

**PENGEMBANGAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VII SMPN 1 PORONG**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**NURUL CHUSNA
NIM 11110061**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

**PENGEMBANGAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VII SMPN 1 PORONG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.I)

Diajukan oleh:

**NURUL CHUSNA
NIM 11110061**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VII SMPN 1 PORONG

SKRIPSI

Oleh :

Nurul Chusna
NIM. 11110061

Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 196508171998031003

Malang, 11 Mei 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Marno Nurullah, M. Ag
NIP. 197208222002121001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VII SMPN 1 PORONG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Nurul Chusna (11110061)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 09 Juli 2015 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag
NIP 19521110 198303 1 004

: _____

Sekretaris Sidang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP 19650817 199803 1 003

: _____

Pembimbing,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP 19650817 199803 1 003

: _____

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Malik Karim A., M.PdI
NIP 19760616 200501 1 005

: _____

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M. Pd.

NIP. 196504031998031002

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nurul Chusna
 Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 03 Juni 2015

Yang Terhormat,
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nurul Chusna

Nim : 11110061

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul skripsi : Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan
 Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
 NIP. 196508171998031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Chusna
NIM : 11110061
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Porong – Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar – benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi (jiplakan) atas karya orang lain.
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Malang, 03 Juni 2015

Nurul Chusna
NIM. 11110061

MOTTO

Sabar, Istiqomah, Pantang Menyerah

(SIP)

يَبْنَئِ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا

يَأْيَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Artinya: “Hai anak-anakku, Pergilah kamu, Maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah.

Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir.” (Q.S. Yusuf: 87)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi sang penguasa langit dan bumi, dengan curahan rahmat yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb.

Dengan segenap kasih sayang dan diiringi do'a yang tulus ikhlas ku persembahkan

Karya tulis ini kepada :

Ayahanda H. Rintono dan Ibunda Hj. Siti Arofah

Pengorbanan dan jerih payah yang engkau berikan untukku agar dapat menggapai cita-cita dan semangat do'a yang kau lantunkan untukku sehingga kudapat meraih kesuksesan ini. Diantara perjuangan dan tetesan do'a malammu serta seabait do'a telah mengiringi tiap langkahku. Petuahmu memberikan jalan menuju kesuksesan dan menuju hari depan yang lebih cerah. Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu Ya Allah saya ucapkan beribu terima kasih pada kedua orangtuaku sang penyemangat jiwaku. Asaku kelak dapat membahagiakan beliau sampai akhir hayat. Aku selalu menyayangi mereka.

Kakakku Erwin Abdul Rohim dan Adikku Lailatul Maghfiroh, Muhammad Nurus Shobah, serta Alfi Fithrotin Ilmi

Terima kasih atas cinta dan kasih sayangmu, semoga karya ini dapat memberi kebahagiaan tersendiri bagi kalian. Semua jasa bantuan kalian takkan dapat kulupakan. Semoga Allah sang Maha pengasih selalu memberi berkah kepada keempat saudaraku tercinta.

Semua Dosen dan Guru - Guru

Atas semangat dan jerih payahnya membimbing dalam menyelesaikan karya ini. Beribu terima kasih kuucapkan pada semua guru karena dengan tulus ikhlas memberikan hamparan ilmunya kepadaku dan tak henti-hentinya memberikanku semangat dan motivasi yang membangun agar bisa lebih baik lagi untuk ke depannya.

Sahabat – Sahabatku

Di Ponpes Al-Khodijah, di Ponpes Al-Amin, di kampus tercinta UIN MALIKI Malang, dan sahabat-sahabat yang tak bisa kusebutkan satu persatu, yang selalu memotivasi dan memberikan dukungannya, terutama untuk sahabat tercinta Qurrota Syahidalloh yang selalu siap sedia mendampingi dikala suka maupun duka, sayangku padamu tak terhitung. Semoga persahabatan kita menjadi sebuah persaudaraan yang abadi. Aamiin

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z
ق	=	q	س	=	s
ب	=	b	ش	=	sy
ك	=	k	ص	=	sh
ت	=	t	ض	=	dl
ل	=	l	ط	=	th
ث	=	ts	ظ	=	zh
م	=	m	ع	=	‘
ج	=	j	غ	=	gh
ن	=	n	ف	=	f
ح	=	h			
و	=	w			
خ	=	kh			
ء	=	’			
د	=	d			
ي	=	y			
ذ	=	dz			
ر	=	r			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = a

Vocal (i) panjang = i

Vocal (u) panjang = û

اى = Î

C. Vokal Diftong

او = aw

اى = ay

او = û

Khusus untuk bacaan *ya’ nisbat*, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan *ya’ nisbat* diakhirnya. Begitu juga suara *diftong*, *wawu* dan *ya’* setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”.

D. Hamzah (ء)

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak ditengah atau akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma diatas (ˊ), berbalik dengan koma (,,), untuk penganti lambang “ ء ”.

E. Ta'marbuthah (ة)

Ta'marbuthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada ditengah-tengah kalimat, akan tetapi apabila *Ta'marbuthah* tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya *al-risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya *fi rahmatillah*.

F. Kata sandang dan *lafdh al-Jalalah*

Kata sandang berupa “al” (ا ل) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam *lafdh jalalah* yang berada ditengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Misalnya *Al-Imam al-Bukhariy*.

G. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem Transliterasi ini, akan tetapi apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, maka tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi ini. Contoh: *Salat*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Tiada untaian kata yang patut penulis panjatkan selain rasa syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul ***“Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong”***

Shalawat serta salam senantiasa turunkan pada junjungan kita Baginda Nabi Besar Rasulullah Muhammad SAW sang pendidik sejati, Rasul akhir zaman pemberi lentera hidup dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni Dienul Islam, serta para sahabat, tabi'in dan para umat yang senantiasa berjalan dalam risalah-Nya. Dengan terselesainya Skripsi ini, penulis tak lupa mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun spiritual.

Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda H. Rintono, Ibunda Hj. Siti Arofah tercinta yang telah ikhlas memberikan do'a restu, curahan kasih sayang, perhatian, semangat, serta bimbingan tiada henti pada penulis, do'a tulus kedua orang tua tercinta ini memberikan semangat dan langkah jalan kemudahan untuk menggapai cita-cita. Serta dukungan hebat dari kakakku tersayang Erwin Abdul Rohim dan Adik – Adikku tercinta Lailatul Maghfiroh, Muhammad Nurush Shobah, serta Alfi Fithrotin Ilmi yang telah memberikan support, motivasi dan do'anya kepada saya sehingga bisa mencapai titik darah penghabisan untuk menggapai cita-cita ini.
2. Bapak, Prof. Dr. Mudjia Raharjo, M.Si selaku Rektor UIN Maliki Malang, yang telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berharga.

3. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Marno, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan pengarahan bagi penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
7. Bapak Ir. H. R. Imam Santoso dan Ibu Ir. Hj. Nilawati selaku pengasuh Pondok Pesantren Putri Madjid Amin yang tak henti dan lelah mendo'akan, membimbing, dan menjagaku.
8. Teman – teman mahasiswa jurusan PAI angkatan 2011, khususnya sahabat – sahabat tercinta dan seperjuanganku Qurrota Syahidalloh, Auliya Maghfiroh, Ainur Rohmatin, dan Siti Aisyah yang tak henti-hentinya saling mensupport saling menyemangati satu sama lain serta sahabat – sahabat yang banyak membantu dalam menyelesaikan skripsiku Andika Musyafak, Nunung Indra Lesmana, dan Hadi Iswanto, bantuan kalian sangat berarti. Aku bahagia bisa mengenal kalian dan menghiasi kehidupan bersama kalian di saat kita bersama-sama mengayuh perjuangan untuk menuntut ilmu.
9. Teman-teman seperjuangan di Pondok Pesantren Putri Madjid Amin angkatan 2011, khususnya di rumah pengurus Zakyah, Diana, Leny, Nana, Shofi A, Shofi I, Nita, Rima, Rihlah, Isna, Ayu, Sam, Endah, dan Imania yang selalu memberi support, masukan penting selama menyelesaikan skripsi ini lewat kebersamaan dan canda tawa kebahagiaan selama hidup bersama menjadi satu keluarga.
10. Serta semua pihak yang tiada henti mendoakan dan yang telah membantu terwujudnya keberhasilan dan kesuksesan dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Atas jasa – jasanya penyusun

hanya bisa mendoakan semoga amal kebbaikannya mendapat balasan dari Allah SWT.

Tiada untaian kata yang penyusun ucapkan selain terima kasih banyak. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan balasan kebaikan yang tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun penulis terus berusaha untuk membuat yang terbaik. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati dan dengan tangan terbuka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca Skripsi ini. Akhirnya dengan harapan mudah – mudahan penyusunan Skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Malang, 03 Juni 2015

Penulis,

Nurul Chusna
NIM. 11110061

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN i

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN NOTA DINAS iii

HALAMAN PERNYATAAN iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR GAMBAR xvii

ABSTRAK xviii

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Pengembangan 5

D. Spesifikasi Produk 6

E. Manfaat Pengembangan 6

F. Asumsi 8

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan 8

H. Definisi Istilah	9
I. Sistematika Pembahasan	11

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	15
3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran	18
B. E-Komik Sebagai Media Pembelajaran	23
1. Konsep E-Komik Sebagai Media Pembelajaran	23
2. Ciri-Ciri E-Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	25
C. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	26
D. Kajian Pengembangan Terdahulu	30

BAB III: METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk.....	48
1. Desain Uji Coba	48
2. Subjek Uji Coba	50
3. Jenis Data	50
4. Instrumen Pengumpulan Data	50
5. Teknik Analisis Data	53

BAB IV: PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan.....	56
---	----

1. Menyusun <i>Flowchart</i>	56
2. Membuat <i>Storyboard</i>	58
3. Pengetikan Naskah	59
4. Pembuatan media pembelajaran e-komik	59
B. Validasi Produk Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong.....	
1. Hasil Validasi Ahli	65
a. Validasi Ahli Desain Media Tahap I	65
1) Data Kuantitatif	65
2) Data Kualitatif	69
3) Revisi Produk	70
b. Validasi Ahli Desain Media Tahap II.....	70
1) Data Kuantitatif	70
2) Data Kualitatif	74
3) Revisi Produk	74
c. Validasi Ahli Isi Materi Pelajaran	75
1) Data Kuantitatif	75
2) Data Kualitatif	78
3) Revisi Produk	79
2. Hasil Validasi Uji Coba lapangan	79
a. Penyajian Data	79
b. Analisis Data.....	83

c. Revisi Produk Pengembangan	86
-------------------------------------	----

BAB V: PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik	87
B. Analisis Pengembangan Terhadap Kelayakan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran	91
C. Analisis Pengembangan Terhadap Keefektifan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran	96

BAB VI: PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	100
B. Saran-Saran	101

DAFTAR RUJUKAN	103
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Adaptasi Kriteria Hasil Validasi	55
Tabel 4.1 Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Desain Media Tahap I Kelas VII	66
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media Tahap I terhadap Media Pembelajaran E-Komik.....	69
Tabel 4.3 Revisi Media Pembelajaran E-Komik Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media Tahap I.....	70
Tabel 4.4 Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Desain Media Tahap II Kelas VII.....	71
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Media Tahap II terhadap Media Pembelajaran E-Komik.....	74
Tabel 4.6 Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Isi Materi Pelajaran Kelas VII	75
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Isi Materi Pelajaran terhadap Media Pembelajaran E-Komik	78
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Perancangan dan Pengembangan Pengajaran Menurut Dick & Carey	33
Gambar 3.2 KD dan Tujuan Pembelajaran Materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf kelas VII SMP	35
Gambar 3.3 Analisis Identifikasi Keterampilan Bawaan	36
Gambar 3.4 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	47
Gambar 4.1 Media Pembelajaran E-Komik	57
Gambar 4.2 Sketsa Tampilan Awal (Cover)	58
Gambar 4.3 Tokoh Didi sebagai Pendahuluan	59

ABSTRAK

Chusna, Nurul. 2015. Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

Kata Kunci : *Pengembangan, E-Komik sebagai Media Pembelajaran, PAI dan Budi Pekerti*

Pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran merupakan satu proses pengembangan media yang dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta terdapat gambar-gambar disertai dengan suara dan musik yang sesuai dan menarik yang akan membuat pembelajaran tidak akan terkesan monoton, sehingga dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang banyak membutuhkan pemahaman secara nyata bisa terwujud, dengan demikian akan berdampak baik pula terhadap peningkatan keefektifan belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf pada siswa kelas VII SMPN 1 Porong.

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka permasalahan yang timbul adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong? (2) Bagaimana kelayakan dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong? (3) Bagaimana efektivitas dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong?

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut, sehingga pengembang melakukan pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran dengan menggunakan program Movie Maker yang hasilnya dikemas dengan menggunakan media CD (*Compact Disk*).

Dalam pengembangan media pembelajaran e-komik ini, pengembang menggunakan model desain pengembangan Dick & Carey dengan spesifikasi produk (1) E-Komik yang dikembangkan hanya dengan penyajian gambar, teks, serta dilengkapi dengan suara (Audio). Pengembangan E-Komik ini berawal dengan menggambar secara manual pada kertas gambar berwarna putih ukuran A4, kemudian dalam proses editing menggunakan Adobe Photoscape dan CorelDraw, selanjutnya dikembangkan dalam Program Movie Maker. (2) E-Komik disajikan dengan menggunakan komputer. (3) Materi yang disajikan dalam pengembangan e-komik ini hanya untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf siswa kelas VII SMPN 1 Porong.

Dari hasil analisis data, menunjukkan bahwa pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini sudah sangat layak dipergunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari prosentase yang diperoleh dari hasil penilaian ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran sebesar 100% bisa

dikatakan sempurna dan layak dipergunakan. Kemudian pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini memiliki tingkat 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 prosentase yang diperoleh sebesar 90.7% sehingga e-komik sebagai media pembelajaran ini sangat efektif dipergunakan.

Dari hasil tersebut disarankan dari segi pemanfaatan e-komik sebagai media pembelajaran sudah teruji keefektifannya, namun masih ada kekurangan dalam media ini, maka dari itu disarankan untuk diperbaiki lagi agar lebih sempurna dan disarankan juga bagi guru agar lebih memotivasi siswanya untuk senang mempelajari materinya menggunakan e-komik sebagai media pembelajaran serta dari segi pengembangan lebih lanjut disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik lagi sesuai dengan karakteristik bidang studi.



ABSTRACK

Chusna, Nurul. 2015. Research and Development by E-Comic as teaching media of Islamic education and students' character at second grade of SMPN 1 Porong. Skripsi, Islamic Education Department, Faculty of Education, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

Keyword : *Development, E-Comic as teaching media, Islamic Education and students'*

Research and development by E-comic as the teaching media was the process of media development where in the teaching and learning activity use a PC, moreover it need pictures and related sound in order to make interesting teaching and learning activity. Therefore, teaching about Islamic education and students' character need much real understanding, then it gives good impact to the improving of the effectiveness students' learning to Islamic education and character lesson especially in Peace life with sincere, patient, and forgiveness material in students second grade of SMPN 1 Porong.

Based on the background of the study above, the problem faced is ; (1) How the process of research and development by using e-comic as a media in teaching Islamic education and students' character at second grade of SMPN 1 Porong? (2) how is the properness of e-comic as the media as a media in teaching Islamic education and students' character at second grade of SMPN 1 Porong? (3) How is the effectiveness of e-comic as a media in teaching Islamic education and students' character at second grade of SMPN 1 Porong?

The purpose of this research and development is to solve thus problem, therefore the developer do the research and development by e-comic as a teaching media using Movie Maker program and packaged by CD.

In this e-comic research and development, the developer used Dick and Carey development design with the spesification is: 1) The development of e-comic only showed picture, teks, and completed by using audio. Firstly, this development of e-comic was drawn in a paper size A4 manualy, and then edited using Adobe Photoshop and CorelDraw application, after that, it developed by Movie Maker programme. 2) This e-comic played with PC or computer. 3) The material showed in this e-comic special addressed to Islamic Education Lesson and Students' Character, especially in be better life with Sincere, Patience, and forgiveness student class VII SMPN 1 Porong.

In the data analysis, showed that this e-comic research and development as teaching media was used properly in teaching learning activity, it could be seen by the percentage, which was reached from this research for about 100%, or could be said as perfect teaching media. Therefore, this e-comic research and development had high effectiveness level because could be seen from the free question using questionnaire where the percentage is 97%. Therefore, e-comic as the teaching media is effective to be used.

From the result, based on the usefulness of e-comic as teaching media had been assessed the effectiveness, but it still had some weaknesses, so that's why it was suggested to make it better in order to make it more perfect. Moreover, for the teacher, to more motivate the students to make them enjoy the teaching activity using e-comic as the teaching media. For the future developer, to do research and development with the advance material related to Islamic education and students character with better atmosphere and appropriate approach.



مستخلص البحث

نورالحسنى ، ٢٠١٥م، تطوير قصة صورية لوسيلة التعلم التربية الإسلامية والأخلاق الحسنة عند الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى فوروغ، بحث العلمي، قسم تربية الإسلامية في كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف: الدكتور اكوس ميمون

الكلمات الأساسية : تطوير ، قصة صورية لوسيلة التعلم ، التربية الإسلامية والأخلاق الحسنة

تطوير قصة صورية لوسيلة التعلم هي عملية تطوير وسائل الإعلام في مجال التدريس ويتم التعلم باستخدام مساعدة من جهاز الشبكة الدولية و الصور مع الأصوات والموسيقى ومثيرة للاهتمام من شأنها أن تجعل والتعلم لا تكون رتيبة المناسبة، وذلك في تعليم المادة التربية الإسلامية والأخلاق الحسنة أن العديد تتطلب فهم حقيقي لا يمكن أن تتحقق. مما سيسهم في ترقية فعالية على تعلم الطلاب في المادة المدروسة التربية الإسلامية، وخاصة في الموضوع "حياة أكثر من ذلك السلمية مع الإخلاص والصبر ومتسامح" عند الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى فوروغ.

انطلاقاً من خلفية البحث الأعلاه، أن مشكلات في هذا البحث هي: (١) كيف عملية التطوير قصة صورية لوسيلة التعلم التربية الإسلامية والأخلاق الحسنة عند الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى فوروغ؟، (٢) كيف صلاحية من قصة صورية لوسيلة التعلم التربية الإسلامية والأخلاق الحسنة عند الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى فوروغ؟، (٣) ما مدى فعالية من قصة صورية لوسيلة التعلم التربية الإسلامية والأخلاق الحسنة عند الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى فوروغ؟.

وأما الأهداف المرجوة في هذا البحث وهي: لإيجاد حلول لهذه المشكلات بحيث مطوري تفعل التنمية قصة صورية كوسيلة للتعلم باستخدام برنامج صانع الفيلم الذي معبأة باستخدام قرص مدمج .

في تطوير هذه وسائل التعلم وهو قصة صورية استخدامات الباحثة الطريقة لتصميم ديك وكاري (Dick&Carey) مع مواصفات المنتج : (١) . تم تطوير قصة صورية فقط مع عرض الصور والنصوص ومجهزة الصوت . وهي تبدأ مع تطور الرسم الهزلي يدويا على أبيض حجم الورق الرسم A4 في وقت لاحق في عملية التحرير باستخدام Adobe Photoscape و Corel DRAW مزيد من التطوير في برنامج صانع الفيلم. (٢) قدمت قصة صورية باستخدام الشبكة الدولية. (٣) وتقديم المادة في تطوير قصة صورية للمواد الدراسية التربية الإسلامية والأخلاق الطريفة فقط في الموضوع "حياة أكثر من ذلك السلمية مع الإخلاص والصبر ومتسامح" عند الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى فوروغ.

من تحليل البيانات تشير أن تطوير قصة صورية لوسيلة التعلم مناسبة او صلاحية للاستخدام في عملية التعليمية. وهذا يمكن أن ينظر إليه من نسبة الحصول عليها من نتائج تقييم الخبراء لتصميم وسائل التعلم في 100% ويمكن القول أن يكون مثاليا وعمليا للاستخدام. ثم تطور قصة صورية لوسيلة للتعلم لديها درجة عالية من الفعالية لأنها يمكن أن تزيد من فهم الطلاب للمادة على المادة الدراسية التربية الإسلامية والأخلاق الكريمة وهذا يمكن أن ينظر إليه من نتائج أسئلة مفتوحة من خلال الاستبانة مع النسبة المئوية التي تم الحصول عليها عن 90.7% فكاهي ذلك وسائل التعلم فعال جدا للاستخدام.

من نتائج اقترح من حيث الاستفادة من قصة صورية كوسيلة للتعلم أثبتت فعاليتها، ولكن لا تزال هناك أوجه القصور في هذه الوسيلة، وبالتالي فإنه من المستحسن أن يتم إصلاحه مرة أخرى لجعلها أكثر كمالا، وأوصى أيضا للمعلمين لتحفيز أفضل طلابها للاستمتاع المواد التعليمية باستخدام قصة صورية كما يوصى الوسائل التعليمية وكذلك من حيث مزيد من التطوير ل يتم وضعها مع المواد ذات الصلة للتعلم المادة الدراسية التربية الإسلامية والأخلاق الكريمة مع الغلاف الجوي أو النهج الأفضل وفقا لخصائص مجال الدراسة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan yang semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam bidang kehidupan. Salah satu di antaranya adalah bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini kesuksesan dan keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari peran sekolah, baik sekolah negeri maupun sekolah swasta. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.¹

Pembukaan bidang studi Teknologi Pendidikan di IKIP Jakarta merupakan respons atas rencana pembangunan pendidikan yang tertuang dalam GBHN 1969-1973, di mana antara lain terdapat kebijakan penggunaan siaran radio dan televisi untuk peningkatan mutu pendidikan. Pimpinan BAPPENAS dan Departemen

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008. Hal: 162

Pendidikan dan Kebudayaan pada waktu itu memang menekankan pada agar penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan dengan tenaga ahli sendiri, tidak mengimpor tenaga asing sebagaimana banyak terjadi di negara berkembang.²

Teknologi pendidikan juga dapat digunakan untuk menimbulkan kepekaan terhadap keadaan, nasib serta malapetaka yang menimpa sesuatu daerah, dan dengan demikian menumbuhkan sikap solidaritas kepada anak.

Dalam hal ini sebuah media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang canggih sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran peserta didik untuk membantu dalam mempercepat pemahamannya. Pembelajaran seorang guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah, yakni menggunakan kata-kata yang mengakibatkan peserta didik kurang atau tidak memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan kata lain peserta didik terjebak dalam kondisi pembelajaran yang verbalistik. Keadaan yang demikian dapat dicegah apabila guru menggunakan alat bantu *aural aids*, bahkan peserta didik akan menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar, misalnya menggunakan rekaman. Demikian pula, jika guru mengaktifkan indera penglihatan, seperti menggunakan buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi, maka peserta didik akan belajar lebih efektif. Hal ini karena sesuatu yang dilihat akan memberikan kesan yang lebih lama, lebih mudah diingat, dan lebih mudah pula dipahami.³ Seperti pernyataan Confucius 1400 tahun yang silam yaitu Ni Ching

² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2004. Hal: 2-3

³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008. Hal:201

Ni Wanci, Ni Khan Ni Siang, Ni Kunco Ni Cheto (kamu dengar kamu lupa, kamu lihat kamu ingat, kamu kerjakan kamu paham).

Untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dibutuhkan sebuah proses kreatif dalam pembelajaran, yakni upaya-upaya penting untuk mendayagunakan potensi kognitif dan afektif dari peserta didik secara optimal, sehingga ide-ide baru dan cerdas lebih terakomodasi. Proses kreatif juga berarti bagaimana membuat setiap peserta didik memiliki multi perspektif dan cara pandang yang luas terhadap sebuah fakta. Selain itu, proses kreatif juga berarti bahwa setiap peserta didik mampu mengamati hal-hal detail yang menjadi rujukan dalam berpendapat umum menyelesaikan permasalahan baik untuk dirinya sendiri maupun komunitas dalam masyarakat.⁴ Untuk itu perlu adanya desain pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih kreatif dalam belajar.

Desain media pembelajaran yang baik sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Adanya media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh. Dengan demikian media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap penyampaian materi atau proses pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi adalah dengan menggunakan e-komik sebagai media pembelajaran, di mana media komik ini nantinya akan disajikan dengan menggunakan alat teknologi komputer.

Komik banyak ditemukan di negara kita. Diperkirakan banyaknya pembaca komik di Amerika Serikat lebih dari seratus juta orang. Antara 400

⁴ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press. 2009. Hal: 27

sampai 500 judul buku komik terjual dan kurang lebih 95 juta kopi dijual pula setiap bulannya. Diterjemahkan ke dalam lebih dari 30 bahasa, dan dibaca secara luas oleh lebih dari 100 negara. Suatu popularitas yang luar biasa dari komik-komik tersebut barangkali bisa dilihat dari besarnya jumlah orang-orang yang merasa membutuhkannya meliputi berjuta-juta orang dari semua umur, untuk lelucon, kegembiraan serta hiburan. Baik pendidik atau bukan pendidik serta orang tua cenderung setuju dengan adanya komik sebagai media komunikasi.⁵

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium komik untuk maksud pengajaran. Banyak percobaan telah dibuat di dalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA.⁶ Buku teknik komik dapat diterapkan kepada berbagai lapangan ilmu pengetahuan.⁷ Dan kali ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong.

Sekolah SMPN 1 Porong ini merupakan salah satu sekolah unggulan di daerah Porong-Sidoarjo yang juga merupakan sekolah SSN (Sekolah Standar Nasional) yang memiliki visi Unggul dalam prestasi, berimtaq, terampil dan berwawasan lingkungan. Namun setelah melakukan sebuah wawancara terhadap guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dikatakan bahwasanya dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah masih belum pernah menggunakan media pembelajaran e-komik dalam proses kegiatan belajar di kelas, hanya sebatas ceramah dan apabila materinya memungkinkan untuk memberikan contoh

⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung. 1991. Hal: 63-64

⁶ Ibid hal: 65

⁷ Ibid hal: 67

dalam bentuk benda yang nyata maka guru tersebut membawakan benda nyata sebagai contohnya.

Maka dari itu penulis ingin mengembangkan sebuah produk belajar e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, di mana media pembelajaran e-komik ini merupakan media elektronik komik dalam bentuk gambar dan cerita dengan penokohan yang jelas, gambar-gambar dan cerita-cerita yang sangat disukai oleh anak-anak begitu pun dengan siswa-siswa SMP dalam rangka untuk meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap agama dan nantinya dapat pula mengamalkan di kehidupan sehari-hari. Untuk itu peneliti mengambil judul **“Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong.”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong?
2. Bagaimana kelayakan dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong?
3. Bagaimana efektivitas dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk melahirkan produk belajar e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong
2. Untuk mengetahui kelayakan dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong

3. Untuk mengetahui efektivitas dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa E-Komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. E-Komik yang dikembangkan hanya dengan penyajian gambar, teks, serta dilengkapi dengan suara (Audio). Pengembangan E-Komik ini berawal dengan menggambar secara manual pada kertas gambar berwarna putih ukuran A4, kemudian dalam proses editing menggunakan Adobe Photoscape dan CorelDraw, selanjutnya dikembangkan dalam Program Movie Maker.
2. E-Komik disajikan dengan menggunakan komputer.
3. Materi yang disajikan dalam pengembangan e-komik ini hanya untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf siswa kelas VII SMPN 1 Porong.

E. Manfaat Pengembangan

Suatu penelitian dan pengembangan sangat penting untuk dilakukan karena tanpa adanya suatu penelitian dan pengembangan ilmu tidak akan berkembang. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah e-komik sebagai media pembelajaran supaya lebih inovatif untuk pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP. Hasil dari pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Siswa

- a. Dapat digunakan sebagai alternatif belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta memberikan motivasi terhadap siswa untuk terus mengamalkan sifat-sifat Ikhlas, sabar, dan pemaaf di kehidupan sehari – hari agar nantinya dapat membentuk karakter peserta didik yang baik.
- b. Siswa dapat secara mandiri belajar ataupun memperdalam ilmu pengetahuannya dengan menggunakan E-Komik sebagai media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai sarana untuk proses belajar mengajar di dalam kelas dan membantu seorang guru dalam memahami siswanya terhadap sebuah materi yang disampaikan terhadap peserta didik, dalam hal ini yaitu pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf siswa kelas VII.

3. Bagi Pengembang

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang diharapkan mampu menghasilkan produk yang berkualitas.

4. Bagi Pengembang Lain

Pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh pengembang lain sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Komik.

F. Asumsi

Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf ini dilakukan atas dasar beberapa asumsi sebagai berikut: (1) bahwa dengan e-komik sebagai media pembelajaran yang sistematis dapat memudahkan belajar siswa; (2) bahwa materi yang konseptual yang abstrak, dapat dikonkritkan dengan menggunakan gambar-gambar, karena dengan menggunakan gambar sebuah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar; (3) bahwa anak lebih suka dengan cerita bergambar dan dialogis daripada naratif serta berangan-angan belaka.

Dari beberapa asumsi di atas, e-komik memiliki kemampuan dan kekuatan untuk memenuhi asumsi tersebut. Oleh karena itu, jika suatu proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas disajikan dengan menggunakan e-komik sebagai media pembelajaran dengan model dialognya yang komunikatif dan bentuk gambar yang sesuai, akan dapat membantu siswa dalam memahami dan menunjukkan contoh tentang materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf yang terlalu abstrak bagi siswa.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan

1. Ruang Lingkup

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah fasilitas belajar mandiri bagi siswa serta memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar tentang E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi

Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf siswa kelas VII SMPN 1 Porong.

2. Keterbatasan

Beberapa keterbatasan pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini terbatas pada tahap uji coba lapangan terhadap siswa kelas VII SMPN 1 Porong.
- b. Penelitian ini dilakukan untuk melahirkan produk belajar E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf siswa kelas VII SMPN 1 Porong.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah ini dimaksudkan agar tidak menimbulkan salah pengertian dalam memahami judul. Oleh karena itu, pengembang mendefinisikan istilah-istilah kunci yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan: Menurut Putra pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu.⁸ Menurut Seels & Richey mendefinisikan pengembangan sebagai proses menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dengan kata lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.⁹ dari beberapa definisi tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa

⁸ Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada. 2011. Hal: 70.

⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana. 2013. Hal: 226.

pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan yang bermanfaat.

2. E-Komik: Elektronik adalah hardware komputer yang bekerja secara otomatis, terintegrasi dan terkoordinasi sehingga dengan prosedur tertentu, mengingat (baik masukan maupun hasil proses) dan menampilkan hasil proses tersebut.¹⁰ Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.¹¹ Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Komik adalah sebuah kartun dalam bentuk cerita bergambar yang berurutan yang nantinya akan disajikan dengan menggunakan komputer.
3. Media Pembelajaran: Criticos (1996) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹² Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.¹³ Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat komunikasi untuk menyalurkan pesan atau isi

¹⁰ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *e-Education (Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan)*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET. 2002. Hal: 26

¹¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *op.cit.*, Hal: 64

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2010. Hal: 4

¹³ R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya. 2003. Hal: 112

pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

4. PAI dan Budi Pekerti: Pendidikan Islam adalah pendidikan yang seluruh komponen atau aspeknya didasarkan pada ajaran Islam.¹⁴ Sedangkan Budi Pekerti pada dasarnya merupakan sikap dan perilaku seseorang, keluarga, maupun masyarakat yang berkaitan dengan norma dan etika.¹⁵ Jadi dari dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah suatu mata pelajaran yang menjelaskan tentang ajaran agama Islam dan sikap serta perilaku seseorang yang berkaitan dengan norma dan etika.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bab I** : Pendahuluan, menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk, manfaat pengembangan, asumsi, ruang lingkup dan keterbatasan, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.
- Bab II** : Kajian pustaka, berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini, dan penelitian terdahulu.
- Bab III** : Metode penelitian, bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi: model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk yaitu; 1 desain uji coba,

¹⁴ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana. 2010. Hal: 36

¹⁵ Ali Muhtadi, 15. *Strategi untuk mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti secara efektif di sekolah*. <http://staff.uny.ac.id>. 01 Nopember 2014, 7:05:08.

2 subjek penilaian dan subjek sasaran uji coba dan langkah-langkah uji coba produk pengembangan, 3 jenis data, 4 instrumen pengumpulan data, 5 teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Pengembangan, berisi tentang paparan hasil pengembangan.

Bab V : Pembahasan.

Bab VI : Penutup, berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹ Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²

Kemudian ada yang berpendapat bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Criticos berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.³

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011. Hal: 3

² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers. 2002. Hal: 11

³ Daryanto, *op.cit.*, Hal: 5

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar.⁴

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.⁵

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁶

Jadi dari berbagai uraian di atas dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwasanya media adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat komunikasi. Ketika sebuah media tersebut di kaitkan dengan proses pembelajaran, maka media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat komunikasi untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Media sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar tidak terjadi sebuah proses pembelajaran yang membosankan dan terkesan monoton. Media juga sangat membantu seorang guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga nantinya dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

⁴ Ibid hal: 51

⁵ R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *op.cit.*, Hal: 112

⁶ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. 2009. Hal: 3

Tujuan dari media pembelajaran itu sendiri secara garis besar adalah merangsang siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, media pembelajaran dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran antara lain dapat memberikan penguatan maupun motivasi.

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:⁷

a. Landasan Filosofis

Ada sebuah pendapat yang menyatakan bahwasanya penggunaan media hasil teknologi baru di dalam kelas akan mengakibatkan sebuah proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Hal ini menimbulkan berbagai perbedaan pendapat antara yang pro dan kontra dengan media teknologi yang dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun ketika dilihat lebih jauh lagi penggunaan media teknologi dalam pembelajaran tidak berarti dehumanisasi, karena dengan adanya berbagai media pembelajaran peserta didik dapat dengan bebas menentukan pilihan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

⁷ Daryanto, *op.cit.*, Hal: 12-16

Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, karena yang penting bagaimana pandangan seorang guru terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. jika seorang guru tersebut menganggap peserta didik sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

b. Landasan Psikologis

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antara lain:

Pertama, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak.

Ketiga, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek.

c. Landasan Teknologis

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

d. Landasan Empiris

Berdasarkan landasan rasional empiris dalam menentukan pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus

mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri, karena terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar.

3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup banyak ragamnya, mulai dari media yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, maka dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Namun banyak sekali perbedaan pendapat tentang pengklasifikasian media pembelajaran. Berikut akan dijelaskan dari berbagai pendapat tersebut.

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi yaitu:⁸

- a. Wilbur Schramm, menurutnya media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan yaitu, liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimilie, liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape, media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon.
- b. Gagne, mengklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Pengklasifikasian ketujuh

⁸ Ibid hal: 17-18

kelompok media pembelajaran ini dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan.

- c. Allen, terdapat sembilan kelompok media yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.
- d. Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.
- e. Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Adapun pendapat yang lain tentang pengklasifikasian media pembelajaran, yaitu:

- a. Rudi Bretz (1977), mengklasifikasikan menjadi 8 klasifikasi media, yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio dan media cetak.⁹
- b. Oemar Hamalik, membagi menjadi 4 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:¹⁰

⁹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *op.cit.*, Hal: 27

¹⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni. 1985. Hal: 63

- 1) Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta dan *globe*.
- 2) Alat-alat yang bersifat *Auditif* atau hanya dapat didengar misalnya; *phonograph record*, transkripsi electris, radio, rekaman pada *tipe recorder*.
- 3) Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya; model, spicemens, bak pasir, peta electris, koleksi diorama.
- 4) Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja. Melainkan sampai pada kondisi pribadi pembelajar dan tingkah laku pengajar. Maka media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:¹¹

- a. Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan).
- b. Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini, yaitu:
 - 1) Media proyeksi (*overhead projector*, slide, film, dan LCD),
 - 2) Media non-proyeksi (papan tulis, poster, papan temple, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain-lain) dan
 - 3) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.

¹¹ Hujair AH. Sanaky, *op.cit.*, Hal: 38-39

- c. Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu *slide*, film strif, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- d. Kumpulan benda-benda (material collections), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencarian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- e. Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik, dan lain-lain. Media pembelajaran dalam bentuk ini, sangat tergantung pada inisiatif dan kreasi pengajar dan “jenis media seperti ini, hanya dapat dilihat, dan ditirukan oleh pembelajar.”

Pengklasifikasian media pembelajaran dapat didasarkan pada karakteristik dan sifat-sifat media, baik dilihat dari bentuk, teknik pemakaian, atau pun kemampuannya. Di bawah ini akan dijelaskan secara lebih rinci:¹²

- a. Dilihat dari sifat atau jenisnya, media dapat dikelompokkan seperti berikut ini:
 - 1) Kelompok media yang hanya dapat didengar, atau media yang mengandalkan kemampuan suara, disebut media auditif. Media ini meliputi media radio, *audio* atau *tape recorder*.

¹² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011. Hal: 79

- 2) Kelompok media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, disebut dengan media visual, seperti gambar, foto, *slide*, kartun, model, dan sebagainya.
 - 3) Kelompok media yang dapat didengar dan dilihat disebut dengan media *audio visual*, seperti *soundslide*, film, TV, video, dan *filmstrip*.
- b. Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dikelompokkan seperti berikut ini:
- 1) Media elektronik atau media yang hanya dapat digunakan dengan memakai bantuan alat-alat elektronik, seperti; *over head projector* (OHP), *slide projector*, TV, radio, *opaque*, dan lain-lain.
 - 2) Media non elektronik adalah media yang dapat digunakan tanpa bantuan alat-alat elektronik, seperti kelompok media grafis, model, *chart*, *mock-up*, *spicemen*, dan lain-lain.
- c. Dilihat dari kemampuannya, media dapat dibagi menjadi berikut:
- 1) Media yang mempunyai jangkauan serentak, seperti radio dan televisi. Pemanfaatan media ini tidak terbatas pada tempat dan ruangan. Siapa pun dapat memanfaatkannya di mana pun.
 - 2) Media yang mempunyai jangkauan terbatas, seperti OHP, *slide* suara, *film slide*, dan lain-lain. Media semacam ini pemanfaatannya memerlukan tempat dan penataan ruangan yang khusus.
 - 3) Media yang dimanfaatkan secara individu, seperti model pembelajaran berprogram, pembelajaran melalui komputer, dan lain-lain.

Dari berbagai pendapat ahli media di atas memiliki persamaan dalam mengemukakan pendapatnya. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada dasarnya terdapat tiga klasifikasi secara umum yaitu media audio, visual, dan audio-visual, klasifikasi media yang lain merupakan hasil pecahan dari ketiga klasifikasi secara umum tersebut.

Pengklasifikasian media pembelajaran ini nantinya akan mempermudah seorang guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik peserta didik, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.¹³

B. E-Komik sebagai media Pembelajaran

1. Konsep E-Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.¹⁴

Komik juga merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus berhati-hati, sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa

¹³ Daryanto, *op.cit.*, Hal: 18

¹⁴ Ibid hal: 127

mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.¹⁵ Namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa pembelajaran menggunakan media komik lebih banyak diminati peserta didik karena penyajian media komik sendiri sangat menarik dengan cerita-ceritanya yang ringkas, dilengkapi dengan aksi, dibuat lebih hidup, dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.¹⁶

Jadi, dapat dikatakan bahwa komik adalah sebuah gambar-gambar bercerita yang berurutan yang disajikan tanpa deretan kalimat yang panjang atau dengan kata lain secara ringkas dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang banyak diminati.

Setelah mengetahui tentang arti kata komik maka e-komik juga mempunyai makna tersendiri bahwa e-komik merupakan singkatan dari elektronik comic atau komik elektronik.

Elektronik berarti peralatan atau alat yang bekerja berdasarkan sistem kerja elektronika. Contohnya antara lain tabung televisi (tabung katoda), televisi, radio, handphone, perekam kaset, perekam *compact disc*, kamera digital, kamera, video, komputer dan lain-lain.

Menurut Oetomo elektronik adalah hardware komputer yang bekerja secara otomatis, terintegrasi dan terkoordinasi sehingga dengan prosedur tertentu,

¹⁵ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *op.cit.*, Hal: 55

¹⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *op.cit.*, Hal: 69

mengingat (baik masukan maupun hasil proses) dan menampilkan hasil proses tersebut.¹⁷

Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-komik adalah sebuah kartun dalam bentuk cerita bergambar yang berurutan yang nantinya akan disajikan dengan menggunakan komputer. Untuk itu, agar dalam pembelajaran peserta didik lebih menarik dan tidak membosankan dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan oleh guru maka dapat dikembangkan sebuah media pembelajaran yaitu e-komik.

2. Ciri-Ciri E-Komik Sebagai Media Pembelajaran

E-komik akan lebih efektif dijadikan sebagai media pembelajaran. hal ini dikarenakan e-komik mampu merangsang siswa untuk berfikir, mendengar serta mengamati alur cerita di dalam komik. Disamping itu E-Komik memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) gambar komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun yang disajikan dalam komputer; (2) e-komik mempunyai sifat yang khusus dalam penyajiannya yaitu dengan menggunakan alat elektronik; (3) memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi bila dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal ini mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya; (4) tayangan e-komik dilengkapi dengan kombinasi teks, gambar, seni grafik, dan suara.¹⁸

¹⁷ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *loc. cit.*

¹⁸ Ibid hal: 109

C. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

PAI adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik (siswa) dalam meyakini, memahami, manghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan.¹⁹

Secara filosofi kurikulum 2013 mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai dan berbagai dimensi inteligensi yang sesuai dengan diri seseorang peserta didik dan diperlukan masyarakat, bangsa dan ummat manusia. Sehingga pendidikan agama Islam di sini berperan penting dalam implementasi kurikulum. Pendidikan agama Islam dalam kurikulum 2013 kini berubah menjadi PAI dan Budi Pekerti. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran wajib. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, mata pelajaran tersebut kini memiliki alokasi waktu 3 jam per minggu.²⁰

Namun dalam pembahasan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kali ini lebih dispesifikasikan lagi pada materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf kelas VII SMP/MTs dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:²¹

1. Kompetensi Dasar:

- 1.1 Menghayati al-Qur'an sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.

¹⁹ A. Fatah Yasin, *Metode Khusus PAI*, bahan kuliah semester 5

²⁰ Yuni Nafisah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Wates*. www.digilib.uin-suka.ac.id. Accessed: 09 Nopember 2014, 20:35:49.

²¹ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. Hal: 69-70

2.4 Menghargai perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis terkait.

3.5 Memahami isi kandungan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.

4.5.1 Membaca surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3: 134 dengan tartil.

4.5.2 Menunjukkan hafalan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan lancar.

2. Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu:

- a. Mengidentifikasi hukum bacaan nun sukun dan tanwin dalam surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134.
- b. Menjelaskan hukum bacaan nun sukun dan tanwin dalam surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134.
- c. Mendemonstrasikan bacaan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan tartil.
- d. Mendemonstrasikan hafalan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan lancar.
- e. Menyebutkan arti surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran/3:134 serta hadis tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.

- f. Menjelaskan makna isi kandungan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3: 134 serta hadis tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.
- g. Menunjukkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
- h. Menampilkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.

Terlepas dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tersebut peserta didik lebih dituntut untuk memahami dan mampu mengimplementasikan atau menerapkan ke dalam kehidupan sehari-harinya tentang materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf kelas VII SMP/MTs.

Berikut lebih jelasnya tentang ketiga ayat yang membahas tentang perilaku ikhlas, sabar, dan pemaaf:

- a. perilaku ikhlas

إِلَّا الَّذِينَ تَابُوا وَأَصْلَحُوا وَاعْتَصَمُوا بِاللَّهِ وَأَخْلَصُوا دِينَهُمْ لِلَّهِ فَأُولَٰئِكَ مَعَ

الْمُؤْمِنِينَ ۖ وَسَوْفَ يُؤْتِي اللَّهُ الْمُؤْمِنِينَ أَجْرًا عَظِيمًا ﴿١٤٦﴾

Artinya: “Kecuali orang-orang yang taubat dan Mengadakan perbaikan dan berpegang teguh pada (agama) Allah dan tulus ikhlas (mengerjakan) agama mereka karena Allah. Maka mereka itu

adalah bersama-sama orang yang beriman dan kelak Allah akan memberikan kepada orang-orang yang beriman pahala yang besar.”

b. perilaku sabar

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿٥٦﴾

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”*

c. perilaku pemaaf

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَبِيمِ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ

تُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥٧﴾

Artinya: *“(yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan mema'afkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan.”*

Dengan demikian, dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya pada materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf dibutuhkan suatu media pembelajaran agar dalam memahami makna dari materi tersebut tidak abstrak. Media pembelajaran PAI dan Budi pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf mempunyai media yang

terpilih dan cocok untuk pembelajarannya yaitu dengan menggunakan e-komik sebagai media pembelajarannya.

D. Kajian Pengembangan Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu tentang penerapan e-komik sebagai media pembelajaran di sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Bevira Agunistari (2012) dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis E-Komik pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Dari hasil penelitian dan pengembangan ini tanggapan siswa sebagai media pengguna pembelajaran berbasis e-komik ini sangat baik. Dengan tampilan yang menarik dan materi yang dikemas seperti komik, siswa merasa senang dan tertarik mempelajari materi Dasar-dasar photoshop. Dengan media ini siswa berpendapat bahwa dengan media ini mereka bersemangat mempelajari TIK sehingga multimedia pembelajaran ini bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.
2. Wahyu Hindiawati (2013) dengan judul “Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PKn di SMPN 1 Wlingi Kabupaten Blitar”. Hasil penelitian menunjukkan presentase angket ahli media sebesar 98,75%, angket dari ahli materi 87,5% dan dinyatakan valid. Uji coba kepada siswa menghasilkan presentase 87,57 dan dinyatakan valid. Sehingga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan hasil angket dan masukan dari ahli dan hasil angket yang persentasenya kurang dari 80%. Berdasarkan dari hasil tersebut dinyatakan e-komik yang dihasilkan

valid, menarik dan efisien sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP kelas VII.

Dari beberapa penelitian dan pengembangan terdahulu, pengembang ingin mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan memberikan inovasi yang baru terhadap proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang sebelumnya terkesan monoton dan membosankan menjadi sebuah pembelajaran yang akan diminati banyak siswa.



BAB III

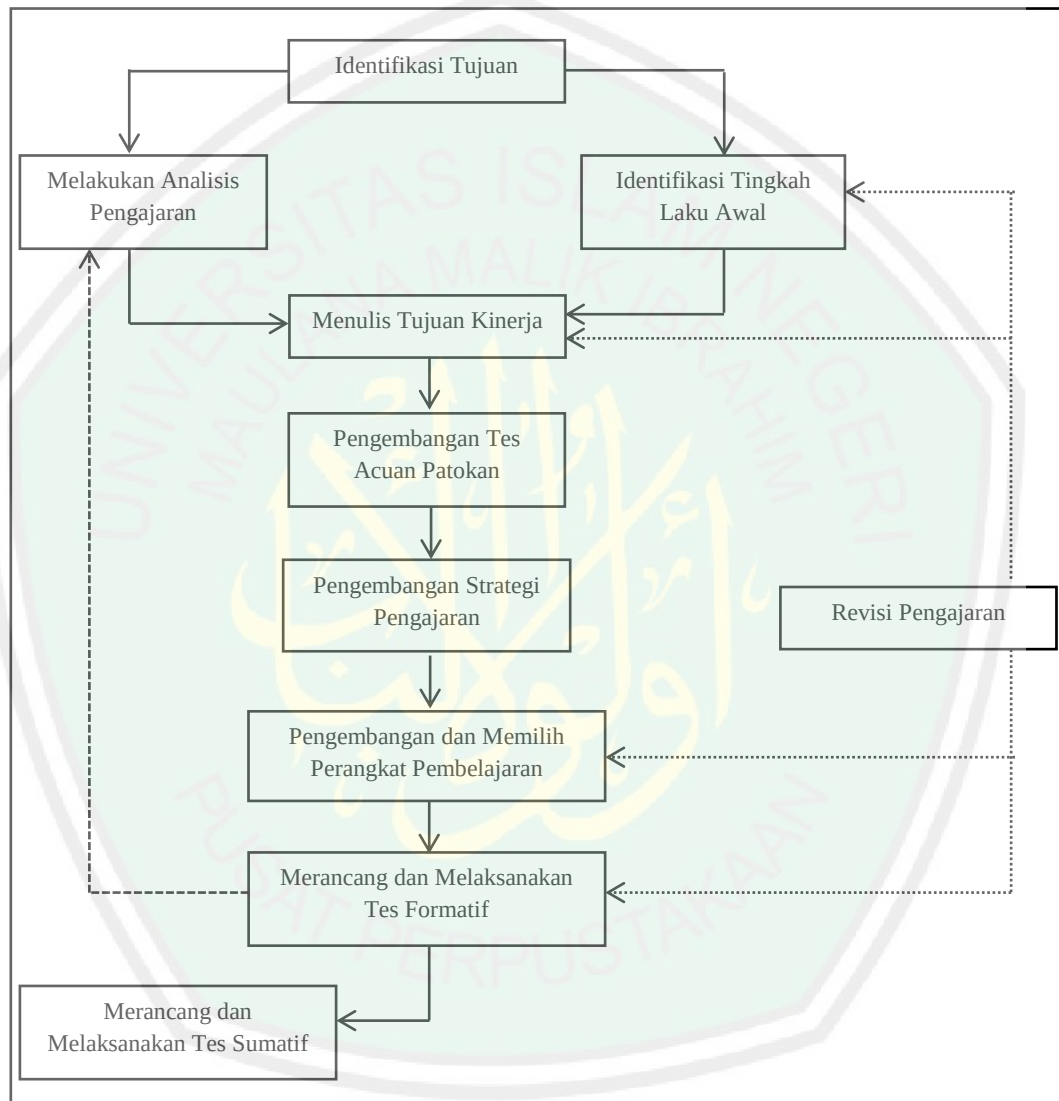
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan adalah suatu pola terstruktur yang menggambarkan langkah atau prosedur yang ditempuh untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, dan model konseptual. Dalam pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini, peneliti menerapkan pengembangan model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dengan alasan model ini memuat langkah-langkah sederhana yang dapat diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir sehingga lebih mudah dipahami oleh seorang pengembang.

Dalam pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup jadi lebih indah dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf, peneliti menggunakan prosedur dan langkah-langkah model pengembangan pembelajaran menurut Dick & Carey yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey. Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut yang berupa urutan langkah-langkah. Urutan langkah-langkah ini tidaklah kaku. Tetapi sebagaimana ditunjukkan Dick & Carey, bahwa telah banyak pengembang perangkat yang mengikuti urutan secara *ajek* dan berhasil mengembangkan perangkat yang efektif.

Model pengembangan perangkat pembelajaran Dick & Carey mirip dengan model pengembangan perangkat Kemp. Adapun urutan perancangan dan pengembangan secara lengkap ditunjukkan pada Gambar 3.1.¹



Gambar: 3.1 Model Perancangan dan Pengembangan Pengajaran Menurut Dick & Carey

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009. Hal: 186 – 187

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain pengembangan tersebut sebagaimana berikut:

1. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pembelajaran.

Untuk mendapatkan suatu gambaran mengenai kualifikasi kemampuan yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII, dapat dilakukan dengan mengkaji Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 yang tertuju pada materi Hidup Jadi Lebih damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf. Berikut analisis Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajarannya:

Gambar 3.2.**KD dan Tujuan Pembelajaran materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf kelas VII SMP**

Tema	Kompetensi Dasar (KD)	Tujuan Pembelajaran
Hidup Jadi Lebih Damai Dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf	1.1 Menghayati al-Qur'an sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam. 2.4 Menghargai perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis terkait. 3.5 Memahami isi kandungan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf. 4.5.1 Membaca surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3: 134 dengan tartil. 4.5.2 Menunjukkan hafalan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan lancar.	1. Mengidentifikasi hukum bacaan nun sukun dan tanwin dalam surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134. 2. Menjelaskan hukum bacaan nun sukun dan tanwin dalam surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134. 3. Mendemonstrasikan bacaan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan tartil. 4. Mendemonstrasikan hafalan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan lancar. 5. Menyebutkan arti surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran/3:134 serta hadis tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf. 6. Menjelaskan makna isi kandungan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:

		134 serta hadis tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf. 7. Menunjukkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait. 8. Menampilkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
--	--	---

2. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran khusus.

Gambar 3.3.
Analisis Identifikasi Keterampilan Bawaan

Tema	Kompetensi Dasar (KD)	Tujuan Pembelajaran
Hidup Jadi Lebih Damai Dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf	2.5 Menghargai perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis terkait.	1. Menunjukkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-

	3.6 Memahami isi kandungan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.	Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait. 2. Menampilkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
--	--	--

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristic* (menenal tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi terhadap keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan pemaaf kelas VII SMP. Setelah melakukan analisis pembelajaran yang diperoleh dari KD dan Tujuan Pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti diketahui bahwa merupakan pengetahuan awal atau prasyarat yang akan dimiliki peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. jenjang pendidikan berkaitan dengan

perkembangan psikologis individu peserta didik. Pada sekolah Menengah Pertama (SMP) umumnya karakteristik pemikiran remaja pada tahap operasional formal ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak dan hipotesis, sehingga ia mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, sesuatu yang bersifat abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Remaja pada tahap operasional formal dapat mengintegrasikan apa yang telah mereka pelajari dengan tantangan di masa mendatang dan membuat rencana untuk masa depan. Mereka juga sudah mampu berfikir secara sistematis, mampu berfikir dalam kerangka apa yang mungkin terjadi, bukan hanya apa yang terjadi. Mereka memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk memecahkan permasalahan. Seorang anak melihat ibunya sakit perut, yang pasti anak tersebut akan memberikan obat khusus perut kepada ibunya. Ia hanya menghubungkan sebab-akibat dalam satu rangkaian. Lain halnya dengan remaja, ia bisa memikirkan beberapa kemungkinan yang menyebabkan sakit perut yang diderita oleh ibunya, mungkin itu sakit perut akibat terlalu banyak makan sambal, atau mungkin sakit perut akibat telat makan, dan banyak kemungkinan-kemungkinan lain yang memberikan dasar bagi pemikirannya.

Mengacu pada teori dan eksperimen Piaget tersebut, Keating, (dalam Seiffert dan Hoffnung, 1994), membedakan gaya pemikiran formal operasional dengan gaya pemikiran konkrit operasional dalam tiga hal penting, yaitu penekanan pada kemungkinan versus kenyataan (*emphasizing*

the possible versus the real), penggunaan penalaran ilmiah (*using scientific reason*) kualitas ini terlihat ketika remaja harus memecahkan beberapa masalah secara sistematis, kecakapan dalam mengombinasikan ide-ide (*skillfully combining ideas*).²

4. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para peserta didik sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian peserta didik dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya.

Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap dua (2) rumusan tujuan umum pembelajaran dan identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran (siswa) kelas VII SMP, ditetapkan rumusan tujuan-tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf, sebagai berikut:

Peserta Didik Mampu:

² Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, SMA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011. Hal: 107.

- a. Mengidentifikasi hukum bacaan nun sukun dan tanwin dalam surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134.
- b. Menjelaskan hukum bacaan nun sukun dan tanwin dalam surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134.
- c. Mendemonstrasikan bacaan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan tartil.
- d. Mendemonstrasikan hafalan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134 dengan lancar.
- e. Menyebutkan arti surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran/3:134 serta hadis tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.
- f. Menjelaskan makna isi kandungan surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3: 134 serta hadis tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.
- g. Menunjukkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
- h. Menampilkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.

Namun dalam pembahasan pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran kali ini hanya mengacu pada dua tujuan yang terakhir, yaitu:

Peserta Didik Mampu:

- a. Menunjukkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
 - b. Menampilkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
5. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan)

Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun.

- a. Sebutkan beberapa contoh dari perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait?
 - b. Bagaimanakah contoh dari perilaku perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait?
6. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Untuk langkah selanjutnya adalah mengembangkan strategi pembelajaran. langkah ini merupakan langkah untuk memilih, menata, dan mengembangkan berbagai komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai dengan karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran ini, meliputi:

a. Kegiatan pra pembelajaran

Kegiatan ini merupakan kegiatan dimana akan membuka pelajaran yang bertujuan untuk mengkondisikan kesiapan belajar peserta didik melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1) Identifikasi karakteristik peserta didik

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakter awal peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan awal peserta didik sebelum melalui pelajaran dengan memberikan apersepsi atau pre tes.

2) Menimbulkan motivasi belajar peserta didik

Menimbulkan motivasi belajar peserta didik sangat penting agar peserta didik dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya. Selain itu, kegiatan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kegiatan ini biasa dilakukan dengan cara mendeskripsikan mata pelajaran yang akan disampaikan, melalui peta konsep, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, atau bisa juga dengan memberikan sedikit ice breaking untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik.

3) Penyampaian kerangka isi pembelajaran

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kerangka isi materi pelajaran.

4) Kegiatan penyajian informasi

Setelah melakukan kegiatan di atas, maka selanjutnya adalah melakukan kegiatan penyajian informasi atau penyampaian isi materi. Berdasarkan pada analisis tahap perumusan tujuan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, tema dan Kompetensi Dasar yang telah disesuaikan. dalam kegiatan penyampaian isi materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

- a) Pertama: peserta didik diajak mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
- b) Kedua: kemudian Guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran dan peserta didik memperhatikan dengan seksama.
- c) Ketiga: salah satu peserta didik diminta untuk menyebutkan pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topik pembahasan.
- d) Keempat: peserta didik diajak memperagakan kegiatan yang sesuai dengan topik pembahasan.
- e) Kelima: peserta didik diajak mendiskusikan beberapa topik pembahasan yang telah disampaikan dengan mengidentifikasi berbagai macam masalah yang telah ditimbulkan.
- f) Keenam: Refleksi dari peserta didik atau Guru.
- g) Kegiatan peran peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran harus dapat melibatkan peran aktif dari peserta didik agar suasana di dalam kelas bisa menjadi hidup.

Kegiatan ini biasa dilakukan berbagai macam strategi pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Penentuan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan menentukan peranan peserta didik dalam menanggapi materi isi pelajaran.

5) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup dapat diberikan evaluasi belajar, evaluasi yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa bentuk post test dan juga balikan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa mengikuti proses pembelajaran. Kepada peserta didik yang telah berhasil melakukan tugasnya dengan baik maka akan diberikan reward (penghargaan) sebagai motivasi agar terus mempertahankan prestasi yang didapatkan. Sedangkan untuk siswa yang belum berhasil melakukan tugasnya dengan baik diberikan motivasi bahwa sebenarnya mereka mampu mengerjakan tugas dengan baik hanya saja cara mengerjakannya belum optimal sehingga hasilnya juga belum memuaskan.

7. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)

Langkah pokok dari kegiatan ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran *audio – visual technology* (e-komik).

Pada penggunaan pengembangan e-komik sebagai media pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Porong produk yang dihasilkan

berupa media e-komik yang dijalankan menggunakan program *Movie Maker* yakni berupa *software* yang telah didesain dan di dalamnya terdapat materi yang berhubungan dengan tema Hidup jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf.

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

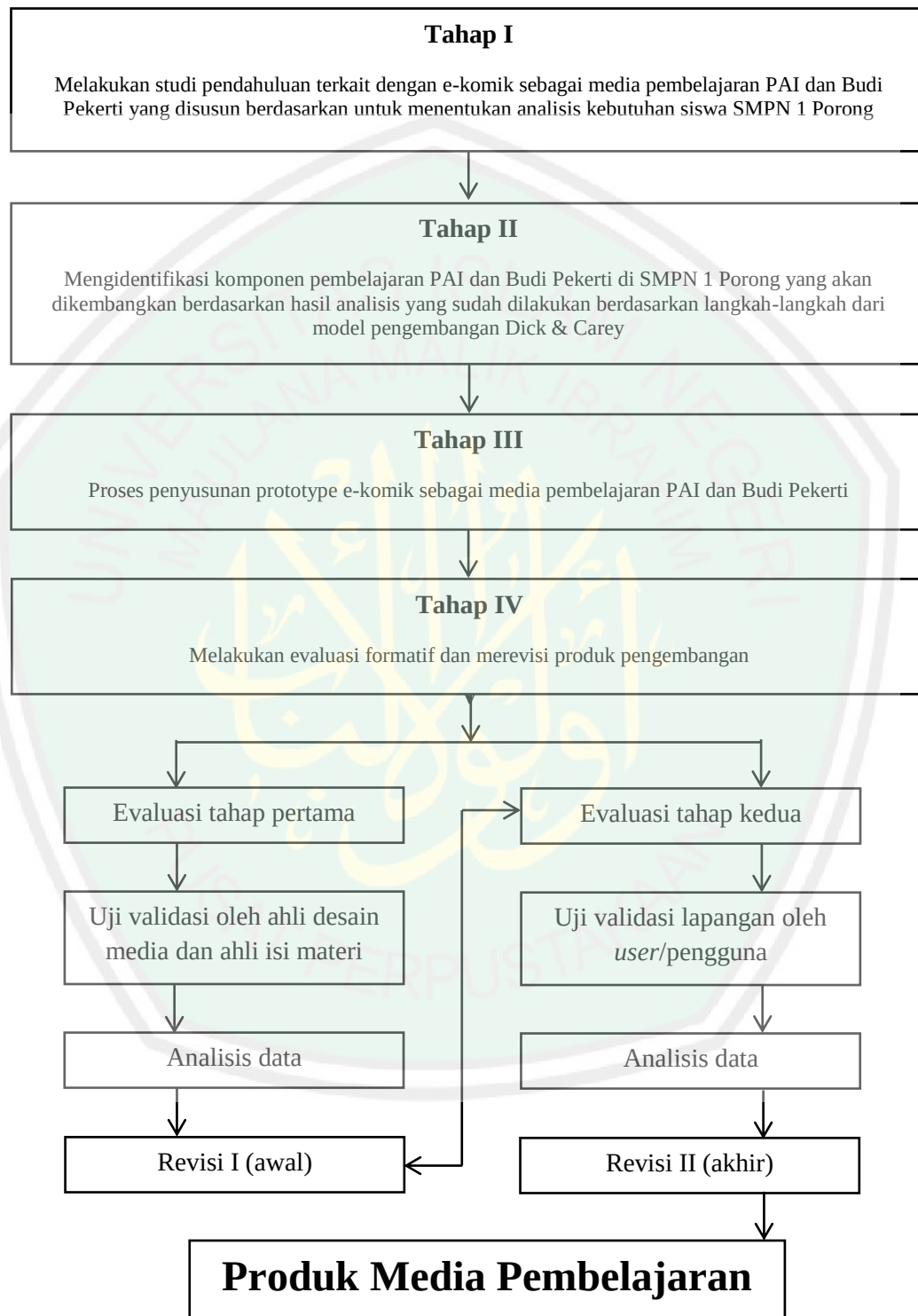
Dari langkah menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini bisa dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi oleh pengguna media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi ini hanya dilakukan kepada ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran untuk memperoleh kesesuaian desain dan isi mata pelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik (*user*) satu tahapan yaitu langsung uji lapangan (*field evaluation*) atau uji coba dalam kelas besar.

9. *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran)

Langkah selanjutnya yang merupakan langkah terakhir menurut Dick & Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi penyajian data uji coba media pembelajaran, analisis data uji coba, dan revisi produk pengembangan.

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media pembelajaran di SMPN 1 Porong. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran e-komik dilakukan terlebih dahulu analisis kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa SMPN 1 Porong. Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang sudah berlangsung dengan pemakaian media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada tahap selanjutnya peneliti mengembangkan produk media pembelajaran e-komik dan mengevaluasinya melalui uji coba lapangan terhadap siswa SMPN 1 Porong dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada tahap terakhir, peneliti menguji e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dari segi kelayakan dan segi keefektifan. Adapun untuk memperjelas prosedur pengembangan, dapat dilihat gambar dibawah:

Gambar 3.4. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (merancang melaksanakan evaluasi sumatif)

Diantara kesepuluh tahapan desain pembelajaran di atas, tahapan kesepuluh tidak dilaksanakan. Evaluasi sumatif ini berada di luar sistem pembelajaran model Dick and Carey. Sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Berikut ini akan diuraikan tentang desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini terdiri dari dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap 1 validasi ahli

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu memvalidasi e-komik sebagai media pembelajaran kepada validator ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan draf awal media pembelajaran e-komik kepada validator ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh dari validasi ini kemudian dianalisis. Apabila hasil validasi

menunjukkan bahwa produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi. Draf media pembelajaran e-komik revisi tersebut selanjutnya divalidasi oleh pengguna/*user*.

b. Revisi Produk

Revisi produk yang akan dikerjakan berdasarkan hasil analisis validasi ahli desain media dan validasi ahli isi materi pelajaran. Hasil validasi ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap selanjutnya.

c. Tahap 2 validasi *user*

Adapun yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu pengujian e-komik kepada validator pengguna/*user*. Pengujian tersebut dilakukan dengan cara memberikan draf media pembelajaran e-komik kepada validator pengguna/*user* untuk dipelajari. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi sehingga diperoleh produk pengembangan yang sesuai dengan yang diharapkan.

d. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir yaitu, revisi yang akan dikerjakan berdasarkan validasi pengguna/*user*. Revisi produk inilah nantinya yang akan menjadi sebuah ukuran bahwa produk yang dihasilkan benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian validasi secara bertahap.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf untuk kelas VII SMPN 1 Porong ini nanti terdiri dari dua kelompok utama yaitu subjek uji coba ahli desain media, subyek uji coba ahli isi materi pelajaran, dan subjek uji coba pengguna/user.

3. Jenis Data

Dalam pengembangan e-komik ini terdapat dua jenis data yang diperoleh dari hasil validasi e-komik yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dihasilkan berupa saran dan komentar yang akan diperoleh dari subjek ahli desain media, ahli isi materi, dan pengguna/user. Sedangkan data kuantitatif akan diperoleh dari hasil penskoran validasi subjek ahli desain media, subjek ahli isi materi pelajaran, dan pengguna.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penilaian produk pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini adalah dengan angket validasi. Angket validasi yang akan digunakan meliputi:

- a. Angket validasi untuk subjek ahli desain media berisi pernyataan yang akan dinilai dengan skala likert dengan empat tingkatan nilai. Selain itu validator ahli desain media diharapkan akan memberikan komentar mengenai produk yang telah dikembangkan pada bagian angket validasi yang telah disediakan. Adapun kriteria dari masing-masing skala penilaian tersebut sebagai berikut:
 - 1) Skor 1: jika validator tidak setuju dengan pernyataan

2) Skor 2: jika validator kurang setuju dengan pernyataan

3) Skor 3: jika validator setuju dengan pernyataan

4) Skor 4: jika validator sangat setuju dengan pernyataan

Adapun aspek yang dinilai dalam angket validasi untuk validator ahli desain media yaitu sebagai berikut:

Isi:

- 1) Adanya kesesuaian pesan dengan materi pelajaran
- 2) Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda
- 3) Urutan penyajian terstruktur dengan baik
- 4) Adanya kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran
- 5) Mudah dipahami isinya

Desain:

- 1) Layout tertata dengan baik
- 2) Komposisi warna serasi
- 3) Adanya kesesuaian suara dengan gambar
- 4) Ilustrasi, gambar, foto sesuai
- 5) Desain atau tampilan menarik

- b. Angket validasi untuk subjek ahli isi materi berisi pernyataan yang akan dinilai dengan skala likert dengan empat tingkatan nilai. Selain itu validator ahli isi materi pelajaran diharapkan akan memberikan komentar mengenai produk yang telah dikembangkan pada bagian angket validasi yang telah disediakan. Adapun kriteria dari masing-masing skala penilaian tersebut sebagai berikut:

- 1) Skor 1: jika validator tidak setuju dengan pernyataan
- 2) Skor 2: jika validator kurang setuju dengan pernyataan
- 3) Skor 3: jika validator setuju dengan pernyataan
- 4) Skor 4: jika validator sangat setuju dengan pernyataan

Adapun aspek yang dinilai dalam angket validasi untuk validator ahli isi materi pelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi dengan KI dan KD
 - 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - 3) Materi mudah untuk dipahami
 - 4) Materi sesuai dengan kebutuhan siswa
 - 5) Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam
 - 6) Gambar sesuai dengan materi
 - 7) Audio sesuai dengan materi
 - 8) Kejelasan informasi
 - 9) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien
- c. Angket untuk validasi pengguna/user yang berisi pernyataan yang akan dinilai dengan empat kategori. Selain itu validator diharapkan akan memberikan komentar mengenai produk yang telah dikembangkan pada bagian angket validasi yang telah disediakan. Adapun kriteria dari masing-masing kategori tersebut yaitu sebagai berikut:
- 1) Skor 1: jika validator tidak setuju dengan pernyataan
 - 2) Skor 2: jika validator kurang setuju dengan pernyataan
 - 3) Skor 3: jika validator setuju dengan pernyataan

4) Skor 4: jika validator sangat setuju dengan pernyataan

Adapun aspek yang dinilai dalam angket validasi untuk validator pengguna/user yaitu sebagai berikut:

- 1) Tampilan fisik media pembelajaran e-komik
- 2) Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran
- 3) Kejelasan paparan materi
- 4) Kesesuaian antara gambar dengan materi
- 5) Kesesuaian musik dengan materi
- 6) Kejelasan urutan penyajian materi
- 7) Kesesuaian warna dengan gambar
- 8) Tingkat pemahaman materi

5. Teknik Analisis data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari e-komik yang dikembangkan. Hasil yang akan diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki e-komik yang telah dikembangkan. Teknik analisis yang akan digunakan dalam pengembangan ini yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil validasi berupa komentar dan saran dari ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai masukan dan merevisi e-komik sebagai media pembelajaran.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif nantinya diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi ahli desain media, validasi ahli isi materi pelajaran dan siswa. Data yang akan diperoleh kemudian dianalisis dengan frekuensi jawaban tiap alternatif yang dipilih responden dengan mengalikan 100%. Selanjutnya hasil yang akan diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian. Rumus yang akan digunakan sebagai berikut:³

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Prosentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Sebagai dasar pengambilan keputusan dari hasil presentase penilaian subjek ahli desain media, subjek ahli isi materi pelajaran, dan subjek validasi *user* terhadap e-komik, dan sebagai dasar dalam merevisi e-komik digunakan kriteria kualifikasi sebagai analisis validitas media pembelajaran. Kriteria kualifikasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:⁴

³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012. Hal: 313

⁴ Ibid hal: 281

Tabel 3.1. Adaptasi Kriteria Hasil Validasi

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$80 \leq P < 100$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$65 \leq P < 80$	Valid	Tidak Revisi
$55 \leq P < 65$	Cukup Valid	Tidak Revisi
$39 \leq P < 55$	Kurang Valid	Revisi Sebagian
$0 \leq P < 39$	Tidak Valid	Revisi Total

BAB IV

PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

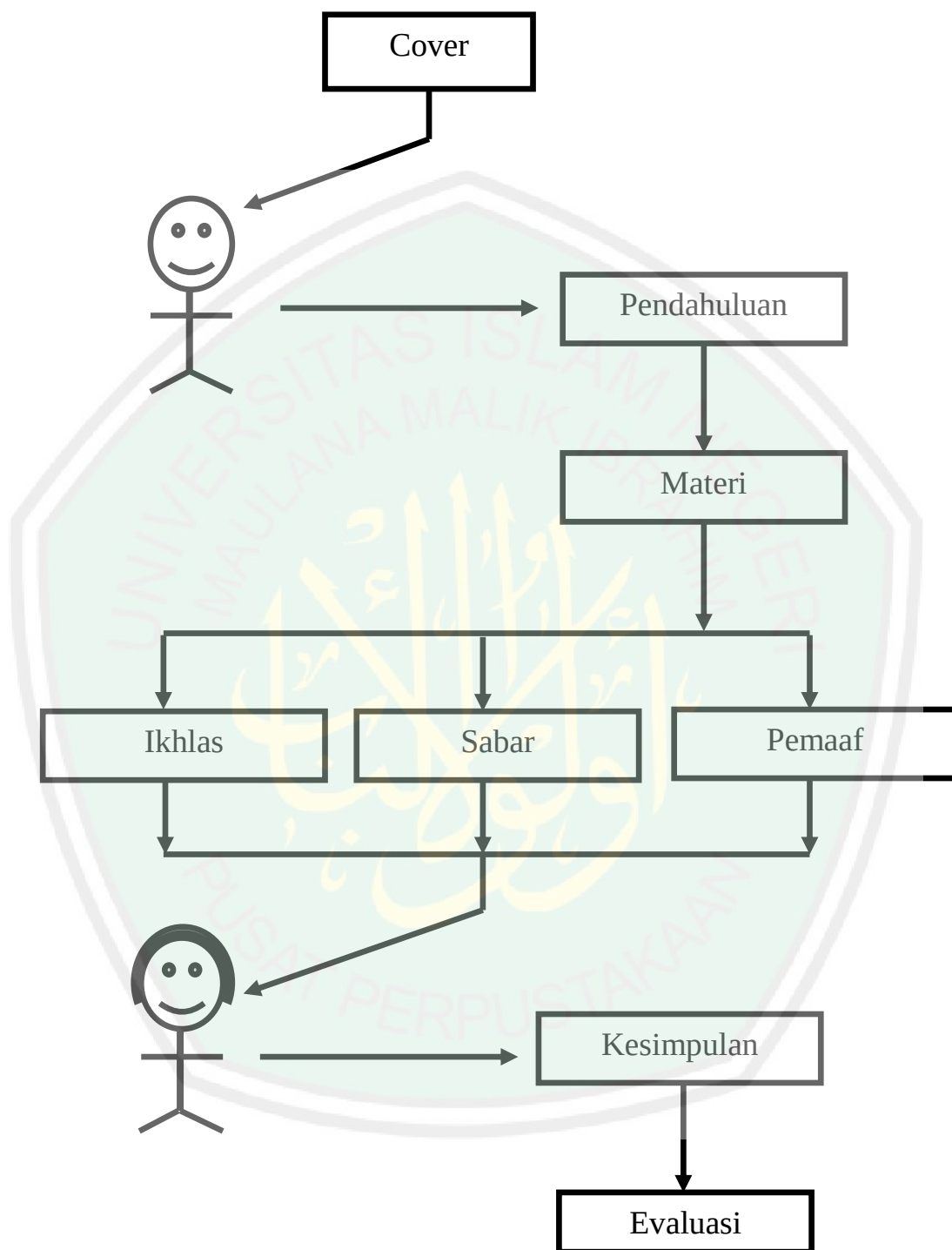
Dalam bab IV, dipaparkan 3 hal pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah 1) Penyajian data, 2) Analisa data, 3) Revisi produk pengembangan. Ketiganya disajikan secara berturut – turut berdasarkan masukan – masukan dari ahli desain media, ahli isi materi pelajaran dan uji coba lapangan (kelas besar).

A. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media Pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat oleh pengembang yaitu e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf siswa kelas VII SMP dalam bentuk video yang dikemas dengan menarik dalam bentuk CD. Berikut akan lebih dirinci deskripsi dari media pembelajaran e-komik mulai dari menyusun flowchart, membuat storyboard, pengetikan naskah, dan pembuatan media pembelajaran e-komik.

1. Menyusun *flowchart*

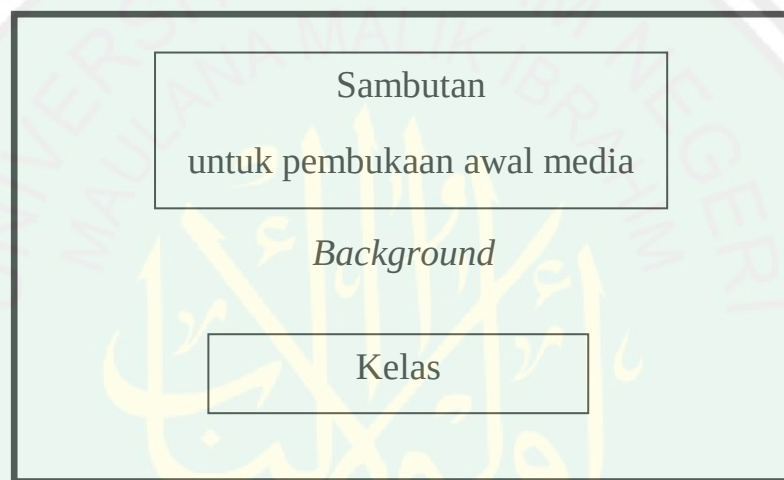
Langkah selanjutnya adalah menyusun alur pembelajaran yang dibuat dalam bentuk *flowchart* berdasarkan rancangan pengembangan multimedia yang dibuat sebelumnya. Pembuatan *flowchart* ini bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan dalam menggabungkan komponen – komponen multimedia yang ada dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran E-Komik

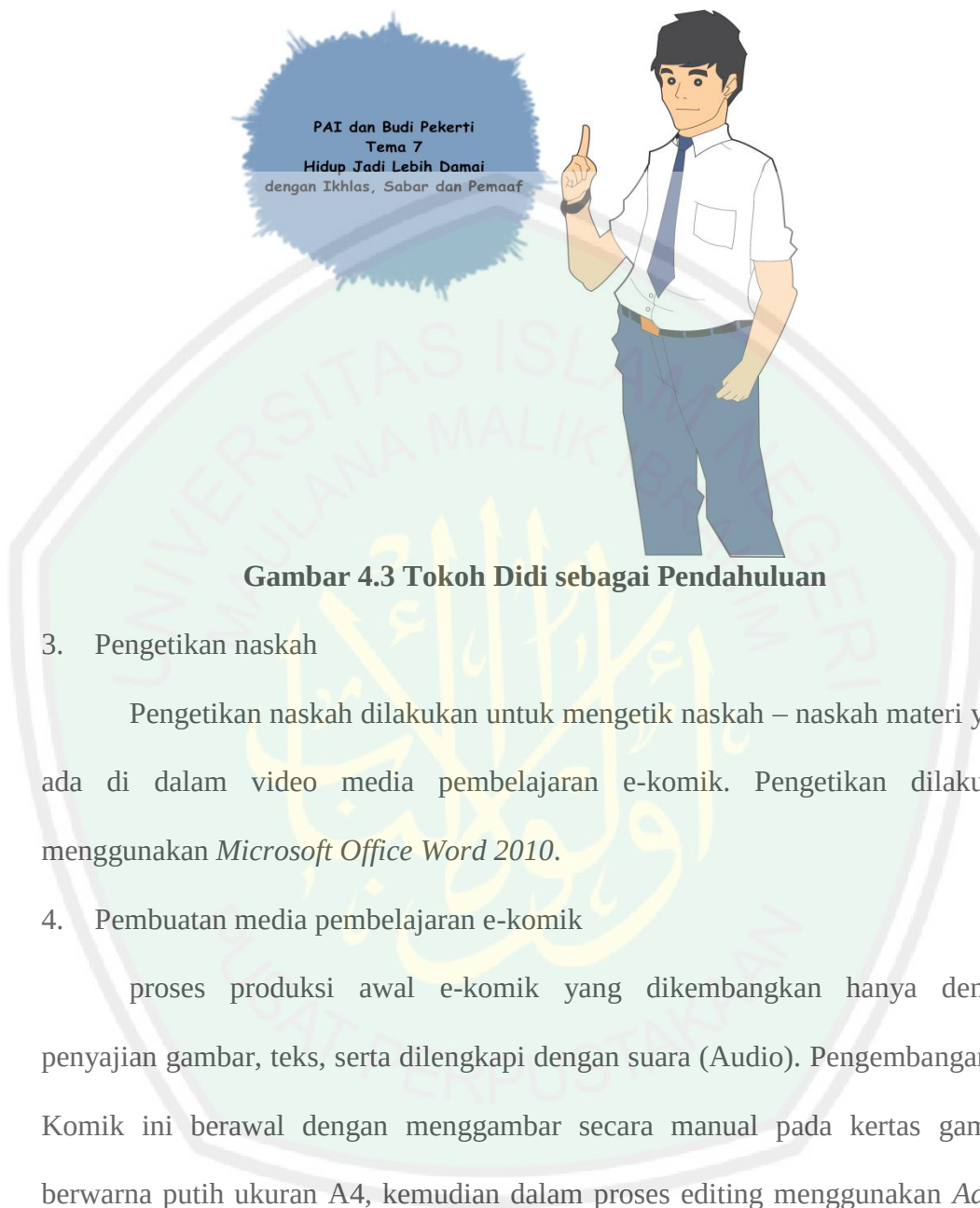
2. Membuat *storyboard*

Storyboard merupakan bentuk – bentuk tampilan pada kertas yang akan dipindah ke layar komputer. *Storyboard* ini memuat isi media pembelajaran yang akan disajikan, yaitu meliputi: cover, pendahuluan (penjelasan materi yang dibahas), materi (contoh cerita), penutup (kesimpulan, dan evaluasi. Adapun *storyboard* yang dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Sketsa Tampilan Awal (Cover)

Tampilan awal (cover) merupakan halaman pertama yang akan muncul pada saat memutar video media pembelajaran e-komik. Tampilan awal (cover) hanya terdiri dari tampilan *background*, sambutan ucapan selamat datang, dan kelas yang dituju. Setelah itu dilanjutkan dengan tampilan tokoh yang diberi nama Didi sebagai pendahuluan yang menjelaskan isi materi yang akan dibahas serta dilengkapi dengan audio yang sesuai. Berikut tampilan dari tokoh Didi.



Gambar 4.3 Tokoh Didi sebagai Pendahuluan

3. Pengetikan naskah

Pengetikan naskah dilakukan untuk mengetik naskah – naskah materi yang ada di dalam video media pembelajaran e-komik. Pengetikan dilakukan menggunakan *Microsoft Office Word 2010*.

4. Pembuatan media pembelajaran e-komik

proses produksi awal e-komik yang dikembangkan hanya dengan penyajian gambar, teks, serta dilengkapi dengan suara (Audio). Pengembangan E-Komik ini berawal dengan menggambar secara manual pada kertas gambar berwarna putih ukuran A4, kemudian dalam proses editing menggunakan *Adobe Photoscape* dan *CorelDraw*, selanjutnya dikembangkan dalam Program *Movie Maker*, e-komik disajikan dengan menggunakan komputer, dan materi yang disajikan dalam pengembangan e-komik ini hanya untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf siswa kelas VII SMPN 1 Porong. Dari tahap ini dihasilkan suatu media

pembelajaran e-komik yang nantinya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan ahli media sebelum diujicobakan.

Media pembelajaran e-komik ini secara garis besar terdiri dari empat bagian, yaitu pendahuluan, inti, penutup, dan evaluasi. Pendahuluan berisi sambutan selamat datang yang kemudian disusul dengan tampilan tokoh Didi yang akan menjelaskan tentang materi yang akan dibahas nantinya dengan dilengkapi audio yang mendukung. Bagian inti berisi tentang materi yang dibahas dengan contoh cerita bergambar menarik yang sesuai dengan materi serta dilengkapi dengan audio prolog yang sesuai dengan alur cerita. Penutup merupakan bagian kesimpulan yang telah disediakan satu tokoh khusus diberi nama Mimi sebagai penyampaian kesimpulan dari materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini sebagai tolak ukur siswa sejauh mana memahami materi yang telah disampaikan menggunakan media pembelajaran e-komik. Berikut dijelaskan masing – masing bagian tersebut.

a. Halaman Pembuka

Pada halaman pembuka media pembelajaran e-komik ini diawali dengan halaman sampul yang bertuliskan tentang mata pelajaran dan materi yang akan dibahas serta ada satu tokoh khusus sebagai pembuka dan menyampaikan tiap-tiap materi yang akan dipelajari, dalam hal ini ada tiga materi yang akan dibahas yakni tentang perilaku ikhlas, sabar, dan pemaaf. Satu tokoh khusus sebagai pembuka ini diberi nama Didi dengan dilengkapi suara yang mendukung agar lebih menarik, berikut tampilan dari tokoh Didi ini:



b. Halaman Isi

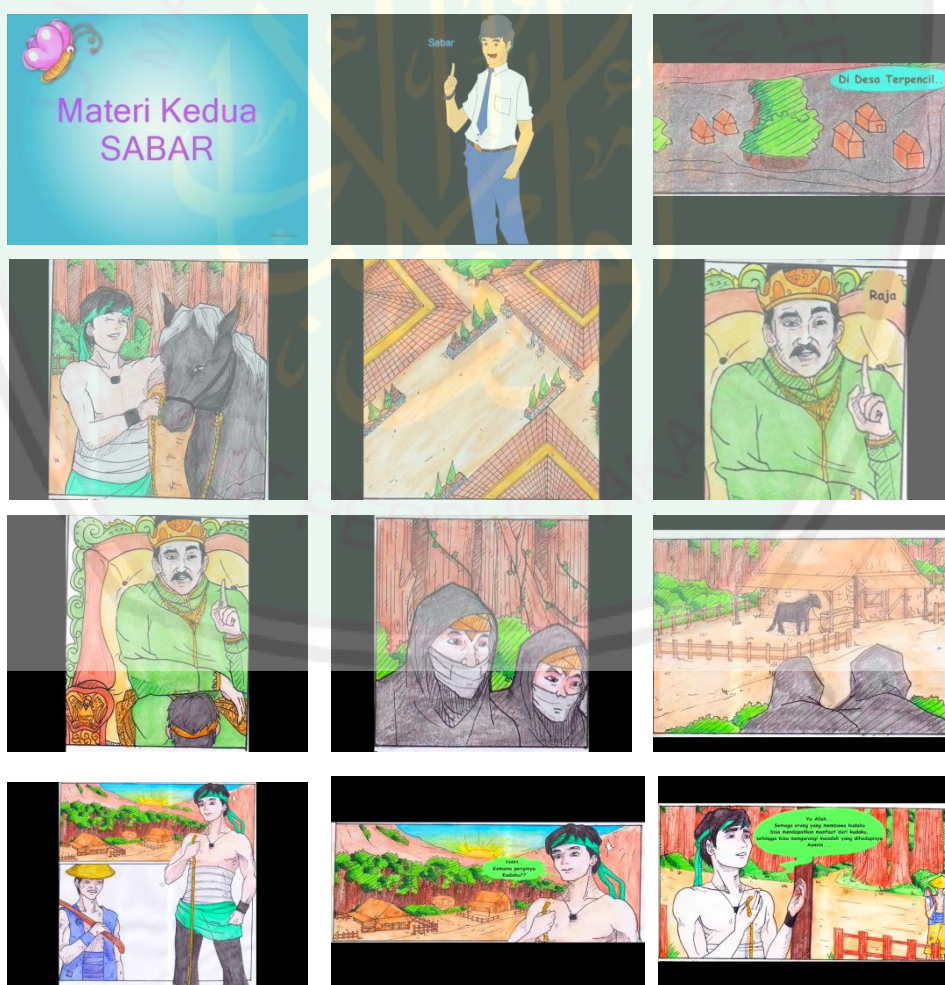
Pada halaman isi media pembelajaran e-komik ini berisi tentang beberapa contoh cerita tentang perilaku ikhlas, sabar, dan pemaaf yang mengacu pada materi Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf. Pada halaman isi ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan ketiga perilaku tersebut dan terdapat suara-suara yang mendukung serta pada tiap-tiap materi diberi fasl sebagai pembatas antara materi satu dengan yang lainnya, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami untuk dilihat serta digunakan sebagai media belajar bagi peserta didik, berikut tampilan dari ketiga contoh cerita tersebut:

1) Contoh Cerita Pertama (Perilaku Ikhlas)





2) Contoh Cerita Kedua (Perilaku Sabar)





3) Contoh Cerita Ketiga (Perilaku Pemaaf)



4) Halaman Penutup

Pada halaman penutup ini sama halnya dengan halaman pembuka yakni ada tokoh khusus untuk mengakhiri tiap-tiap materi yang dipelajari. Tokoh penutup ini bertugas memberikan sebuah kesimpulan dari tiap-tiap cerita yang disajikan, sehingga peserta didik bisa lebih memahami dari beberapa contoh cerita tersebut. Tokoh penutup ini diberi nama Mimi yang dilengkapi dengan suara yang mendukung sehingga lebih menarik lagi, berikut tampilan dari tokoh penutup Mimi:



5) Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi ini terdiri beberapa butir soal sebagai latihan terhadap peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik tersebut memahami materi yang telah disampaikan, sehingga bisa diketahui juga apakah media pembelajaran e-komik ini efektif sebagai media belajar bagi peserta didik.

B. Validasi Produk Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran

PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMP

Validasi terhadap media pembelajaran e-komik yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2015 sampai tanggal 28 Mei 2015. Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran ini dilakukan

hanya 2 tahap saja. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran e-komik yang dilakukan oleh dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli desain media. Kemudian tahap yang kedua atau tahap yang terakhir diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran e-komik yang dilakukan pada uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas VII SMP sebagai *user*/pengguna.

1. Hasil Validasi Ahli

a. Validasi Ahli desain Media Tahap I

Data validasi diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran e-komik yang dilakukan oleh validator ahli desain media oleh Bapak Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pdi selaku dosen Pendidikan Agama Islam yang sudah menguasai dibidangnya. Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli desain media beserta kritik dan sarannya:

1) Data Kuantitatif

a) Paparan data kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli desain media PAI dan Budi Pekerti terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pdi., selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Desain Media Tahap I Kelas VII

No	Komponen	Σx	Σxi	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
	Isi					
1	Adanya kesesuaian pesan dengan materi pelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
3	Urutan penyajian terstruktur dengan baik	2	4	50%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
4	Adanya kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
5	Mudah dipahami isinya	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
	Desain					
6	Layout tertata dengan baik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
7	Komposisi warna serasi	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
8	Adanya kesesuaian suara dengan gambar	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
9	Ilustrasi, gambar, foto sesuai	2	4	50%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
10	Desain atau tampilan menarik	2	4	50%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
Jumlah		37	40	67.5 %	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$\sum x$: jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$: jumlah jawaban tertinggi

P: Prosentase tingkat kevalidan

Pada tabel 4.1 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain media terhadap pembelajaran e-komik adalah valid atau setuju meskipun ada sebagian yang perlu direvisi namun prosentase keseluruhan menunjukkan tidak perlu revisi, yakni dengan prosentase 67.5%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket:

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian pesan dengan materi pelajaran sudah sesuai dengan kualifikasi tabel kevalidan dengan prosentase sebesar 75%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, pesan sudah jelas tidak mengandung penafsiran ganda. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang valid yakni sebesar 75%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, urutan penyajian masih belum terstruktur dengan baik masih butuh revisi, namun tidak keseluruhan. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yakni sebesar 50%.

- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sudah sesuai dengan prosentase sebesar 75%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, media pembelajaran menggunakan e-komik ini mudah dipahami isinya dengan prosentase yang diperoleh yakni sebesar 75%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, layout dari media pembelajaran e-komik ini sudah tertata dengan baik dilihat dari prosentase yang diperoleh adalah 75%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, komposisi warna dari tiap-tiap gambar yang ditampilkan media pembelajaran e-komik ini sudah serasi dengan prosentase yang diperoleh 75%.
- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian suara dengan gambar sudah sesuai dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yaitu sebesar 75%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, ilustrasi, gambar, foto masih diperlukan adanya revisi sebagian agar lebih sempurna lagi, hal ini dilihat dari prosentase yang diperoleh yakni sebesar 50%.
- (10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, desain atau tampilan masih kurang menarik, maka dari itu dibutuhkan revisi sebagian agar lebih sempurna, hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase penilaian yaitu sebesar 50%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini sudah baik dan secara umum desain media pembelajaran e-komik ini tidak perlu direvisi.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain media, maka pada dasarnya media pembelajaran e-komik tidak perlu mendapatkan revisi atau perbaikan-perbaikan. akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli desain media dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik lagi.

Data kualitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media Tahap I terhadap Media Pembelajaran E-Komik

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dr. H. Abdul Malik Karim, M.Pdi	1. Mohon ditambah (fasl) dalam setiap sesi film yang diputar. 2. Sudah bagus 3. Sudah layak uji coba

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa masih belum sempurna dalam hal urutan penyajian materi serta desain dari media pembelajaran e-komik karena belum ada pembatas antara materi satu dengan yang lainnya, maka dari itu harus ada revisi atau perbaikan.

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran e-komik sebagai berikut:

Tabel 4.3 Revisi Media Pembelajaran E-Komik Berdasarkan Validasi Ahli

Desain Tahap I

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Mohon ditambah (fasl) dalam setiap sesi film yang diputar		

b. Validasi Ahli Desain Media Tahap II

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli desain media PAI dan Budi Pekerti terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh Dr. H. Abdul

Malik Karim Amrullah, M.Pdi., selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Desain Media Tahap II Kelas VII

No	Komponen	Σx	Σxi	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
Isi						
1	Adanya kesesuaian pesan dengan materi pelajaran	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Urutan penyajian terstruktur dengan baik	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Adanya kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Mudah dipahami isinya	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Desain						
6	Layout tertata dengan baik	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Komposisi warna serasi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Adanya kesesuaian suara dengan gambar	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Ilustrasi, gambar, foto sesuai	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

10	Desain atau tampilan menarik	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	40	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

X: jumlah jawaban penilaian

Xi: jumlah jawaban tertinggi

P: Prosentase tingkat kevalidan

Pada tabel 4.4 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain media terhadap media pembelajaran e-komik adalah sangat valid atau sangat setuju, dengan prosentase 100%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket:

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian pesan dengan materi pelajaran sudah sangat sesuai dengan kualifikasi tabel kevalidan dengan prosentase sebesar 100%.
- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, pesan sudah sangat jelas tidak mengandung penafsiran ganda. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang sangat valid yakni sebesar 100%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, urutan penyajian sudah sangat terstruktur dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.

- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sudah sangat sesuai dengan prosentase sebesar 100%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, media pembelajaran menggunakan e-komik ini sangat mudah dipahami isinya dengan prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, layout dari media pembelajaran e-komik ini sudah sangat tertata dengan baik dilihat dari prosentase yang diperoleh adalah 100%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, komposisi warna dari tiap-tiap gambar yang ditampilkan media pembelajaran e-komik ini sudah sangat serasi dengan prosentase yang diperoleh 100%.
- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, kesesuaian suara dengan gambar sudah sangat sesuai dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yaitu sebesar 100%
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, ilustrasi, gambar, foto sudah sangat sesuai, hal ini dilihat dari prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.
- (10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut ahli desain media, desain atau tampilan dari media pembelajaran e-komik ini sudah sangat menarik sekali, hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase penilaian yaitu sebesar 100%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa e-komik sebagai media pembelaran PAI dan Budi Pekerti ini

sudah sangat baik sekali dengan prosentase penilaian yang sempurna yakni 100% dan secara umum desain media pembelajaran e-komik ini tidak perlu direvisi.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain media, maka pada dasarnya media pembelajaran e-komik tidak perlu mendapatkan revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli desain media dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik lagi.

Data kualitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Media Tahap II terhadap Media Pembelajaran E-Komik

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dr. H. Abdul Malik Karim, M.Pdi	1. Tambah dengan Evaluasi 2. Sudah sangat bagus 3. Sudah sangat layak uji coba

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, untuk keseluruhan media pembelajaran e-komik sudah sangat baik, namun alangkah baiknya apabila ditambah dengan evaluasi soal diakhir media pembelajaran e-komik, untuk itu masih dibutuhkan perbaikan dengan menambahkan evaluasi diakhir media.

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, untuk media pembelajaran e-komik ini sendiri tidak dibutuhkan perbaikan ataupun revisi lagi karena prosentase yang

didapat sangat sempurna, namun ada tambahan sedikit agar media pembelajaran ini lebih sempurna lagi dengan adanya evaluasi akhir untuk menguji tingkat pemahaman dan efektifitas dari media pembelajaran e-komik.

c. Validasi Ahli Isi Materi Pelajaram

Data validasi diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran e-komik yang dilakukan oleh validator ahli isi materi pembelajaran oleh Bapak M. Amin Nur, M.A selaku dosen Pendidikan Agama Islam yang sudah menguasai dibidangnya. Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli isi materi pelajaran beserta kritik dan sarannya:

1) Data Kuantitatif

a) Paparan data kuantitatif

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli isi materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket, yang divalidasi oleh M. Amin Nur, M.A, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Data Instrumen Angket Validasi Media untuk Ahli Isi Materi Pelajaran Kelas VII

No	Komponen	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Materi mudah untuk dipahami	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Materi sesuai dengan	4	4	100%		

	kebutuhan siswa					
5.	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Audio sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan informasi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		36	36	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$\sum x$: jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$: jumlah jawaban tertinggi

P: Prosentase tingkat kevalidan

Pada tabel 4.6 tampak bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi materi pelajaran terhadap pembelajaran e-komik adalah sangat valid atau sangat setuju, dengan prosentase 100%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket:

- (1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, kesesuaian materi dengan KI dan KD sangat sesuai dengan kualifikasi tabel kevalidan dengan prosentase sebesar 100%.

- (2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sangat sesuai. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang valid yakni sebesar 100%.
- (3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, Materi sangat mudah untuk dipahami. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.
- (4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, materi sangat sesuai dengan kebutuhan siswa dengan prosentase sebesar 100%.
- (5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, kesesuaian dengan nilai – nilai Islam sangat sesuai dengan prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.
- (6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, gambar sangat sesuai dengan materi. Hal ini dapat dilihat dari prosentase yang diperoleh adalah 100%.
- (7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, audio sangat sesuai dengan materi, hal ini dapat dilihat dari prosentase yang diperoleh yaitu 100%.
- (8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, kejelasan informasi sudah sangat jelas dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yaitu sebesar 100%.
- (9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien, hal ini dilihat dari prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.

Berdasarkan analisis tiap butir soal di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini sudah sangat baik dan pembelajaran e-komik ini tidak perlu direvisi.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli isi materi pelajaran, maka pada dasarnya media pembelajaran e-komik tidak perlu revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi masukan dan komentar yang disampaikan oleh ahli isi materi pelajaran dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik lagi.

Data kualitatif hasil validasi ahli isi materi pelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Isi Materi Pelajaran terhadap Media Pembelajaran E-Komik

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
M. Amin Nur, M.A	1. Suara prolog sebaiknya lebih dipelankan 2. Sudah bagus 3. Sudah layak uji coba

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, untuk keseluruhan media pembelajaran e-komik sudah sangat baik, namun alangkah baiknya apabila suara prolog dalam media pembelajaran e-komik lebih dipelankan lagi, untuk itu masih dibutuhkan perbaikan.

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, untuk media pembelajaran e-komik ini sendiri tidak dibutuhkan perbaikan ataupun revisi lagi karena prosentase yang didapat sangat sempurna, namun ada tambahan sedikit agar media pembelajaran ini lebih sempurna lagi dengan memperlambat intonasi bacaan prolog agar lebih mudah untuk dipahami lagi isi materi pelajarannya.

2. Hasil Validasi Uji Coba Lapangan

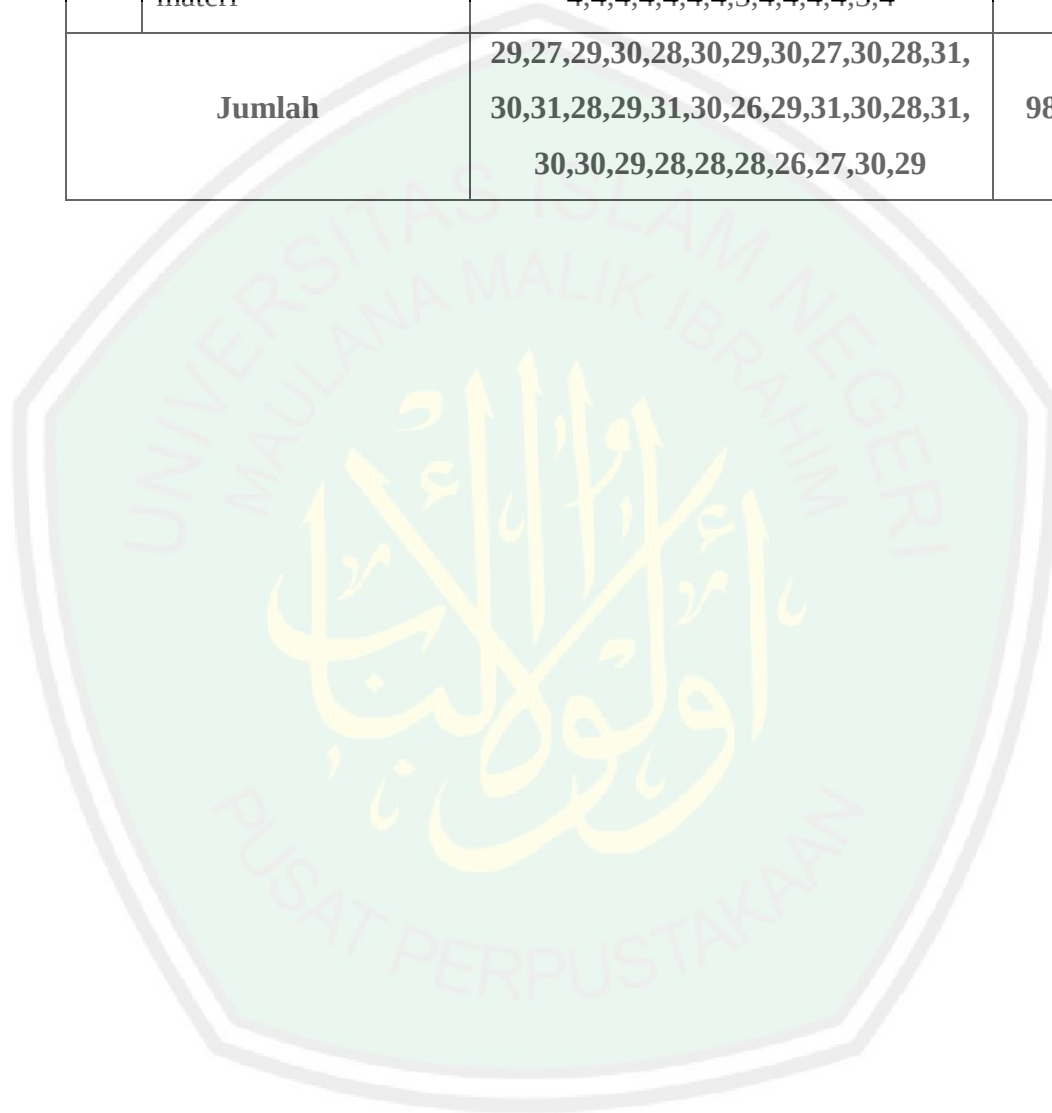
a. Penyajian Data

Produk pengembangan di uji cobakan lapangan yang diwakili oleh satu kelas yakni siswa kelas VII C SMPN 1 Porong yang berjumlah 34 siswa. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan adalah sebagaimana ditabelkan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No	Kriteria	Responden	Σx	Σxi	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27, 28,29,30,31,32,33,34					
1.	Tampilan fisik media pembelajarn e-komik	4,4,3,4,3,3,3,3,3,4,3,4,3,4,4,4,3,3,3, 4,4,4,4,3,3,3,3,3,3,3,3,3	115	136	84.5%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran	4,2,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3, 4,4,2,4,4,4,4,4,3,3,3,3,4,4	124	136	91.2%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kejelasan paparan materi	4,3,4,4,3,3,3,4,3,4,4,4,3,4,3,4,3,4,3, 4,3,4,4,4,4,3,3,4,4,4,3,4,4	123	136	90.4%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian antara gambar dengan materi	3,3,4,3,3,4,4,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,3,4, 4,4,3,3,4,3,4,4,3,4,4,3,4,3	123	136	90.4%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian musik dengan materi	3,4,4,4,4,4,4,3,4,3,3,4,4,3,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,3,4,4,4,3,4,2,3,4,4	126	136	92.6%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan urutan	4,4,3,4,3,4,3,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4,3,4,	124	136	91.2%	Sangat	Tidak Revisi

	penyajian materi	3,4,3,4,4,3,3,4,3,3,4,4,4				Valid	
7.	Kesesuaian warna dengan gambar	4,3,4,3,4,4,4,4,3,3,3,4,4,2,3,4,4,2,4, 4,3,4,4,4,4,4,4,3,3,4,4,3	122	136	89.7%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Tingkat pemahaman materi	3,4,4,4,4,4,4,3,4,3,4,4,4,4,3,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,3,4	130	136	95.6%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		29,27,29,30,28,30,29,30,27,30,28,31, 30,31,28,29,31,30,26,29,31,30,28,31, 30,30,29,28,28,28,26,27,30,29	987	1088	90.7%	Sangat Valid	Tidak Revisi



Keterangan:

- Responden 1: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Dwi Sukma W.
- 2: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Wisnu Ramadhan
- 3: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Bella Shintia Budiarti
- 4: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Kiki Ferdian
- 5: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Eka Putri Budiarti
- 6: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Sasi Ayu Sofiyanti
- 7: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Mega Redsa Tata N.
- 8: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Adellya Nur Suhadi
- 9: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama M. Robi Saputra
- 10: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Heni Dwi Agustina
- 11: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Halimatus Sa'diyah
- 12: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Fitri Mafatichul L.
- 13: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Febriana Kamila A.
- 14: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Rena Sofyatus Z.
- 15: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Ringga Bagaskara P.
- 16: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Adila Fajar W.
- 17: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama M. Ma'rufin
- 18: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Ulum Medika
- 19: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Alan Bekti K.
- 20: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Ach. Surajuddin R.
- 21: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama M. Mahar Salsabil J.
- 22: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Nur Afni M.

- 23: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Maulana Insanul K.
- 24: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Ahmad Dani S.
- 25: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama A'thiyyatul Maula
- 26: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Dwi Wahyu Iftitah
- 27: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama M. Luqman KH.
- 28: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Ayu Tarisa Agustina
- 29: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Miftakhul Rizky
- 30: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Nur Moch. Zamroni
- 31: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Putri Permata Sari
- 32: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Dimas Khaqqul Y.
- 33: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama M. Alfin Danny R.
- 34: siswa kelas VII SMPN 1 Porong bernama Saufanin Putra R.

b. Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan tersajikan pada tabel 4.8. Langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran e-komik pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

X: skor jawaban oleh responden siswa kelas VII SMPN 1 Porong

Xi: skor jawaban tertinggi

P: Prosentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 90.7% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, prosentase tingkat pencapaian 90.7% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran e-komik ini tidak perlu direvisi.

Komentar, kritik dan saran dari beberapa responden pada uji coba lapangan dalam angket maupun dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran e-komik.

Berdasarkan tabel 4.8, tentang penilaian media pembelajaran e-komik uji coba lapangan yaitu siswa satu kelas VII terhadap produk pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dinilai sangat setuju dengan prosentase mencapai rata-rata 90.7% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan siswa satu kelas VII pada setiap komponen dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik untuk uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Tampilan fisik media pembelajaran e-komik mendapat penilaian 84.5% menyatakan sudah sangat setuju.
- 2) Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran mendapat penilaian 91.2% menyatakan sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari dan mengamalkan apa yang sudah dipelajari di mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

- 3) Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 90.4% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 4) Kesesuaian antara gambar dengan materi mendapatkan penilaian 90.4% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 5) Kesesuaian antara musik (background) dengan materi mendapatkan penilaian 92.6% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa musik (background) sudah sesuai dengan materi, sehingga musik (background) yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 6) Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 91.2% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi dalam media pembelajaran e-komik sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 7) Kesesuaian warna dengan gambar mendapatkan penilaian 89.7% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi warna dengan gambar dalam

media pembelajaran e-komik sudah sesuai, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

- 8) Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 95.6% sangat mudah untuk dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi dalam media pembelajaran e-komik sangat mudah dicerna dan dipahami, sehingga media pembelajaran e-komik ini dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 90.7% maka media pembelajaran e-komik produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar, kritik dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran e-komik sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik

Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Gagne dan Briggs (1979) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* (kejadian, peristiwa, kondisi, dsb) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik (pembelajar), sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada peristiwa yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.¹

Berbagai perangkat elektronik, yang berupa program-program komputer dimanfaatkan untuk pembelajaran, yang dikenal dengan *e-learning* (*electroniclearning*) seperti: CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau CAL (*Computer Assisted Learning*), belajar lewat internet, SIG (Sistem Informasi Geografis) pendidikan, website sekolah, dll. Dengan demikian, sesuai dengan

¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN-Malang Press. 2011. Hal: 7

perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), fungsi pembelajaran bukan hanya fungsi guru, melainkan juga fungsi pemanfaatan sumber-sumber belajar lain yang digunakan oleh pembelajar untuk belajar sendiri.²

Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMPN 1 Porong ini didasarkan pada teori pembelajaran tersebut yang ingin membantu orang untuk lebih mudah dalam proses belajarnya serta melihat dari kenyataan juga bahwa belum tersedianya media pembelajaran seperti e-komik yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran e-komik yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas serta membantu siswa untuk lebih cepat dalam hal memahami materi PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII di SMPN 1 Porong.

Prosedur produk pengembangan media pembelajaran e-komik ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi:

1. Tahap studi pendahuluan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang menggunakan model Dick & Carey dan tahap uji coba/validasi produk.

Produk pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, penilaian subyek

² Ibid hal: 8

validator ahli desain media dan siswa kelas VII SMPN 1 Porong sebagai sasaran subyek uji coba pengguna media pembelajaran e-komik produk pengembangan. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketetapan isi, keefektifan pembelajaran dan kemenarikan pembelajaran. Hasil *review* dan uji coba yang dilakukan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Hasil pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam CD (*compact disk*). Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP dapat dilihat ciri khas dari media pembelajaran e-komik yang dilengkapi dengan materi PAI dan Budi Pekerti yang dikemas dengan gambar-gambar yang sangat menarik serta terdapat beberapa butir soal sebagai bahan evaluasi bagi peserta didik serta penunjang dalam proses pembelajaran.

Produk pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari e-komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan diantaranya: 1) media pembelajaran e-komik ini menyajikan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri,³ sehingga pengetahuan itu dibangun di dalam diri siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya yang akan diproses melalui pengalaman-pengalaman belajar untuk memperoleh pengalaman baru, 2) Media pembelajaran e-komik ini menyajikan

³ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2010. Hal: 39

metode *active learning* yang menekankan pada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta belajar berkelompok dalam mendiskusikan materi pelajaran dengan mengidentifikasi berbagai macam materi PAI dan Budi Pekerti melalui pembelajaran berbasis *ICT*, 3) media pembelajaran e-komik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya. Perbedaan tersebut antara lain:

1. Media pembelajaran e-komik ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa pengguna serta dapat digunakan secara mandiri.
2. Media pembelajaran e-komik ini disajikan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *ICT* yakni dengan menggunakan komputer dimana siswa bisa belajar mandiri.
3. Media pembelajaran e-komik ini disajikan dengan gambar-gambar terstruktur sesuai materi yang sangat menarik dengan efek suara yang mendukung serta beberapa contoh yang sesuai dengan materi. Sehingga peserta didik tidak hanya melihat gambar-gambarnya saja melainkan bisa mendengarkan materi yang dibahas sesuai dengan gambar serta mereka bisa mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bisa meningkatkan pemahaman peserta didik sesuai dengan pernyataan dari Confucius 1400 tahun yang silam yaitu Ni Ching Ni Wanci, Ni Khan Ni Siang, Ni Kunco Ni Cheto (kamu dengar kamu lupa, kamu lihat kamu ingat, kamu kerjakan kamu paham).

4. Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan juga dilengkapi dengan evaluasi dalam bentuk program kuis yakni *Wondershare QuizCreator* sebagai bahan latihan peserta didik dan menguji pemahaman peserta didik.
5. Media pembelajaran e-komik ini dirancang dengan konsep yang disesuaikan dengan karakter siswa SMP/MTs, seperti tokoh-tokoh yang ada dalam e-komik ini sesuai dengan karakter siswa SMP/MTs serta kombinasi warna yang cerah sehingga lebih menarik untuk dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
6. Dengan media pembelajaran e-komik yang dikembangkan ini, melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih dapat dikontrol dan pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada guru (*teacher center*) sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa (*student center*). Selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

Adapun kekurangan dari e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dikembangkan untuk siswa kelas VII di SMPN 1 Porong yaitu, tidak dilengkapi dengan buku ajar PAI dan Budi Pekerti serta masih kurang sempurna pewarnannya karena proses pewarnannya manual.

B. Analisis Pengembangan Terhadap Kelayakan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Dick & Carey (1987) ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media,⁴ yang pertama ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-

⁴ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. RajaGrasindo Persada. 1996. Hal: 86

sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun bila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti.

Dengan demikian, setiap media pembelajaran yang akan dipilih untuk membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajarannya harus memperhatikan empat faktor yang telah dikemukakan oleh Dick & Carey tersebut, serta apakah media tersebut layak untuk diberikan oleh peserta didik dalam proses belajarnya.

Maka dari itu pengembang mencoba memproduksi sendiri media pembelajaran yang akan digunakan dengan melihat beberapa faktor tersebut, yakni memproduksi e-komik sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP dibutuhkan yang namanya serangkaian uji coba produk terlebih dahulu agar dapat diketahui bahwa media pembelajaran e-komik ini layak dan sesuai untuk dipergunakan dalam rangka membantu proses pembelajaran guru maupun proses

belajar siswa. Berikut merupakan penilaian dari ahli validasi desain media dan validasi ahli isi materi pelajaran yang dijadikan acuan bahwa produk pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini memang layak untuk dipergunakan:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media
 - a. Tampilan fisik media pembelajaran e-komik mendapat penilaian 84.5% menyatakan sudah sangat setuju.
 - b. Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran mendapat penilaian 91.2% menyatakan sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari dan mengamalkan apa yang sudah dipelajari di mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
 - c. Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 90.4% menyatakan sangat jelas. hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan yang tinggi dalam pembelajaran.
 - d. Kesesuaian antara gambar dengan materi mendapatkan penilaian 90.4% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

- e. Kesesuaian antara musik (background) dengan materi mendapatkan penilaian 92.6% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa musik (background) sudah sesuai dengan materi, sehingga musik (background) yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
 - f. Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 91.2% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi dalam media pembelajaran e-komik sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
 - g. Kesesuaian warna dengan gambar mendapatkan penilaian 89.7% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi warna dengan gambar dalam media pembelajaran e-komik sudah sesuai, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
 - h. Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 95.6% sangat mudah untuk dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi dalam media pembelajaran e-komik sangat mudah dicerna dan dipahami, sehingga media pembelajaran e-komik ini dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
2. Analisis Validasi Ahli Isi Materi Pelajaran

- a. Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, kesesuaian materi dengan KI dan KD sangat sesuai dengan kualifikasi tabel kevalidan dengan prosentase sebesar 100%.
- b. Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sangat sesuai. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang valid yakni sebesar 100%.
- c. Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, Materi sangat mudah untuk dipahami. Hal ini bisa dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.
- d. Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, materi sangat sesuai dengan kebutuhan siswa dengan prosentase sebesar 100%.
- e. Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, kesesuaian dengan nilai – nilai Islam sangat sesuai dengan prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.
- f. Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, gambar sangat sesuai dengan materi. Hal ini dapat dilihat dari prosentase yang diperoleh adalah 100%.
- g. Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, audio sangat sesuai dengan materi, hal ini dapat dilihat dari prosentase yang diperoleh yaitu 100%.
- h. Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, kejelasan informasi sudah sangat jelas dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yaitu sebesar 100%.

Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi pelajaran, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien, hal ini dilihat dari prosentase yang diperoleh yakni sebesar 100%.

C. Analisis Pengembangan Terhadap Keefektifan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁵

Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Hamalik tersebut bahwa media pembelajaran itu sangat penting sekali guna membantu guru maupun peserta didik dalam berbagai hal, terutama dalam hal keefektifan proses pembelajarannya. Berkaitan dengan hal itu pengembang memproduksi sebuah media pembelajaran yang dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, yakni e-komik sebagai media pembelajaran. Dimana media pembelajaran interaktif dengan menggunakan e-komik ini merupakan media yang berbasis pada penggunaan teknologi

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. RajaGrasindo Persada. 1997. Hal: 15 – 16.

informasi dan komunikasi (ICT). Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.⁶ Dengan adanya pandangan tersebut, maka media pembelajaran interaktif e-komik yang berbasis teknologi informasi sangat sesuai sekali untuk diterapkan di sekolah, mengingat penggunaan media seperti ini sangat mendukung terhadap perkembangan teori tentang penerapan multiple intelligence serta dapat membantu keefektifan dalam proses pembelajarannya.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, bahwa salah satu tujuan pembelajaran dengan menggunakan media adalah untuk meningkatkan efektivitas siswa dalam belajar, hal ini ditunjukkan dalam uji coba lapangan dengan menggunakan kuesioner pada siswa kelas VII SMPN 1 Porong, dengan hasil sebagai berikut:

- a. Tampilan fisik media pembelajaran e-komik mendapat penilaian 84.5% menyatakan sudah sangat setuju.
- b. Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran mendapat penilaian 91.2% menyatakan sangat menarik sehingga menunjukkan bahwa animasi yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik sangat membantu memotivasi siswa untuk lebih semangat mempelajari dan mengamalkan apa yang sudah dipelajari di mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

⁶ Akbar Ali, *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Gava Media. 2006. Hal: 7 – 8.

- c. Kejelasan paparan materi mendapatkan penilaian 90.4% menyatakan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sudah baik dalam memberikan pemaparan isi materi, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan yang tinggi dalam pembelajaran.
- d. Kesesuaian antara gambar dengan materi mendapatkan penilaian 90.4% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara gambar dan materi sudah baik, sehingga paparan komponen isi materi sudah sesuai dan dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- e. Kesesuaian antara musik (background) dengan materi mendapatkan penilaian 92.6% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa musik (background) sudah sesuai dengan materi, sehingga musik (background) yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik sudah dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- f. Kejelasan urutan penyajian materi mendapatkan penilaian 91.2% sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi dalam media pembelajaran e-komik sudah sesuai dengan urutan materinya, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.
- g. Kesesuaian warna dengan gambar mendapatkan penilaian 89.7% sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi warna dengan gambar dalam

media pembelajaran e-komik sudah sesuai, sehingga dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.

- h. Tingkat pemahaman materi mendapatkan penilaian 95.6% sangat mudah untuk dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi dalam media pembelajaran e-komik sangat mudah dicerna dan dipahami, sehingga media pembelajaran e-komik ini dapat dipergunakan karena memiliki tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan yang tinggi dalam pembelajaran.



BAB VI

PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan dua pokok pikiran dari hasil penelitian, yakni a) kesimpulan hasil pengembangan dan b) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang media pembelajaran. saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa media berbentuk CD (*Compact Disk*) yang menggunakan program *Movie Maker*. Produk yang dikembangkan tersebut telah memenuhi komponen sebagai media yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang salah satu cara meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dan budi Pekerti.
2. Hasil uji coba pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian dari ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran yakni menunjukkan bahwa hasil pengembangan media e-komik sebagai media pembelajaran mendapatkan nilai yang sangat baik sekali dan bisa dikatakan

sempurna yakni mencapai 100% (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa e-komik sebagai media pembelajaran sudah layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil uji coba lapangan oleh *user/* pengguna pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini memiliki tingkat keefektifan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian dari sasaran satu kelas siswa SMPN 1 Porong kelas VII yakni menunjukkan bahwa e-komik sebagai media pembelajaran ini memiliki keefektifan yang tinggi dengan melihat tingkat pemahaman siswa yang mendapatkan penilaian 95.6% setelah mereka menggunakan e-komik sebagai media pembelajaran. Penilaian keseluruhan dari berbagai aspek pertanyaan terbuka yang diberikan mendapatkan penilaian sebesar 90.7%.

B. Saran – Saran

Saran – saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan catatan saat uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan e-komik sebagai media pembelajaran, pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. E-komik sebagai media pembelajaran ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah ditemukan keefektifannya. Namun demikian, masih ditemukan juga beberapa kekurangan dalam produk

pengembangan media pembelajaran e-komik ini. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan perlu dilakukan revisi atau penyempurnaan lebih lanjut.

- b. Guru harus terus meningkatkan motivasi siswa agar senang mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran e-komik dengan memberikan latihan-latihan yang lebih menantang lagi.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik lagi sesuai dengan karakteristik bidang studi.

Hal yang perlu digarisbawahi adalah bahwa pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melainkan memberikan sebuah sarana baru agar proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bisa menarik lagi dan terkesan tidak monoton.

Demikian juga strategi pembelajaran yang akan diterapkan merujuk pada media pembelajaran e-komik ini juga harus dibuat lebih interaktif lagi sehingga siswa merasa butuh dengan media tersebut dengan strategi yang menarik dan menantang dan dapat pula memotivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Muhtadi, 15. *Strategi untuk mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti secara efektif di sekolah*. <http://staff.uny.ac.id>. 01 Nopember 2014, 7:05:08.
- Ali, Akbar. 2006. *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. RajaGrasindo Persada.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, SMA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2009. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN-Malang Press.
- Nata, Abuddin. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Nara, Hartini dan Eveline Siregar. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2002. *e-Education (Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan)*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. 1996. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. RajaGrasindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran (penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutjipto, Bambang dan Cecep Kustandi. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Predana Media Grup
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Yasin, A. Fatah. *Metode Khusus PAI*, bahan kuliah semester 5
- Yuni Nafisah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Wates*. www.digilib.uin-suka.ac.id. Accessed: 09 Nopember 2014, 20:35:49.
- Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

Lampiran 1

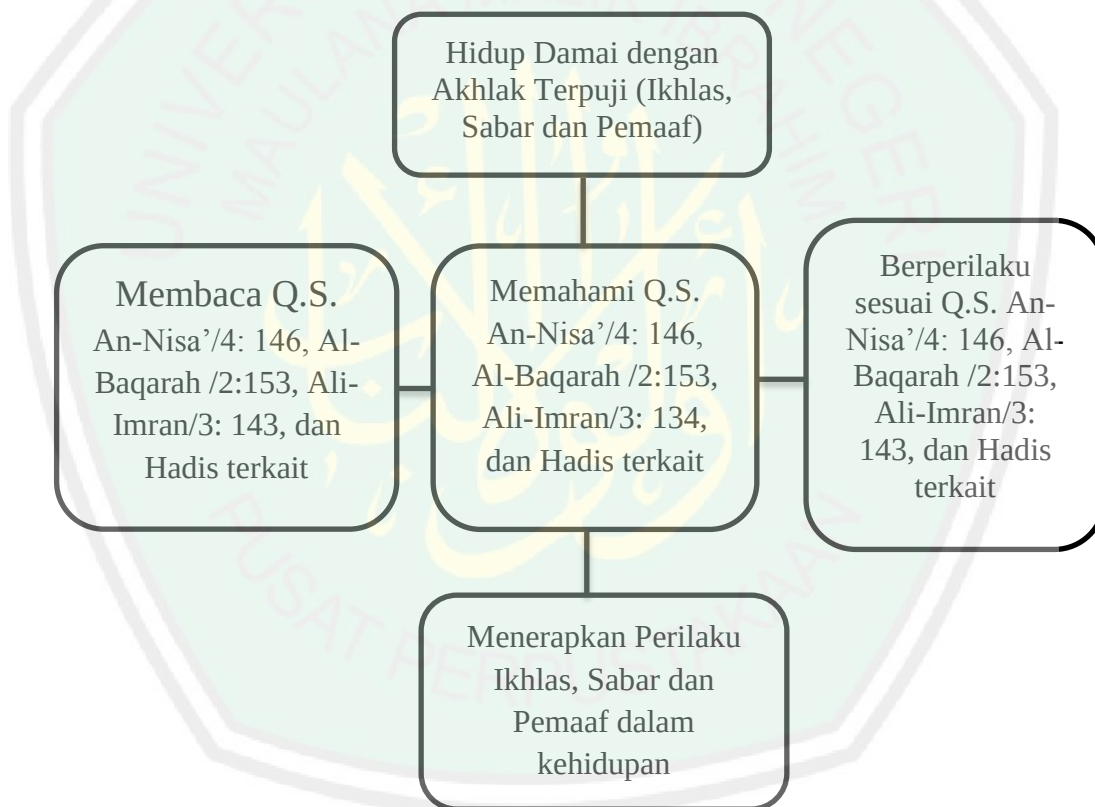
Skenario Media Pembelajaran E-Komik

Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti

Kelas : VII SMP

Materi : Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf

Peta Konsep :



Peta Konsep

Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu:

1. Menunjukkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.
2. Menampilkan contoh perilaku ikhlas, sabar dan pemaaf sebagai implementasi surah an-Nisa'/4:146, surah al-Baqarah/2:153, dan surah Ali-Imran /3:134, serta hadis yang terkait.

SKENARIO

(Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf)

Tokoh Pelengkap:

1. Didi Sebagai Pendahuluan yang menjelaskan materi yang akan dibahas.
2. Mimi Sebagai Penutup yang menyimpulkan materi yang telah dibahas.

Skenario 1 (Ikhlas)

Didi: “Assalamu’alaikum wr. wb.”

“Selamat datang teman-teman, Kali ini kita akan belajar tentang beberapa akhlak terpuji diantaranya Ikhlas, Sabar dan Pemaaf.”

“Untuk yang pertama kita akan belajar tentang perilaku Ikhlas di kehidupan sehari-hari”

“Sebelum itu, tahukah kalian pengertian dari Ikhlas itu apa??”

“Ikhlas merupakan Perbuatan yang kita lakukan semata-mata karena Allah, tidak ingin dipuji oleh orang lain.”

“Adapun ayat Al-Qur’an yang menjelaskan tentang perilaku Ikhlas yaitu Q.S. An-Nisa ayat 146”

إِلَّا الَّذِينَ تَابُوا وَأَصْلَحُوا وَاعْتَصَمُوا بِاللَّهِ وَأَخْلَصُوا دِينَهُمْ لِلَّهِ فَأُولَٰئِكَ مَعَ الْمُؤْمِنِينَ ۖ وَسَوْفَ يُؤْتِي اللَّهُ الْمُؤْمِنِينَ أَجْرًا عَظِيمًا ﴿١٤٦﴾

Artinya: “Kecuali orang-orang yang taubat dan Mengadakan perbaikan dan berpegang teguh pada (agama) Allah dan tulus ikhlas (mengerjakan) agama mereka karena Allah. Maka mereka itu adalah bersama-sama orang

yang beriman dan kelak Allah akan memberikan kepada orang-orang yang beriman pahala yang besar.”

“Temen-temen semua sekarang mari kita simak kisah pendek berikut ini tentang perilaku Ikhlas”

“Kisah seorang nenek yang Ikhlas”

Mak Ijah panggilannya, seorang nenek yang sudah berumur 70an tahun lebih ini dalam kesehariannya berjalan jauh ke pasar kota untuk menjual bunga cempaka. Sepulang dari pasar Mak Ijah selalu singgah di sebuah Masjid pinggir kota untuk melaksanakan shalat dhuhur. Usai berdzikir Mak Ijah selalu menyempatkan diri membersihkan halaman masjid yang banyak berserakan dedaunan. Hal ini dilakukannya setiap hari di bawah terik matahari. Para jama'ah masjid dan pengurus masjid merasa iba melihat keseharian Mak Ijah.

Suatu hari, pengurus masjid memutuskan untuk membersihkan dedaunan yang berserakan di halaman masjid sebelum nenek itu datang. Fikirnya, usaha itu akan membantu Mak Ijah agar tidak perlu bersusah payah membersihkan halaman masjid. Namun, niat baik itu telah membuat Mak Ijah menangis sedih. Dia memohon supaya dia terus diberi kesempatan membersihkan halaman masjid seperti biasa. Akhirnya, pihak masjid terpaksa membiarkan situasi berjalan seperti biasa supaya Mak Ijah tidak lagi Sedih.

Suatu ketika, ada seorang Ustadz yang datang menghampiri Mak Ijah dan bertanya.....

Ustadz: “Mengapa nenek selalu melakukan hal itu, menyapu halaman masjid setiap hari?”

Mak Ijah: “Saya ini hanya perempuan bodoh pak Ustadz. Saya tahu amal-amal saya yang kecil ini mungkin juga tidak benar dijalankan. Saya tidak mungkin selamat pada hari kiamat tanpa syafaat Rasulullah SAW. Setiap kali saya mengambil selebar daun, saya ucapkan satu shalawat kepada Rasulullah SAW. Kelak jika saya mati, saya ingin Rasulullah menjemput saya. Biarlah semua dedaunan ini yang bersaksi bahwa saya telah membacakan selawat kepadanya.”

Ustadz tersebut tertegun dengan jawaban yang diberikan oleh Mak Ijah. Subhanallah masih ada seseorang yang berfikir seperti itu.

Mimi: “Teman-teman sungguh mulia apa yang telah dilakukan oleh Mak Ijah. Semoga kita dapat meniru perilaku mulia Mak Ijah yang Ikhlas dalam beramal tersebut. Aamiin.”

Skenario 2 (Sabar)

Didi: “Hai teman-teman, baru saja kita telah mempelajari tentang perilaku Ikhlas, dan sekarang kita akan mempelajari tentang perilaku Sabar”

“Apakah ada yang tahu Sabar itu apa?”

“Sabar merupakan perilaku menahan atau mengendalikan segala emosi. Jika tak terkendali, emosi dapat menjerumuskan ke dalam kesengsaraan.”

“Adapun ayat Al-Qur’an yang menjelaskan tentang perilaku Sabar ini yaitu Q.S. Al-Baqarah ayat 153.”

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.*”

“Teman-teman sekarang mari kita simak kisah pendek tentang perilaku sabar berikut ini.”

“Kisah Seorang Pemuda yang Sabar “

Alkisah, hiduplah seorang pemuda miskin bernama Rohman bersama kuda hitamnya disebuah desa terpencil. Dari penampilan luarnya, tidak ada sesuatu yang spesial pada diri Rohman, dia terlihat sama saja seperti pemuda-pemuda desa yang lain. Hanya sifat sabar yang dimilikinya sebagai pembeda dia dengan penghuni desa yang lain.

Namun orang-orang desa memiliki pandangan berbeda mengenai sifat sabarnya, sehingga mereka memanggilnya si bodoh. Mendapatkan julukan yang negatif terhadap dirinya, Rohman hanya tersenyum, dalam hatinya selalu ingat akan nasehat ayahnya, yaitu “Sabar Satu Kali, akan Hilang Satu Masalah.”

Kabar mengenai Rohman yang memiliki sifat sabar tersebut akhirnya sampai juga di telinga Raja yang berkuasa pada saat itu. Tertarik untuk mengetahui kesabaran Rohman, akhirnya sang Raja ingin menguji kesabaran Rohman. Raja pun memanggil prajurit terhandalnya untuk merampok rumah Rohman. Raja ingin mengetahui, bagaimanakah reaksi Rohman, apabila kuda hitam yang merupakan harta berharga Rohman dicuri.

Tibalah saat yang telah di rencanakan oleh sang Raja, prajurit suruhannya bereaksi dengan cepat. Menunggu waktu disaat Rohman sedang tertidur lelap, sang prajurit akhirnya berhasil membawa kuda hitam milik Rohman ke kerajaan. Dan tak lupa, Raja menempatkan seorang prajurit lainnya yang menyamar sebagai petani untuk memata-matai reaksi Rohman ketika sesuatu berharganya telah hilang dicuri.

Pagi harinya, saat Rohman bangun dari tidurnya, ia bergegas ingin memberi makan kuda kesayangan, Rohman pun terkejut karena tidak menemukan kudanya, yang ada hanya tali kekang kuda yang putus terkena tebasan benda tajam. Namun dari wajah Rohman, tidak terlihat perasaan sedih ataupun marah. Yang ada hanyalah senyuman yang menghiasi bibirnya seraya berdoa.....

Rohman: "Semoga orang yang membawa kuda ku bisa mendapatkan manfaat dari kuda ku, sehingga bisa mengurangi masalah yang dihadapinya."

Mendapatkan kabar dari sang prajurit mata-mata mengenai reaksi Rohman, sang Raja merasa tergugah, dan memerintahkan prajuritnya untuk menjemput Rohman, dan menjadikannya sebagai penasihat kerajaan. Kesabaran yang dimiliki oleh Rohman berakhir dengan kebahagiaan bagi dirinya. Orang-orang desa yang dulu memandangnya bodoh, sekarang menyesali sikap mereka.

Mimi: "Sungguh sabar sekali sang pemuda yang bernama Rohman tersebut. Sebelum terlambat, mari kita belajar untuk bersabar mulai hari ini, lakukan mulai dari hal yang kecil, dan tentu saja sikap sabar yang kita kembangkan nantinya dapat menjadikan kita sebagai insan bijak bagi diri kita sendiri maupun orang lain. Aamiin."

Skenario 3 (Pemaaf)

Didi: "Hai teman-teman, kita sudah mempelajari tentang perilaku Ikhlas dan Sabar, untuk yang terakhir ini kita akan belajar tentang perilaku Pemaaf dalam kehidupan sehari-hari"

"Sebelum itu, tahukah kalian apa Pemaaf itu?"

"Pemaaf artinya memberikan maaf kepada orang yang telah menyakiti atau menzalimi."

"Adapun ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang perilaku Pemaaf ini yaitu Q.S. Ali-Imran ayat 143."

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكُظُمِينَ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴿١٤٣﴾

Artinya: "(yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan mema'afkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan."

“Teman-teman mari kita simak kisah singkat tentang perilaku Pemaaf berikut ini.”

“Kisah Seorang Wanita yang Pemaaf”

Pada suatu hari di desa terpencil hiduplah seorang janda cantik bernama Fatmah yang hidup sebatang kara. ia memiliki sifat mulia yaitu selalu membantu tetangganya yang sedang mengalami kesusahan tanpa pamrih.

Namun kebbaikannya selalu dianggap negatif dan dibenci oleh para ibu-ibu yang tinggal di desa tersebut terutama oleh Bu Lidya yang selalu menyebarkan berita-berita yang buruk tentang Fatma kepada ibu-ibu yang lain, sehingga Fatma dikucilkan dan dianggap merugikan apabila tetap dibiarkan tinggal di desa tersebut.

Suatu ketika Bu Lidya jatuh sakit, dan yang menjenguknya pertama kali adalah Fatmah. Bu Lidya pun terkejut dan bertanya....

Bu Lidya: “Mengapa kau masih mau menjengukku, padahal aku selalu membenci dan jahat kepadamu?”

Fatmah: “(Tersenyum) Bukankah ini sudah kewajibanku sebagai seorang muslim yang menjenguk muslim lainnya ketika sakit.”

Bu Lidya pun terharu dan merasa bersalah mendengar jawaban Fatmah. Bu Lidya pun memeluk Fatmah seraya berkata.....

Bu Lidya: “(Menangis) Maafkan aku Fatmah, kau masih sudi menjengukku ketika sakit, padahal selama ini aku sudah membenci dan jahat kepadamu.”

Fatmah: “Aku telah memaafkanmu jauh sebelum kau meminta maaf kepadaku, aku tidak pernah sedikitpun dendam ataupun benci kepadamu, karena aku selalu berfikir mungkin kau masih belum dibukakan mata hatinya oleh Allah, dan aku pun selalu berdoa kepada Allah memohon agar orang-orang yang membenciku selalu diberikan petunjuk yang baik dan benar oleh Allah.”

Akhirnya, dengan ketulusan Fatmah memaafkan Bu Lidya sekarang mereka menjadi saudara.

Mimi: “Subhanallah ya teman-teman, sungguh mulia dan baik sekali Fatmah itu, meskipun ia telah di benci dan dijahati tidak pernah sedikitpun ada rasa dendam ataupun balas membenci, bahkan Fatmah mau memaafkan kesalahannya. Semoga teman-teman juga menanamkan perilaku pemaaf seperti Fatmah tersebut. Aamiin.”

“Teman-teman kita sudah belajar tentang beberapa akhlak terpuji diantaranya Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf. Semoga bermanfaat ilmunya dan temen-temen bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.”

“Sekian, Terima Kasih dan Sampai Jumpa Kembali.”

“Wassalamu’alaikum wr. wb.”



Lampiran 2

Data Instrumen Angket Validasi Ahli Desain Media Kelas VII

No	Komponen	1	2	3	4
	Isi				
1.	Adanya kesesuaian pesan dengan materi pelajaran				
2.	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda				
3.	Urutan penyajian terstruktur dengan baik				
4.	Adanya kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran				
5.	Mudah dipahami isinya				
	Desain				
6.	Layout tertata dengan baik				
7.	Komposisi warna serasi				
8.	Adanya kesesuaian suara dengan gambar				
9.	Ilustrasi, gambar, foto sesuai				
10.	Desain atau tampilan menarik				

Lampiran 3

Data Instrumen Angket Validasi Ahli Isi Materi Pelajaran

No	Komponen	1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3.	Materi mudah untuk dipahami				
4.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa				
5.	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam				
6.	Gambar sesuai dengan materi				
7.	Audio sesuai dengan materi				
8.	Kejelasan informasi				
9.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				

Lampiran 4

Data Instrumen Angket Validasi Uji Coba Lapangan

No	Komponen	1	2	3	4	5
1	Tampilan fisik media pembelajaran e-komik					
2	Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran					
3	Kejelasan paparan materi					
4	Kesesuaian antara gambar dengan materi					
5	Kesesuaian musik dengan materi					
6	Kejelasan urutan penyajian materi					
7	Kesesuaian warna dengan gambar					
8	Tingkat pemahaman materi					



VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK

MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI

INSTRUMEN VALIDASI (penilaian)

MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi “Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar dan Pemaaf” untuk kelas VII SMP, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan media pembelajaran e-komik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang telah dibuat sebagai salah satu media belajar. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan adik sebagai siswa kelas VII agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media pembelajaran e-komik. Tujuan pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran e-komik ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu PAI dan Budi Pekerti. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran e-komik ini, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik sebagai pemakai media belajar.

Sekolah :

Nama :

B. Petunjuk pengisian angket

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

1 = tidak setuju

2 = kurang setuju

3 = setuju

4 = sangat setuju

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Komponen	1	2	3	4	5
1	Tampilan fisik media pembelajaran e-komik					
2	Kemenarikan gambar media pembelajaran e-komik, suara dan ukuran					
3	Kejelasan paparan materi					
4	Kesesuaian antara gambar dengan materi					
5	Kesesuaian musik dengan materi					
6	Kejelasan urutan penyajian materi					
7	Kesesuaian warna dengan gambar					
8	Tingkat pemahaman materi					

D. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti dapat melakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Setelah itu, media pembelajaran siap untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Terima kasih sebelumnya telah bersedia bekerjasama dengan peneliti.

BIODATA MAHASISWA



Nama : Nurul Chusna
NIM : 11110061
Tempat Tanggal Lahir : Sidoarjo
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK/PAI
Tahun Masuk : 2011
Alamat Rumah : Porong – Sidoarjo
No Tlp Rumah/Hp : 085731125167

Malang, 09 Juli 2015

Mahasiswa

(Nurul Chusna)



BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama : Nurul Chusna
NIM : 11110061
Judul : Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti
Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong
Dosen Pembimbing : Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

.....
NIP.

Malang,.....

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

.....
NIP.



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 552398 Fax. (0341) 552398

Nama Mahasiswa : Nurul Chusna
NIM : 11110061
Jurusan/ Fakultas : PAI / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Dosen Pembimbing : Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
Judul Skripsi : Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran
PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1.	26 Maret 2015	ACC Skenario Produk Pengembangan	
1.	08 April 2015	BAB I, II	
2.	15 April 2015	ACC BAB III dan Revisi BAB I, II	
3.	23 April 2015	ACC BAB I, II, III	
4.	4 Mei 2015	Konsultasi Produk Pengembangan	
5.	21 Mei 2015	Revisi Produk Pengembangan	
6.	27 Mei 2015	ACC Produk Pengembangan	
7.	01 Juni 2015	ACC BAB I – VI	
7.	04 Juni 2015	ACC Skripsi	

Malang, 7 Mei 2015

Mengetahui, Dekan FITK

Dr. H. Nur Ali, M. Pd.
NIP. 196504031998031002



PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PORONG

Jalan Bhayangkari Nomor 368 Telepon (0343) 851246 Porong – Sidoarjo Kode Pos 61274
Email : smpnegeri1porong.katu@dispendiksidoarjo.net website : smpn1porong.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/188/404.3.1.4.1/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Drs. H. ABDUL MUJIB, M.Pd
NIP : 19590508 198202 1 006
Pangkat/ Golongan : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : NURUL CHUSNA
NIM : 11110061
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama tersebut di atas telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Porong Kabupaten Sidoarjo pada tanggal 21 dan 22 Mei 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ***"PENGEMBANGAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PORONG"***.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Porong, 23 Mei 2015

Kepala Sekolah



Drs. H. ABDUL MUJIB, M.Pd
NIP: 19590508 198202 1 006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : psg_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1942/2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

12 Mei 2015

Kepada
Yth. Kepala SMPN 1 Porong Sidoarjo
di
Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nurul Chusna
NIM : 11110061
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2014/2015
Judul Skripsi : Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip



Certificate No. ID08/1219

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI DESAIN

Judul media pembelajaran :

Validator :

Tanggal :

A. Petunjuk pengisian angket

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

1 = tidak setuju

2 = kurang setuju

3 = setuju

4 = sangat setuju

B. Komponen Angket

No	Komponen	1	2	3	4
	Isi				
1.	Adanya kesesuaian pesan dengan materi pelajaran				
2.	Pesan jelas tidak mengandung penafsiran ganda				
3.	Urutan penyajian terstruktur dengan baik				
4.	Adanya kesesuaian pesan dengan tujuan pembelajaran				
5.	Mudah dipahami isinya				
	Desain				
6.	Layout tertata dengan baik				
7.	Komposisi warna serasi				
8.	Adanya kesesuaian suara dengan gambar				
9.	Ilustrasi, gambar, foto sesuai				
10.	Desain atau tampilan menarik				

C. Kritik dan saran

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti dapat melakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Setelah itu, media pembelajaran siap untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Terima kasih sebelumnya telah bersedia bekerjasama dengan peneliti.

Validator Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK
AHLI ISI MATERI PELAJARAN

Judul media pembelajaran :
Validator :
Tanggal :

- A. **Petunjuk pengisian angket**
Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
1 = tidak setuju
2 = kurang setuju
3 = setuju
4 = sangat setuju

B. **Komponen Angket**

No	Komponen	1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3.	Materi mudah untuk dipahami				
4.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa				
5.	Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam				
6.	Gambar sesuai dengan materi				
7.	Audio sesuai dengan materi				
8.	Kejelasan informasi				
9.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				

C. **Kritik dan saran**

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti dapat melakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Setelah itu, media pembelajaran siap untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Terima kasih sebelumnya telah bersedia bekerjasama dengan peneliti.

Validator Ahli Isi Materi Pelajaran