaran, materi, dan gambar penjelasan. Dalam tahap ini peneliti juga merancang lembar validasi untuk menentukan validitas pengembangan media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* berupa teknik, angket, respon.

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blue print).

Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses perancangan yaitu:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran
 - 1) Siswa mampu mengetahui pengertian Berbaik Sangka beserta dalil.
 - 2) Siswa mampu mengetahui apa yang menjadi contoh sikap Berbaik Sangka kepada sesama
- b. Aplikasi dan website yang akan digunakan
 - 1) *Comic Life* (<http://comiclif3.com>)
 - 2) Gambar yang mendukung
- c. Sumber pendukung
 - 1) Buku siswa
 - 2) Buku guru
 - 4) Internet

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini penulis membatasi sampai tahap validasi. Validasi dilakukan dalam bentuk tertulis dan diskusi dengan pakar sampai pakar berpendapat bahwa pengembangan media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* dalam pembelajaran PAI pada materi Berbaik Sangka yang dikembangkan telah valid.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa uji coba. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh orang yang ahli di bidangnya yaitu oleh dosen ahli dan guru mata pelajaran.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar validasi

Untuk menentukan validitas media E-Komik meliputi dan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi.

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media penelitian yang telah dirancang valid atau tidak.

Lembar validasi berisi item-item yang mengungkapkan *Comic Life 3* apakah pengembangan media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* dalam pembelajaran pembelajaran PAI di kelas VI SDN 04 Batuhampar telah dirancang sesuai ketentuannya dan digunakan untuk mengetahui apakah pengembangan media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* valid atau tidak. Teknik pengumpulan data untuk menentukan validitas pengembangan media komik menggunakan *Comic Life 3* melalui validasi dan diskusi dengan validator.

Tabel 3.1 Aspek-aspek Validasi Media

No	Aspek	Uraian	Butir Pernyataan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Materi pada media E-Komik pada pembelajaran PAI jelas	1,2,3,4,5,6,7
2.	Kualitas Design	media E-Komik pada pembelajaran PAI dapat digunakan dalam pembelajaran	8,9,10,11,12,13,14
3.	Kualitas Teknis	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	15,16,17,18,19,20,21,22,
		Tampilan media pembelajaran berbasis media E-Komik pada pembelajaran PAI menarik	23,24,25,26

(sumber: Azhar Arsyad, 2011: 175-176)

F. Jenis Data

Data kualitatif dan data kuantitatif merupakan jenis yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan saran yang terdapat pada angket mengenai hal-hal yang harus diperbaiki pada media pembelajaran menggunakan media E-Komik.

b. Data Kuantitatif

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji validitas dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media agar menjadi lebih baik.

Data yang diperoleh adalah berupa data kuantitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan pengukuran skala likert. Teknik analisis datanya dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Menyusun dan mengumpulkan angket sesuai responden yaitu ahli media dan ahli materi.
- 2) Data yang telah terkumpul berupa hasil pengisian angket selanjutnya diolah dan dihitung untuk mendapatkan persentase dalam setiap kategorinya.

Rumus yang digunakan diadaptasi dari rumus untuk menghitung persentase pada skala likert yaitu skor yang didapat dibandingkan dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100% (Ridwan, 2014).

Berikut adalah rumus untuk menghitung persentase kevalidan media.

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data persentase dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing aspek penilaian. Untuk memudahkan membaca hasil penelitian tersebut, tabel interval persentase dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Persentase Validasi

(%) Validasi	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

(sumber:Riduwan, 2017: 89)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Hasil Tahap Pendefinisian

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat- syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dan beberapa siswa, analisis silabus, analisis buku yang digunakan oleh guru PAI dan Budi Pekerti. Hasil kegiatan di tahap pendefinisian sebagai berikut:

a) Observasi dengan Guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04

Batuhampar

Berdasarkan observasi peneliti dilapangan diketahui bahwa media yang digunakan guru saat proses pembelajaran yaitu guru mengajar menggunakan media papan tulis dan belum memanfaatkan IT dalam pemanfaatan media pembelajaran. Jika guru menggunakan media papan tulis saja dalam proses pembelajaran itu akan menjadikan siswa merasa bosan, jenuh dan tidak tertarik yang membuat siswa akan keluar masuk kelas.

Selain observasi , penulis juga melakukan wawancara kepada guru PAI untuk mendapatkan gambaran di lapangan yang dilakukan pada tanggal 15-17 Juni 2021 dengan guru mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran PAI dengan Ibuk Yandi Fera S.Ag diperoleh gambaran bahwa media yang digunakan guru hanya menggunakan papan tulis dan belum memanfaatkan IT dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Selain itu guru juga belum membuat alat peraga atau media Pembelajaran yang menarik dalam memberikan contoh

visual kepada siswa. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan tersebut, maka hendaknya guru mampu menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai terlebih pembelajaran dengan media yang kurang menarik sehingga memicu rasa bosan dari peserta didik.. Sehingga pembuatan media komik menggunakan *Comic Life 3* dalam penyampaian materi diantaranya dapat menggunakan infocus untuk memaparkan contoh kepada siswa.

Wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa dari hasil wawancara yang dilakukan 21-22 Juni 2021 dapat diketahui bahwa siswa merasa malas dan bosan dalam mengikuti pembelajaran apalagi saat pembelajaran pada materi PAI. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru, bahwa guru menggunakan media papan tulis saja itulah penyebab siswa kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran hal ini termasuk salah satu faktor kenapa siswa itu bosan dan malas dalam belajar. Jadi diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mana dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran ini membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kelemahan menggunakan media yang digunakan sekarang adalah proses pembelajaran belajar membosankan dan peserta didik menjadi kurang menarik, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.

- a. Keberhasilan sangat bergantung pada keterampilan dan kemampuan guru
- b. Kemungkinan masih banyak interpretasi
- c. Metode mengajar actual yang akan diterapkan mungkin tidak sesuai untuk mengajar keterampilan dan sikap yang diinginkan.
- d. Pembelajaran cenderung bersikap memberi atau menyerahkan pengetahuan dan membatasi jangkauan peserta didik, sehingga

peserta didik dalam memilih topic yang disukai dan relevan dengan paket keterampilan yang dipelajari.

Apabila dikaitkan dengan Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* merupakan media yang cocok digunakan sebagai media Pembelajaran. Karena melalui *Comic Life 3* ini guru dapat menyajikan media PAI yang pada dasarnya berisi tentang dasar-dasar Agama Islam maka *Comic Life 3* dapat menambahkan berbagai gambar tentunya berkaitan dengan materi. Di samping itu guru juga dapat menampilkan tentang bagaimana pengaplikasian Berbaik Sangka dengan menggunakan media yang menarik tentunya agar kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, maka dari itu peneliti mengembangkan media yang lebih menarik siswa dalam proses belajar dengan menggunakan media E-Komik yang telah memanfaatkan teknologi modern saat sekarang ini dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

b) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan untuk melihat bagaimana karakteristik siswa meliputi kemampuan, perhatian, dan motivasi. Hasil analisis yang dilakukan kepada siswa kelas VI SDN 04 Batuhampar menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat kecenderungan siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, kurangnya kerjasama antar siswa di dalam kelas. Dikaitkan juga dengan karakteristik siswa yang cenderung dengan visual / hal yang bergambar. Kurangnya pemanfaatan IT di dalam kelas. contohnya seperti saat berdiskusi hanya beberapa orang siswa saja yang mengikuti proses pembelajaran dengan benar, sedangkan

siswa yang lainnya tidak serius dan hanya mengandalkan teman yang lain saja.

Pemilihan kelas VI karena siswa nya sudah bisa membaca, memang terasa butuh, selama ini guru hanya menggunakan media papan tulis, spidol dalam menjelaskan materi, tidak ada menjelaskan dengan media yang lain. Karena proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hal ini membuat siswa malas berfikir secara mandiri, cepat bosan, tidak fokus, dan tidak tertarik pada pelajaran PAI itu sendiri. Sehingga perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI itu sangat kurang, contohnya saat siswa diperintahkan untuk tampil kedepan kelas, banyak siswa yang enggan untuk tampil. Hal ini berarti siswa merasa acuh tak acuh dengan pelajaran PAI, tidak ada usaha dari mereka untuk terlibat dalam pembelajaran tersebut.

Pelajaran yang selalu bersifat monoton membuat siswa tidak mampu menunjukkan aktifitas belajar secara baik, karena kurangnya kreatifitas guru dan tidak adanya media yang bervariasi yang mampu meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian sangat dibutuhkan sebuah media yang bisa membangkitkan ketertarikan peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan permasalahan di media tersebut juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan sangat bagus dipakai untuk menarik minat mereka.

c) Hasil Analisis Silabus Pembelajaran

Analisis di lakukan pada silabus PAI kelas VI SDN 04 Batuhampar. Diketahui bahwa silabus yang digunakan berdasarkan kepada kurikulum 2013, berikut analisis silabus yang telah peneliti lakukan:

1. Analisis Kompetensi Inti (KI)

- KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sebagai bagian dari dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menepatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual konseptual prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Setelah dianalisis ternyata tuntutan dari silabusnya, bagaimana anak bisa mengamalkan dan menerapkan perilaku baik sangka, tentunya seperti siswa bisa memahami konsep kalau perilaku Baik Sangka itu harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan konsep itu akan mudah dipahami ketika media nya menarik, bergambar karena selama ini guru hanya menggunakan media papan tulis, spidol saja dalam menjelaskan isi silabus. Jadi penulis

mengembangkan media komik ini agar tercapai silabus yang di inginkan.

2. Analisis Kompetensi Dasar (KD)

3.8.1 Menganalisis nilai-nilai berbaik sangka.

4.8.1 Membiasakan sikap Berbaik Sangka kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Hujurat /49:12.

3. Analisis Indikator

3.8.1 Menjelaskan pengertian Berbaik Sangka?

3.8.2 Menjelaskan dalil Berbaik Sangka?

4.8.1 Menunjukkan contoh sikap Berbaik Sangka dengan sesama?

Setelah dianalisis ternyata tuntutan dari indikatornya ,bagaimana agar anak bisa bersikap Berbaik Sangka, mengetahui secara mendalam apa itu pengertian Berbaik Sangka . karena selama ini guru menerangkan materi hanya dengan media papan tulis, tentunya siswa akan bosan karena tidak adanya variasi media yang diajarkan guru. Di sinilah media E-Komik akan menjelaskan pengertian dan contoh dari sikap berbaik sangka.

4. Analisis Materi

Analisis materi yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran PAI dari identifikasi tersebut maka didapatkan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan disusun secara sistematis untuk disajikan pada media pembelajaran menggunakan *Comic Life 3*.

Setelah di analisis materi ini sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan , karena untuk mengajarkan siswa bersikap Berbaik Sangka , karena dengan cara penanaman karakter sejak masa kecil. Materi yang di ajarkan

akan dibuat dengan semenarik mungkin. Agar siswa memahaminya secara mudah. Dengan ini guru bisa memvariasikan media ketika menerangkan materi pembelajaran. Agar siswa tidak bosan dengan media yang selama ini diajarkan oleh gurunya. Dan disini juga diterangkan materinya dengan mencontohkan sikap yang terjadi di dalam kelas. Dengan ini media E-Komik sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih cenderung ke visual atau hal yang dilihat.

2. Hasil Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini bisa dilakukan setelah di lakukannya tahap analisis, tahap perancangan media pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* ini menggunakan beberapa aplikasi untuk memasukkan gambar sesuai ilustrasi yang diinginkan . Hal pertama yang dilakukan adalah mengetahui dari indentitas dari produk yang akan dikembangkan seperti mata pelajaran, kelas atau semester, materi pokok, indikator pembelajaran, judul pembelajaran, foto pembelajaran, soal evaluasi serta sumber materi dalam *Comic Life 3* yang didukung oleh software lainnya seperti (1) HTML, (2) images, (3) iphoto album, dan (4) quick time mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas. Proses media E-Komik pembelajaran melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media E-Komik pembelajaran yang masuk kategori sangat valid.

Setelah media pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* ini diselesaikan, dilakukan konsultasi dengan pembimbing mengenai produk secara keseluruhan. Saran dan komentar yang diberikan oleh pembimbing adalah dalam menyampaikan materi menambahkan keterkaitan materi dengan materi yang lain.

Membuat komik nya dengan gambar kartun dan variasi warna yang menarik. Selain membuat media pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3*, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan instrumen penilaian produk seperti instrument validasi Produk untuk di validasi kepada ahli media.

Tahap perancangan dimulai dengan pemilihan sub materi yang akan dibuat dalam bentuk gambar kartun sesuai dengan indikator pada pokok materi Berbaik Sangka. Desain produk dibuat dengan menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Desain yang dihasilkan berupa gambar kartun yang menarik.

Adapun rancangan awal produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama dalam pembuatan komik adalah mencari sumber sumber referensi yang berkaitan dengan materi Berbaik Sangka.
- 2) Tahap selanjutnya membuat kerangka cerita atau sceetch komik.

Tabel 4.1 Script Komik

KEGIATAN PRODUKSI	
Halaman 1	
Panel 1 (Salah seorang murid datang terlambat ke kelas) Fika: Assalamu'alaikum	Panel 2 (murid tersebut masuk kekelas dengan gugup, dia berkata) Fika: Maaf bu, saya terlambat ...
Panel 3 (Tapi.... Bu Guru menyambutnya dengan ceria) Fika: Wa'alaikumussalam Alhamdulillah, kamu akhirnya kembali ke sekolah , ayo masuk Fika..	
Halaman 2	
Panel 1 Fika: baik buk...	Panel 2 (suasana kelas sudah mulai berbeda...) Sinta : Eeéh, si Fika akhirnya masuk sekolah juga yaa , psst... Toni: Iiih, dia udah muncul nih, udah menghilang 3 minggu, kemana aja dia,, ya...?
Panel 3 (Fika merasa canggung karena	Panel 4 (Bu Guru mulai menyadarinya...)

semua teman-temannya membicarakannya)	Bu Guru: Anak-anak kalian pasti penasaran, kenapa fika sering tidak masuk sekolah kan?
Halaman 3	
<p>Panel 1 (Salah satu murid tunjuk tangan ketika bertanya ..) Toni : Iya Bu Guru , kami mau tau alasan kenapa Fika tidak masuk sekolah ?</p>	<p>Panel 2 (Bu Guru menjelaskan penyebab Fika tidak masuk sekolah.) Bu Guru : Baiklah Ibuk akan jelaskan penyebab Fika tidak masuk sekolah. Karena Fika merawat ibu nya yang sedang sakit didesa, mereka hanya tinggal berdua, jadi fika harus pulang kampung .</p>
<p>Panel 3 (Oooo... anak-anak mulai menyadari jika mereka bersalah....) Toni: oooo</p>	<p>Panel 4 (Anak-anak minta maaf kepada Fika) Sinta : Iya , maafkan kami , ya Fika Lili : Kalau mau pinjam buku catatan aku, silahkan jangan sungkan yaa Fika.. Fika: Terima kasih teman-teman ..</p>
Halaman 4	
<p>Panel 1 (Bu Guru menjelaskan materi pada anak murid) Bu Guru: Oke, anak-anak silahkan kembali ketempat masing-masing. Bu Guru: materi kita pada hari ini terkait dengan permasalahan tadi anak-anak , yaitu Husnuzhan (Berbaik Sangka) Berbaik sangka adalah menduga yang baik terhadap sesuatu. Bu Guru: <i>Allah Swt. berfirman di dalam Q.S. al-Hujurat /49:12 yang berbunyi :</i> <i>يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ ...</i> <i>12. Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan purba-sangka (kecurigaan), karena sebagian dari purba-sangka itu dosa....</i></p>	<p>Panel 2 (Anak-anak menyimak materi)</p>
<p>Panel 3 (Bu Guru menjelaskan kaitan materi Berbaik Sangka) Bu Guru: Jadi anak² kalau kita berburuk sangka pada orang lain itu akan</p>	

<p>berdampak pada Hati yang selalu larut pada perasaan cemas, gelisah dan tak tenang kepada teman kita yang kita curigai anak-anak. Bu Guru: Diingatkan lagi yaa anak-anak untuk tidak berfikiran negative pada orang lain. Sinta: baik Bu Guru</p>	
<p>Halaman 5</p>	
<p>Panel 1 (salah seorang murid bertanya ...) Toni : Memangnya apa manfaat kita Berbaik sangka itu Bu Guru...?</p>	<p>Panel 2 Bu Guru : manfaat kita berbaik sangka itu anak-anak: orang yang berbaik sangka akan membuat hatinya bersih, ikhlas dalam berbuat sesuatu dan jauh dari sifat dengki dan penyakit hati sehingga hidupnya menjadi tenteram dan damai</p>
<p>Halaman 6</p>	
<p>Panel 1 (Anak-anak menyadari sikap mereka salah, dan akan merubahnya lagi) Sinta: Baik Buk, kami akan memperbaiki sikap kami tetap tenang, dan mencari tahu kebenaran sesuatu dulu, sebelum menuduh orang lain, bu...</p>	<p>Panel 2 (Bu Guru menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran pada hari ini) Bu Guru: Jadi Kesimpulannya.... Bu Guru : Allah tidak suka kepada orang yang berprasangka buruk . Tidak boleh menjelek-jelekkkan teman kita dan orang lain. Jadi kita harus berpikir positif pada orang lain ya anak-anak.</p>
<p>Panel 3 (Bu Guru menanyakan pada anak-anak apakah sudah paham atau belum) Bu Guru: Apakah anak-anak sudah mengerti dengan penjelasan ibuk tadi?</p>	
<p>Halaman 7</p>	
<p>Panel 1 Anak murid: Iya, Bu Guru kami Alhamdulillah sudah paham Buk....</p>	<p>Panel 2 Bu Guru: Baik anak anak, ini tugas kita untuk minggu depan ya... Bu Guru: Ini soalnya ya anak-anak: 1. carilah apa yang dimaksud dengan Sikap Toleransi 2. tulislah contoh sikap toleransi . Sinta: Baik bu Guru.... Sinta: Siap Bu Guru....</p>
<p>Panel 3 Bu Guru: Pintar nak...mulai sekarang biasakan untuk berpikiran positif ya... Toni : Baik Bu Guru Sinta: Terima Kasih Bu Guru</p>	

- 3) Menentukan ukuran komik.
- 4) Membuat komik ini menyiapkan Laptop dengan software *Comic Life 3* dan Adobe photoshop
- 5) Menentukan panel yang tersedia di software *Comic Life 3* bagian education.

Gambar 4.1 Panel

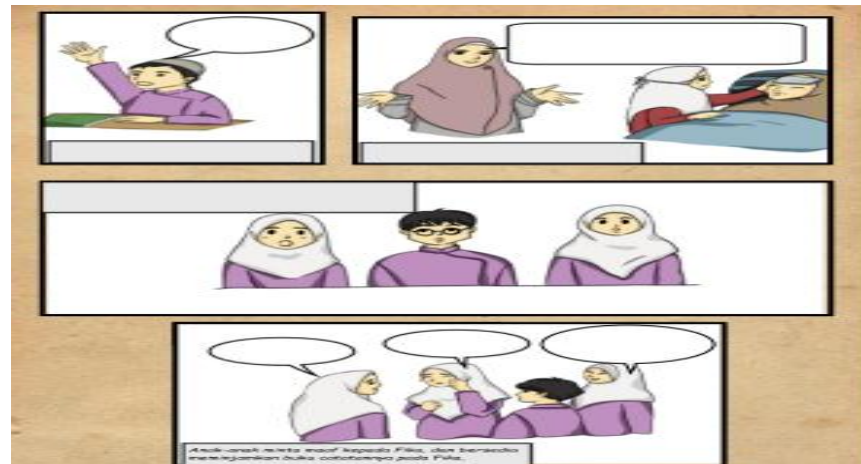


- 6) Masukan gambar dalam panel komik sesuai dengan scrip/naskah komik.



- 7) Pemilihan balon kata di setiap panel komik sesuai dengan scrip/naskah komik.

Gambar 4.3 Balon Kata



- 8) Memasukan teks percakapan satu persatu sesuai dengan scrip/naskah komik

Gambar 4.4 Teks percakapan



- 9) Proses pembuatan komik selesai.

Dalam pembuatan media pembelajaran E-Komik ini banyak melibatkan pihak baik pengembang produk E-Komik dan pembimbing. Validator materi, validator media menilai produk yang dihasilkan. terhadap media pembelajaran E-



Komik menggunakan *Comic Life 3* materi Berbaik Sangka kelas VI SDN 04 Batuhampar


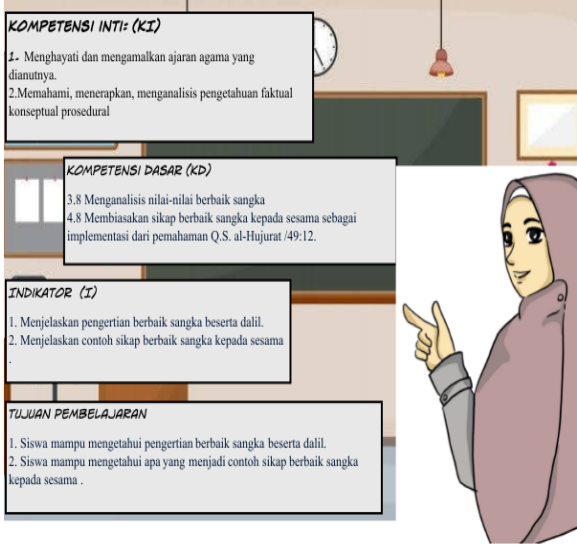
- a. Produk komik ini dihasilkan berupa elektronik dan berwarna
- b. Ukuran E-Komik ini kertas A4
- c. Jenis font yang digunakan *Blambot Casual 10 pt dan Comic Sans MS Italic 10 pt.*
- d. Ukuran font di sesuaikan dengan konteks.
- e. Media E-Komik berjudul Komis (komik history) dan Berbaik Sangka .
- f. Gambar komik karya sendiri
- g. Gambar background menggunakan ruang kelas.
- h. Komik bisa digunakan di sekolah dan dirumah

Adapun desain kerangka bentuk awal pembuatan media pembelajaran komik ini adalah sebagai berikut:

1. Cover E-Komik menggunakan Aplikasi *Comic Life 3*

Tabel 4.2 Cover dan Indicator

No	Nama	Gambar	Ket.
1.	Cover		Cover media E-Komik menggunakan Aplikasi <i>Comic Life 3</i> materi Berbaik Sangka ,kelas dan nama guru.
2.	Biodata		Biodata peneliti

3.	Awal guru memulai pembelajaran		Memulai pembelajaran
4.	KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran materi berbaik sangka	 <p>KOMPETENSI INTI (KI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. 2. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual konseptual prosedural <p>KOMPETENSI DASAR (KD)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.8 Menganalisis nilai-nilai berbaik sangka 4.8 Membiasakan sikap berbaik sangka kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Hujurat /49:12. <p>INDIKATOR (I)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian berbaik sangka beserta dalil. 2. Menjelaskan contoh sikap berbaik sangka kepada sesama . <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengetahui pengertian berbaik sangka beserta dalil. 2. Siswa mampu mengetahui apa yang menjadi contoh sikap berbaik sangka kepada sesama . 	KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran materi Berbaik Sangka

<p>5. Penganalan Tokoh</p>	<h2 style="text-align: center;">PERKENALAN KARAKTER</h2> <p>Bu Guru Randa "Seorang guru muda yang baik hati, penyayang, tenang dan marah sekejap."</p> <p>Fika "Siswa yang lambat, baik hati, baik kepada orang tuanya dan mudah memaafkan."</p> <p>Toni "Seorang siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun itu membuatnya mudah berburuk sangka. Toni sebenarnya baik, dia juga tidak segan untuk meminta maaf jika bersalah."</p> <p>Murid-murid Bu Randa "Murid-murid yang cerdas dan penuh rasa ingin tahu. Mereka anak-anak yang baik dan penyayang."</p>	
----------------------------	---	--

5. Materi Berbaik Sangka Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3*

BERBAIK SANGKA

Salah satu murid datang terlambat ke kelas

Assalamu'alaikum....

1

murid tersebut masuk ke kelas dengan gugup, dia berkata....

Maaf bu, saya terlambat

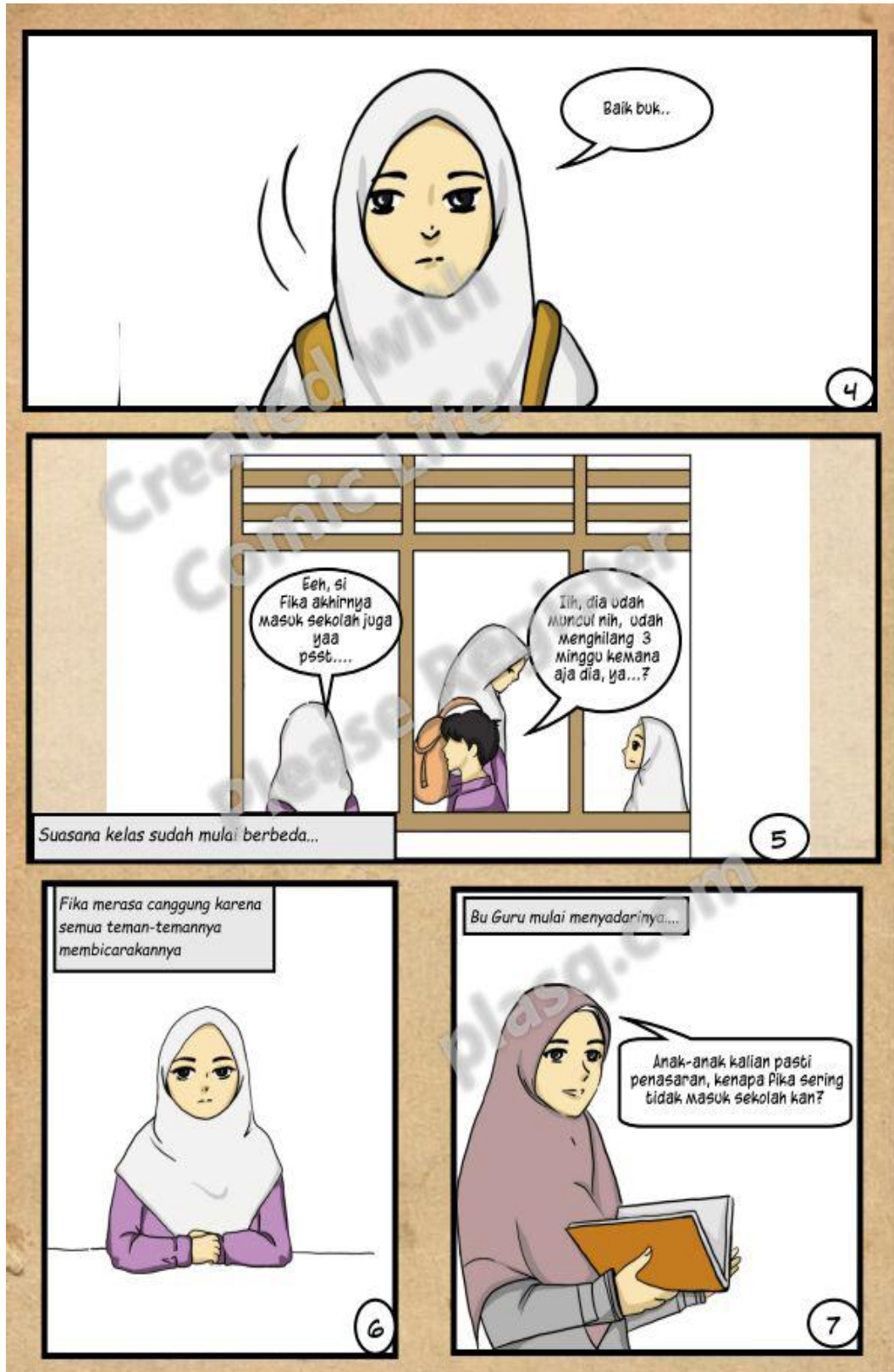
2

Tapi ... Bu Guru menyambutnya dengan ceria....

Wa'alaikumussalam. Tidak masalah, kamu datanglah kembali ke sekolah, silakan masuk Fika...

3

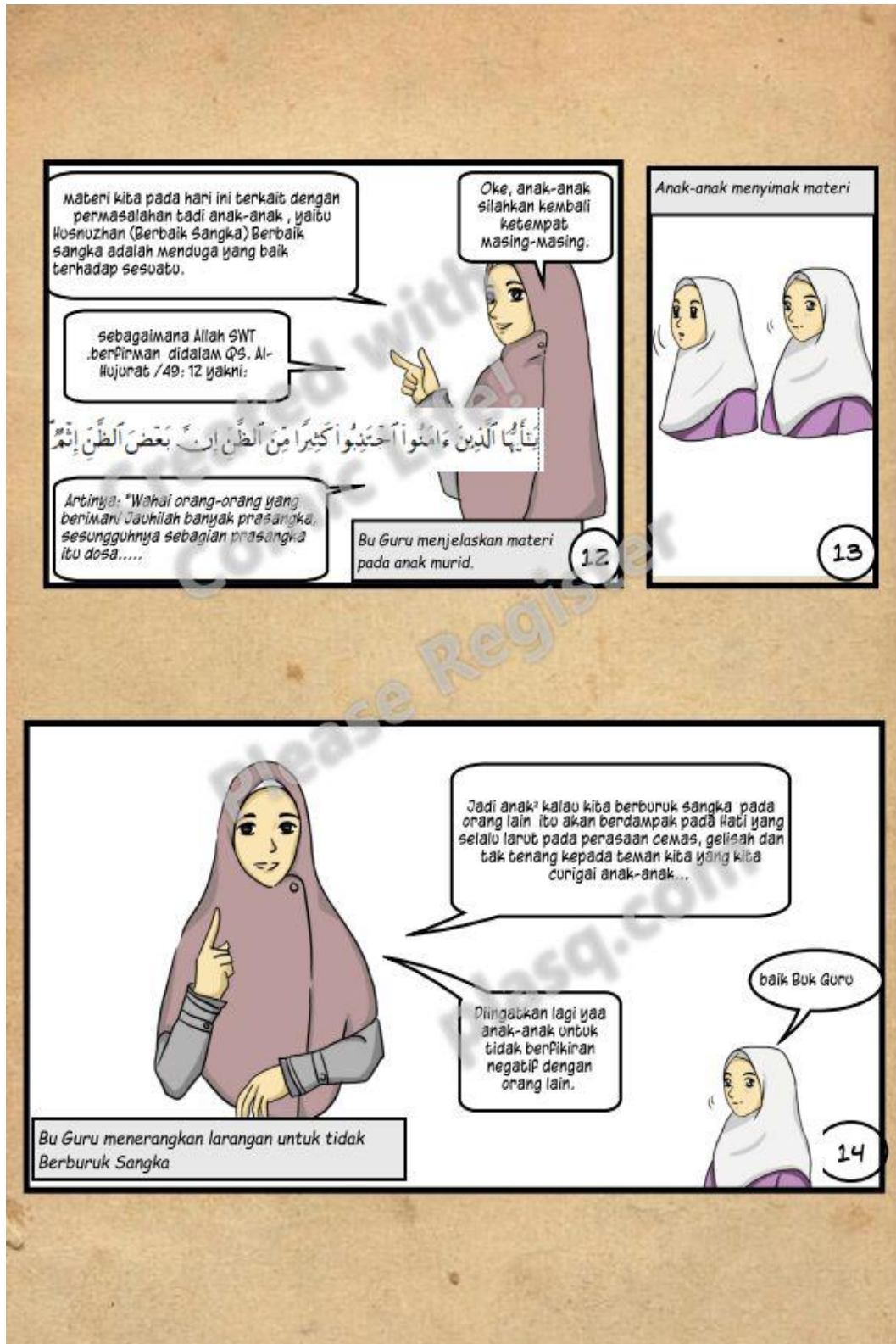
Gambar 4.5 Slide 1



Gambar 4.6 Slide 2



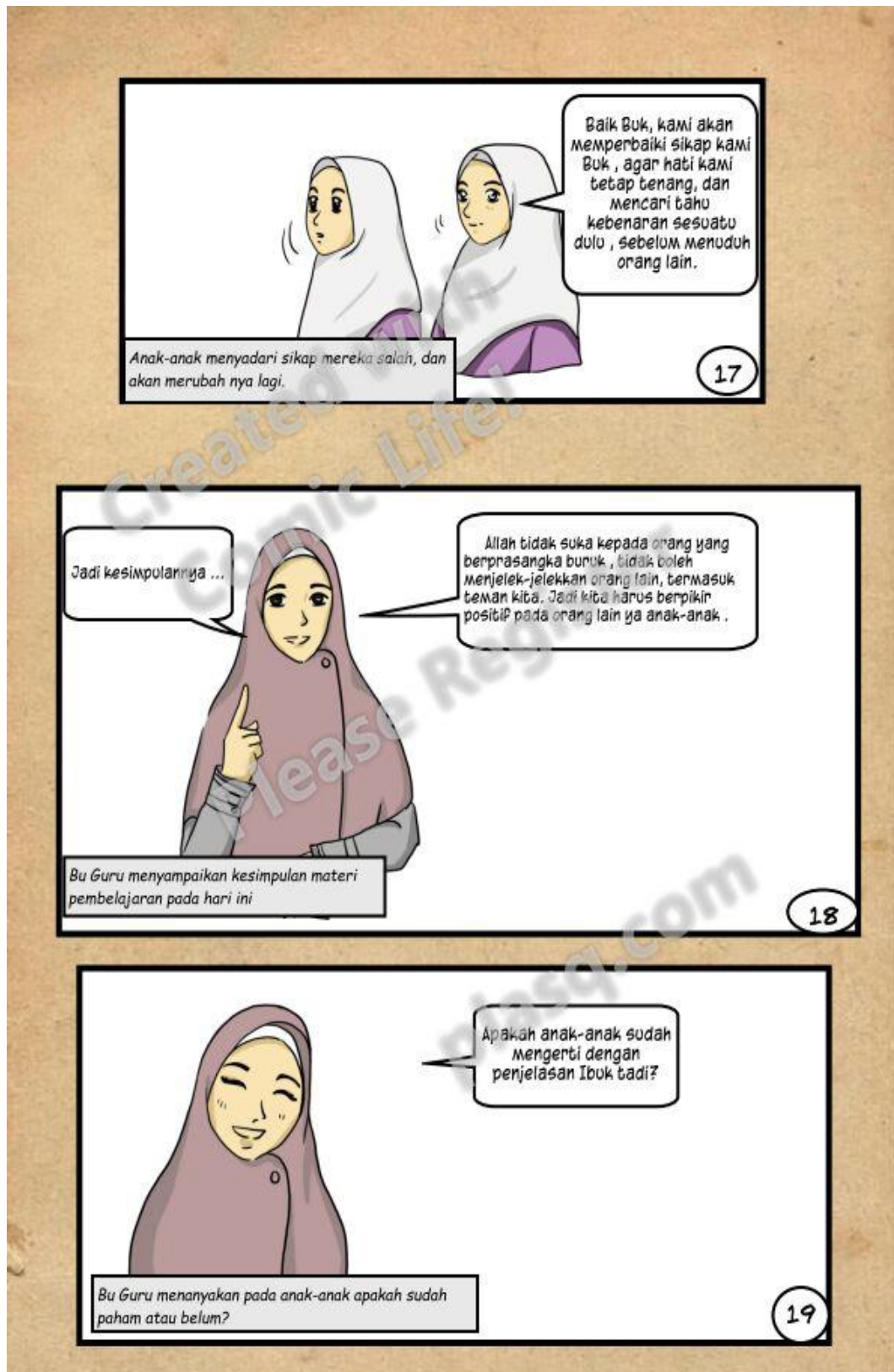
Gambar 4.7 slide 3



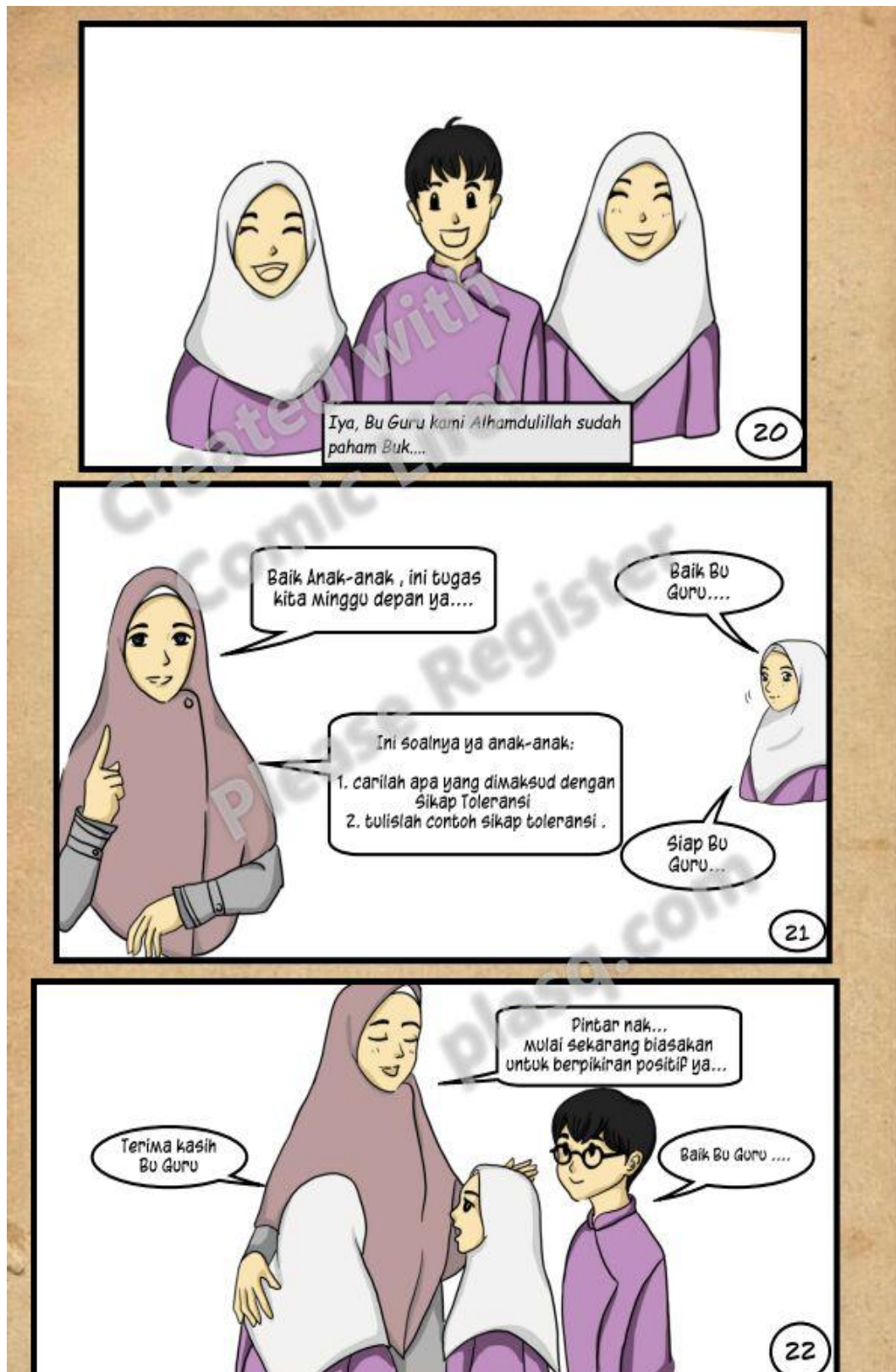
Gambar 4.8 slide 4



Gambar 4.9 slide 5



Gambar 4.10 Slide 6



Gambar 4.11 Slide 7

3. Hasil Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap Develop dilakukan dengan prosedur penelitian (assessment) terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari dua bagian yaitu tahap validasi dan tahap revisi.

a. Tahap Validasi

Berikut ini urian hasil uji validitas yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan.

1) Validasi Media Pembelajaran Menggunakan *Comic Life 3*

Uji validasi ini dilakukan dengan meminta penilaian dari seorang pakar IT, dan dosen Pendidikan dan Guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3*. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar uji validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic Life 3*.

Proses validasi dilakukan melalui lembar validasi dan berdiskusi secara langsung dan via whatsapp bersama validator tentang kevalidan Media Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* yang dirancang, serta meminta saran-saran untuk perbaikan media pembelajaran. Validasi Media Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* kelas VI SDN 04 Batuhampar pada materi Berbaik Sangka dan dilakukan oleh 4 validator yaitu terdiri dari dosen media yaitu Bapak Adam Mudinillah M.Pd, dosen pendidikan Ibunda Silvia Susrizal M.A dan Bapak Drs. Syamsuir M.Ag dan yang terakhir Guru mata pelajaran Ibuk Yandi Fera S.Ag.

Media Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* yang dikembangkan guna untuk membangun pengetahuan peserta didik dan dapat membantu guru mata pelajaran PAI dan peserta didik dalam proses pembelajaran, diharapkan bisa membantu peserta didik untuk dapat belajar secara aktif dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Berdasarkan hasil

validasi dari para ahli, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* ini sangat valid.

Adapun hasil dari validasi media pembelajaran menggunakan *Comic Life 3* dapat dilihat dari data yang tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Validator

Analisis Data Hasil Validasi Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi Comic Life 3									
NO	Butir Penilaian	Validator				JLH	Skr Max	%	Ket
		1	2	3	4				
A									
ISI DAN TUJUAN									
1.	Kebenaran materi dalam media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> mampu memenuhi tujuan pembelajaran.	5	4	4	4	17	20	85	Sangat Valid
2.	Materi yang dimuat dalam media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.	4	4	5	4	17	20	85	Sangat Valid
3.	Media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> memiliki keakuratan konsep dan definisi.	4	4	4	5	17	20	85	Sangat Valid
4.	Materi yang dimuat dalam media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> diketahui keakuratan acuan pustakanya.	4	4	5	4	17	20	85	Sangat Valid
5.	Media yang dimuat dalam media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> diketahui keakuratan gambar.	4	4	4	5	17	20	85	Sangat Valid
6.	Media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> memotivasi siswa untuk mencari informasi lebih jauh	4	4	5	4	17	20	85	Sangat Valid
7.	Media komik menggunakan <i>Comic Life 3</i> yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media atau sumber lain.	4	4	4	5	17	20	85	Sangat Valid
Jumlah		29	28	31	31	119	140	85	Sangat Valid

NO	Butir Penilaian	Validator				JLH	Skr Max	%	Ket
		1	2	3	4				
B									
DESIGN									
8.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> menggunakan gambar yang menarik dan tulisan yang jelas	5	4	5	5	19	20	95	Sangat Valid
9.	Warna judul materi kontras dengan warna latar belakang.	4	4	4	4	16	20	80	Valid
10.	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.	4	4	5	4	17	20	85	Sangat Valid
11.	Spasi antar kata, kalimat dan paragraf jelas.	5	4	4	5	18	20	90	Sangat Valid
12.	Pemilihan template atau tema dalam media komik sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4	5	5	18	20	90	Sangat Valid
13.	Dalam media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> terdapat gambar dan ilustrasi yang mendukung materi.	5	4	4	5	18	20	90	Sangat Valid
14.	Keruntutan dalam penyajian materi.	4	4	5	4	17	20	85	Sangat Valid
Jumlah		31	28	32	32	123	140	88	Sangat Valid

NO	Butir Penilaian	Validator				JLH	Skr Max	%	Ket
		1	2	3	4				
C ASPEK KUALITAS TEKNIS									
15.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> sesuai ketetapan struktur kalimat.	4	4	4	5	17	20	85	Sangat Valid
16.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> menggunakan kaidah yang benar.	5	4	5	5	19	20	95	Sangat Valid
17.	Bahasa yang digunakan dalam media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> mudah dipahami oleh siswa.	5	4	4	5	18	20	90	Sangat Valid
18.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> mendorong siswa untuk berpikir kritis.	5	4	5	4	18	20	90	Sangat Valid
19.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> dapat menyampaikan pesan dan informasi.	4	4	4	5	17	20	85	Sangat Valid
20.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.	5	4	5	5	19	20	95	Sangat Valid
21.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa.	5	4	4	5	18	20	90	Sangat Valid
22.	Media komik menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> memiliki keruntutan antar kegiatan belajar.	4	4	5	4	17	20	85	Sangat Valid
23.	Desain pada tampilan awal media komik digital menggunakan aplikasi <i>Comic Life 3</i> memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca	5	4	4	5	18	20	90	Sangat Valid
24.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan komik lebih menarik.	4	4	5	5	18	20	90	Sangat Valid
25.	Tampilan gambar pada komik sudah jelas.	5	4	4	5	18	20	90	Sangat Valid
26.	Warna yang dipilih dan perpaduannya dalam komik sudah sesuai.	5	4	5	5	19	20	95	Sangat Valid
Jumlah		56	48	54	58	216	240	90	Sangat Valid

Sumber: Data Peneliti

Tabel 4.4
Kesimpulan Hasil Validasi Media E-Komik *Comic Life 3*

No	Aspek	Validator				Jumlah	Skor Max	%	Ket
1.	Isi dan Tujuan	29	28	31	31	119	140	85	Sangat valid
2.	Kualitas Design	31	28	32	32	123	140	88	Sangat valid
3.	Kualitas Teknis	56	48	54	58	216	240	90	Sangat valid
Jumlah		116	104	117	121	458	520	87,6	Sangat valid

Sumber: Data Peneliti

Melalui data di atas dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek media E-Komik pembelajaran menggunakan *Comic Life 3* memiliki kategori sangat baik dengan 87,6% dari aspek tampilan hasil gambar dengan 85% aspek kualitas isi dan tujuan dikategorikan sangat valid, sedangkan aspek kualitas *Design* 88% dikategorikan sangat valid dan aspek kualitas teknis 90% dikategorikan sangat valid.

Dari aspek-aspek validasi Media Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* memperoleh hasil yang sangat valid. Pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase 88,6 % dengan kriteria sangat valid, selanjutnya pada aspek kualitas *Design* memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat valid, dan yang terakhir pada aspek Kualitas teknis memperoleh persentase 90% sangat valid. Secara keseluruhan berdasarkan hasil dari validasi dari 4 validator, validasi Media Pembelajaran PAI menggunakan *Comic Life 3* memperoleh presentase 87,6% dengan kriteria sangat valid sehingga dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

Kesimpulan dari data di atas bahwa E-Komik pembelajaran menggunakan *Comic Life 3* pada materi Berbaik Sangka dikatakan sangat valid dari segi kualitas media. Aspek tampilan kualitas *Design*

dan kualitas teknis dinyatakan sangat valid. Sehingga E-Komik pembelajaran menggunakan *Comic Life 3* sudah dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

a. Tahap Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi sesuai komentar dan saran dari validator.

Tabel 4.4
Saran-saran Validator terhadap media E-Komik *Comic Life 3*

No	Validator	Saran-saran Revisi	Tindak Lanjut
1.	Adam Mudinillah, M.Pd	-	-
2.	Silvia Susrizal M.A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar anak-anak di cover yang tidak menutup aurat diganti. 2. Inisial KI, KD nya diperbaiki. 3. KI buat lengkap, KD 3,4. Indikator juga. 	<ol style="list-style-type: none"> a) Sudah di ganti gambar cover nya dengan menambahkan gambar yang menutup aurat. b) Sudah di perbaiki tulisan KI, KD dengan dibuatkan juga inisial do slide.
3.	Drs. Syamsuwir M.Ag	-	-
4.	Yandi Fera S.Ag	1. Indikator nya dibuatkan 3.	Akan diperbaiki sesuai saran dari validator

Gambar 4.12 Revisi Produk



a) Sebelum revisi



b) sudah direvisi

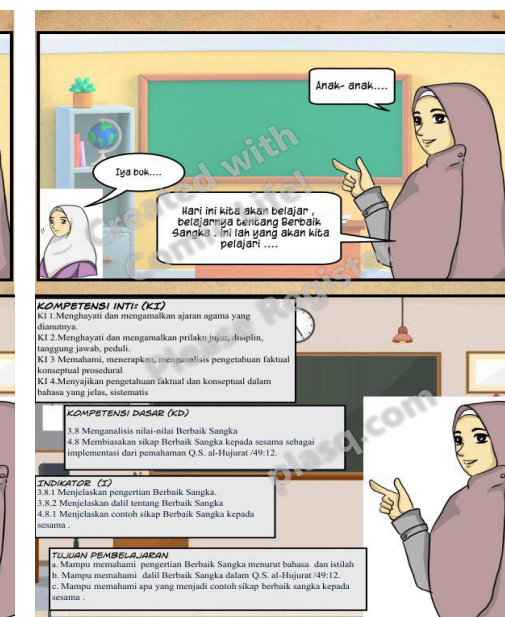


c) Sebelum revisi



Sebelum revisi

d) sudah direvisi



sesudah revisi

B. Pembahasan

Media E-Komik ini melalui tahapan pengembangan yang menggunakan model dan pengembangan 4-D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Namun tanpa mengurangi arti penelitian ini, tahap yang dipergunakan hanya sampai *Development*. Tahapan pertama dilakukan adalah *Define* dengan

melakukan observasi mengamati proses pembelajaran PAI dikelas VI SDN 04 Batuhampar. Selanjutnya data observasi dianalisis dari segi kebutuhan, media, dan materi dengan mewawancarai guru PAI Ibu Yandi Fera S.Ag. Berdasarkan dari hasil observasi, analisis kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa dikelas VI SDN 04 Batuhampar membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar serata membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Kedua tahapan *Design*, dengan langkah awal pembuatan E-Komik, yaitu membuat scrip/naskah alur cerita dalam komik dan memilih kerangka panel komik, selanjutnya masukan foto yang sesuai dengan materi, terakhir memasukan balon teks dalam panel-panel komik sesuai scrips/naskah yang dibuat.

Ketiga tahapan *Development* atau pengembangan, tahapan inilah media pembelajaran dibuat dan dikembangkan sesuai dengan scrips/naskah yang sudah dirancang yang hingga menjadi produk awal. Produk awal selesai dilakukanlah validasi dengan tim validator, yaitu ahli materi dan ahli media untuk menilai validitas sehingga nantinya bisa di uji cobakan. Pada proses validasi materi dilakukan satu kali mendapatkan hasil presentase 87,6% dan dikategorikan sangat valid untuk di ujicobakan dan terdapat saran oleh tim ahli materi untuk memperbaiki materi media pembelajaran tersebut.

Validasi media mendapatkan presentase 87,6% dan dikategorikan sangat valid, tetapi ada sedikit saran perbaikan yaitu warna huruf pada balon kata di perjelas dan nomor halaman agar lebih menarik lagi. Uraian tersebut menunjukkan bahwa media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid. Media adalah sarana yang dapat dipergunakan oleh guru untuk membagi tanggung jawab di dalam menyerahkan informasi atau isi kepada siswa (Abidin,2011).

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran E-Komik menggunakan *Comic Life 3* karena *Comic Life 3*

menyediakan animasi panel dan balon kata yang menarik daripada aplikasi lainnya. Animasi tersebut juga dapat diatur dengan mudah sesuai dengan keinginan penggunanya sehingga mudah digunakan untuk memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan.

Dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan, seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar (Hasbullah,2018).

Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yaitu media yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik, menarik perhatian, dan media yang mudah digunakan untuk peserta didik dalam mencari informasi. Kebutuhan peserta didik terhadap media yaitu media yang menarik dan tidak monoton dalam mempelajari materi Berbaik Sangka. Pengembangan media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* yang berisi suatu ilustrasi terkait materi Berbaik Sangka. Ilustrasi tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan proses pembelajaran dengan menggunakan media E-Komik dilakukan agar penyampaian materi dapat menarik dan jelas (Latif,2013).

Berdasarkan pembahasan hasil pengembangan media E-Komik menggunakan *Comic Life 3* pada mata pelajaran PAI materi Berbaik Sangka maka media tersebut dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang sangat valid yang sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kebermanfaatan bagi siswa yakni memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran PAI materi Berbaik Sangka.

Keterbatasan hasil penelitian ini hanya sampai tahap validitas , sehingga tidak tampak dari uji coba produk nya kepada siswa, memakai waktu yang lama dalam proses pengeditannya, dan dari penggunaan E-Komik ini tidak diketahui. Berdasarkan penelitian yang penulis ambil, hasil validasi penelitian yang relevan dengan hasil validasi penelitian yang

penulis lakukan. Berdasarkan hasil validasi penelitian Rohmanurmeta (2019) yang berjudul “Pengembangan E-Komik Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil angket oleh guru kelas V SDN 01 Somoroto total skor keseluruhan E-Komik mendapat persentase sebesar 82,50% dan dinyatakan sangat valid.

Media pembelajaran E-Komik dalam materi Berbaik Sangka pada mata pelajaran PAI yang dirancang sudah sesuai dengan KD, KI dan produk telah divalidasi oleh validator dengan memberikan penilaian dan saran. Produk direvisi sesuai saran yang diberikan oleh validator. Produk yang disajikan dengan gambar yang menarik, gambar kartun dan alur ceritanya dibuat sendiri oleh peneliti.

Sedangkan hasil validasi penulis lakukan, media pembelajaran E-Komik dalam materi Berbaik Sangka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, secara keseluruhan dinyatakan sangat valid yaitu 87,6%. berdasarkan analisis hasil validasi yang diberikan validator, dapat diketahui nilai aspek aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase 85 % dengan kriteria sangat valid, selanjutnya pada aspek kualitas *Design* memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat valid, dan yang terakhir pada aspek Kualitas teknis memperoleh persentase 90% sangat valid. Efek dari media yang valid ini akan berpengaruh pada keberhasilan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *Comic Life 3* ini untuk membantu pendidik menyampaikan materi pembelajarannya dan sekaligus juga membantu peserta didik dalam untuk dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Melalui media pembelajaran ini juga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak lagi membosankan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yaitu Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar. Dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil presentasi rata-rata validasi Media E-Komik Menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar yaitu 87,6% dengan kategori sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan keterbatasan penelitian, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

a. Saran Pemanfaatan

Peneliti menyarankan agar media E-Komik menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* ini digunakan dalam proses pembelajaran PAI karena berdasarkan uji validitas layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Saran Design

Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar mendesain dan menguji cobakan media pembelajaran media E- Komik menggunakan Aplikasi *Comic Life 3* pada materi yang lainnya. Sehingga dapat dijadikan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. (Jakarta). 2009. *Resume Dari Materi Yang Disampaikan Pada Workshop E-Komik Pada Indonesia Ict Award*.
- Ghozaly Feisal & Hj.Hindun Anwar. (2018). *Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 6 SD/MI*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Haryanto, Wahyu Nuning Budiarti. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016, (233 - 242).
- Hasan ,Yusuf A. 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kemdikbud.
- Hidayah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI MI*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.
- Meria, Aziza. *Integrasi Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.
- Megawanti Priarti. *Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia*. Jurnal Formatif 2(3): 227-234 , ISSN: 2088-351X
- Masdiono. (2007). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat , 171-187.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia Pt Pustaka Insan Madani.
- Sunhaji. 2014. *Konsep Manajemen Kelas dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran*. Purwekerto : Pascasarjana IAIN Purwekerto.
- Triono, J. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbentuk E-Komik Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang* . Journal Unesa , 1-6.

- Utariyant, I. F. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah 1 Malang*. Jurnal Pendidikan Biologi , 1, 343-355.
- Hasbullah. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018*, *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9 (2),124-131
- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian: untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3*. Alfabeta.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2001). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru (2nd ed.)*. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito 2010. *Media Pendidikan Pengertian , Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sagala, S. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (22nd ed.)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (S. Y. Suryandari (ed.))*. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ahmad Tafsir, Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 32

