

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
SKI KELAS 3 DI MIN 2 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

Rizki Amilina Laili Nur Azizah

NIM. 17140051



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
SKI KELAS 3 DI MIN 2 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 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)**



Oleh:

Rizki Amilina Laili Nur Azizah

NIM. 17140051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**Oktober, 2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS 3 DI MIN 2 KOTA MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Rizki Amilina Laili Nur Azizah

Nim: 17140051

Telah disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

197604052008011018

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

197604052008011018

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI SISWA KELAS 3 DI MIN 2 KOTA  
MALANG

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun Oleh Rizki Amilina Laili Nur Azizah (17140051)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 September 2023 dan dinyatakan

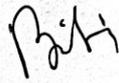
### LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjan  
Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian  
Ketua Sidang  
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I  
NIP.198712142015031003

  
\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang  
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP.197604052008011018

  
\_\_\_\_\_

Pembimbing  
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP.197604052008011018

  
\_\_\_\_\_

Penguji Utama  
Dr.H.Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP.197608032006041001

  
\_\_\_\_\_

### Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
UIN Maulana Ibrahim Malang

  
  
Nur Ali, M. Pd  
NIP.196504031998031002

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya tuntaskan dengan penuh perjuangan, keluh, kesah, tertatih-tatih, lelah namun lega, dengan ucapan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur atas nikmat dan pertolongan Allah SWT yang senantiasa mampu menguatkan saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat. Karya skripsi ini saya persembahkan kepada :

### **Kedua orang tua saya**

Bapak Ahmad Kholik dan Ibu Astutik atas doa, kasih sayang, dan kesabaran yang tak pernah putus, kasih sayang tak pernah habis, dukungan serta biaya hidup, biaya kuliah dan masih banyak lagi, terimakasih untuk doa yang telah engkau panjatkan kepadaNya untuku dan adik yang tiada henti sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah memberikan kesehatan, dan memudahkan segala urusan engkau serta diberi Panjang umur Amin.

### **Saudara saya**

Adek saya Arisa Aulia Nur Ardillah terimakasih atas segala bentuk dukungan serta doa yang telah menemani hingga selesai, tetap semangat mencari ilmunya di manapun dan kapanpun. Habiskan kegagalanmu di masa muda, nikmati rasa sakitmu sampai kau memahami hikmah dari suatu kejadian yang telah terjadi, tetap bersyukur, berbuat baik, dan tetaplah kuat, jangan mengulangi kealahan yang pernah ku lakuka.

### **Teman dan Saudara saya**

Terimakasih kepada nenek saya mbah Armiatun yang selalu memberikan nasehat serta doa yang tulus, semoga selalu diberikan umur Panjang, serta kakak temu gede saya yang telah banyak memberi banyak dukungan Mbak Ivada, Mbak Okta, serta teman baikku Dini Sriwahyuni yang sudah mendengarkan banyak keluh kesahku. Dan yang terbaik temanku Angga (Aerlangga) obat tanpa bentuk, terimakasih untuk tidak lelah menasihati, menemani serta memperbaiki *mood boster* ku. Terimakasih tuhan telah mempertemukan ku dengan orang-orang ini, “lemah teles Gusti sing bales” karena sebaik-baik balasan datangnya dari Allah.

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya Bersama  
kesulitan ada kemudahan”

“

“Tetaplah berbuat baik walau sekecil apapun, karena kita tidak pernah tahu  
kebaikan mana yang akan diterima Allah “

“Hukum tabur tuai is real”

## NOTA DINAS PEMBIMBING

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rizki Amilina Laili Nur Azizah Malang, 16 Juli 2023

Lam :

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Rizki Amilina Laili Nur Azizah

NIM : 17140051

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas 3 MIN 2 Kota Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

197604052008011018

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Amilina Laili Nur Azizah

NIM : 17140051

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar  
Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas 3 Di MIN 2 Kota Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi.sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh oaring lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan daftar rujukan.

Malang, 16 Juli 2023

Yang telah menyatakan



Rizki Amilina Laili Nur A

NIM. 17140051

## KATA PEGANTAR

Dengan menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Selama proses penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan kerendahan hati menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr.H. M. Zainuddin MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Juga selaku dosen pembimbing dengan tulus, sabar, perhatian dan semangat dalam memberikan bimbingan, kritik, dan saran dalam bidang keilmuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Maryam Faizah, M. Pd Selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang senantiasa sabar dan telaten dalam memmberikan informasi terhadap mahasiswanya
5. Dr. A. Nurul Kawakip, M.P, M.A selaku Wali Dosen yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas penelitian ini
6. Semua dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas segala ilmu yang dibagikan kepada penulis selama menimba ilmu di UIN Malang.
7. Kedua orang tua, Bapak Ahmad Kholik dan Ibu Astutik yang senantiasa

mendoakan tanpa jeda , sabar dan memberikan dukungan penuh dalam setiap hal serta biaya sampai akhirnya skripsi ini selesai, Dan Adik saya Arisa Auliyang telah menyemangati, memberi dukungan serta mau menemani saat mengerjakan skripsi hingga *finish*

8. Kepala sekolah MIN 2 Kota Malang dan Guru Kelas III MIN 2 Kota Malang atas izin dan ilmu selama melakukan penelitian.
9. Muh.Zuhdy Hamzah, Ss., M.Pd, Zubad Nurul Yakin, M. Pd dan Dr. H Ahmad Sholeh M. Ag Selaku validator ahli yang berkenan menilai dan memberikan baik saran maupun kritik mengenai produk yang penulis kembangkan.
10. Teman yang sudah berperan dalam *support system, mood boster* agar skripsi ini cepat selesai mbak Ivada, mbak Okta dan teman baik saya Angga, Dini Sriwahyuni dan doa-doa baik dari beberapa teman yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah kebersamai dan memberikan motivasi, dukungan, bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir, skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai wacana wawasankeilmuan dan kontribusi pemikiran dalam perkembangan bidang kecil bermanfaat bagi para pembaca dan bagi peneliti.

Malang, 17 Juli 2023

Penulis



Rizki Amilina Laili Nur Azizah

## PEDOMAN TRANSLITERASI 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 |
| ب = | b  | س = | S  | ك = | K |
| ت = | t  | ش = | Sy | ل = | L |
| ث = | ts | ص = | Sh | م = | M |
| ج = | j  | ض = | Dl | ن = | N |
| ح = | h  | ط = | Th | و = | W |
| خ = | kh | ظ = | Zh | ه = | h |
| د = | d  | ع = | '  | ء = | , |
| ذ = | dz | غ = | Gh | ي = | Y |
| ر = | r  | ف = | F  |     |   |

### B. Vokal Panjang

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Vokal (a) panjang | = â |
| Vokal (i) Panjang | = î |
| Vokal (u) Panjang | = û |

### C. Vokal Diphthong

|      |    |
|------|----|
| أو = | aw |
| أي = | ay |
| أو = | û  |
| إي = | î  |

## DAFTAR ISI

|   |       |
|---|-------|
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                            | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                             | iv    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                           | v     |
| MOTTO .....   | vi    |
| NOTA DINAS PEMBIMBING .....                         | vii   |
| SURAT PERNYATAAN.....                               | viii  |
| KATA PEGANTAR .....                                 | ix    |
| PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN .....                   | xi    |
| DAFTAR ISI.....                                     | xii   |
| DAFTAR TABEL.....                                   | xiv   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                 | xv    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                | xvi   |
| ABSTRAK .....                                       | xvii  |
| <i>ABSTRAK</i> .....                                | xviii |
| مستخلص البحث.....                                   | xix   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                             | 1     |
| A. Latar Belakang .....                             | 1     |
| B. Rumusan Masalah .....                            | 6     |
| C. Tujuan Pengembangan .....                        | 6     |
| D. Manfaat Pengembangan .....                       | 7     |
| E. Asumsi Pengembangan .....                        | 8     |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan..... | 9     |
| G. Spesifikasi Produk .....                         | 9     |
| H. Originalitas Penelitian .....                    | 9     |
| I. Definisi Operasional.....                        | 15    |
| J. Sistematika Pembahasan .....                     | 16    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                        | 17    |
| A. Kajian Teori .....                               | 17    |
| 1. Media Pembelajaran .....                         | 17    |
| 2. Media Komik Digital.....                         | 20    |

|   |    |
|---|----|
| 3. Pembelajaran SKI.....                      | 24 |
| 4. Motivasi Belajar .....                     | 29 |
| B. Kerangka Berfikir.....                     | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                | 35 |
| A. Jenis Penelitian.....                      | 35 |
| B. Model Pengembangan.....                    | 35 |
| C. Prosedur Pengembangan .....                | 35 |
| D. Uji Coba .....                             | 39 |
| 1. Desain Uji Coba .....                      | 39 |
| 2. Subyek Uji Coba .....                      | 39 |
| 3. Jenis Data .....                           | 40 |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data .....           | 40 |
| 5. Teknik Analisis Data .....                 | 41 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN..... | 46 |
| A. Deskripsi Spesifikasi Produk .....         | 46 |
| B. Analisa Data dan Revisi Produk .....       | 47 |
| C. Uji Coba Lapangan .....                    | 60 |
| D. Analisis Uji T .....                       | 66 |
| BAB V PENUTUP.....                            | 70 |
| A. Kesimpulan .....                           | 70 |
| B. Saran.....                                 | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 72 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian .....            | 12 |
| Tabel 3. 1 Kriteria kelayakan berdasarkan presentase .....                   | 42 |
| Tabel 3. 2 Klasifikasi Peningkatan Motivasi Belajar .....                    | 45 |
| Tabel 4.1 Kriteria Tingkat Kelayakan Hasil Validasi .....                    | 48 |
| Tabel 4. 2 Kriteria Tingkat Kelayakan Hasil Validasi .....                   | 48 |
| Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....                                    | 49 |
| Tabel 4. 4 Hasil penilaian dan Riview Ahli Media.....                        | 52 |
| Tabel 4. 5 Hasil penilaian dan Riview Ahli Media.....                        | 52 |
| Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Media 1.....                                   | 53 |
| Tabel 4. 7 Revisi Produk Ahli Media 2.....                                   | 53 |
| Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli.....  | 54 |
| Tabel 4. 9Hasil Penilaian dan Review Ahli Materi.....                        | 56 |
| Tabel 4. 10 Revisi Produk dari Ahli Materi.....                              | 57 |
| Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....                            | 57 |
| Tabel 4. 12 Hasil Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran .....               | 60 |
| Tabel 4. 13 Hasil Pre test dan Post Test kelas III C MIN 2 Kota Malang ..... | 60 |
| Tabel 4. 14 Rekap Hasil Angket Motivasi Siswa Sebelum .....                  | 63 |
| Tabel 4. 15 Rekap Hasil Angket Motivasi Siswa Sesudah .....                  | 64 |
| Tabel 4. 16 Uji T .....  | 67 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 1 Aplikasi Pembuat Komik ..... | 46 |
| Gambar 4. 2 Halaman Awal.....            | 46 |
| Gambar 4. 3 Halaman Isi .....            | 47 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| LAMPIRAN 1 : Surat Izin Melakukan Penelitian ..... | 75  |
| LAMPIRAN 3 : RPP.....                              | 77  |
| LAMPIRAN 4 : Soal Pre Test dan Post Test .....     | 81  |
| LAMPIRAN 5 : Angket Motivasi Siswa .....           | 88  |
| LAMPIRAN 6 : Lembar Validasi .....                 | 92  |
| LAMPIRAN 7 : Dokumentasi.....                      | 104 |
| LAMPIRAN 8 : Daftar Riwayat Hidup Penulis.....     | 106 |

## ABSTRAK

Azizah, Rizki Amilina, 2023, *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Pembimbing Skripsi : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

---

Bagi sebagian siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang menarik/membosankan, karena siswa dituntut untuk selalu membaca banyak materi. Apalagi metode yang digunakan guru masih klasik berpusat pada siswa, serta media yang digunakan guru masih belum mampu memaksimalkan proses pembelajaran belajar, akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik, untuk itu perlu solusi yaitu adanya sebuah inovasi, salah satunya inovasi tersebut adalah perbaruan terhadap media pembelajaran, agar tujuan pembelajaran SKI tercapai dengan baik, dan memberikan kesan serta pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik bagi siswa setelah melakukan proses belajar

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk (1) Untuk membuat media pembelajaran SKI yaitu komik digital untuk siswa kelas III MIN 2 Kota Malang, (2) untuk mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran SKI siswa kelas III di MIN 2 Kota Malang, (3) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas III di MIN 2 Kota Malang setelah menggunakan media pembelajaran komik digital.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D. instrumen yang digunakan adalah validasi materi, desain, pembelajaran serta tes, data analisis yang digunakan menghitung presentase, kriteria valid, dan uji T

Hasil pengembangan ini adalah (1) proses pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model Thiagarajan yang terdiri dari empat Langkah, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, (2) hasil presentase validasi ahli materi 90 %, validasi ahli media 87 % dan 80 %, validasi ahli pembelajaran 80%, dengan kriteria valid, dan layak untuk diujikan (3) media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa melalui . hasil *pre-test dan post test*, menggunakan uji-t manual dengan taraf spesifikasi 0,05 dan diperoleh hasil T hitung > T tabel yaitu 5,068 > 2,042 artinya H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima secara signifikan. Artinya penggunaan media pembelajaran ini berhasil. dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. selain itu. Keefektifan media pembelajaran ini diperkuat dengan meningkatnya hasil presentase angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran mengalami kenaikan yaitu dari 67 % menjadi 85 %

**kata kunci : Pengembangan, komik digital, motivasi belajar**

## **ABSTRAK**

*Azizah, Rizki Amilina, 2023, Development of Digital Comic Media to Increase Learning Motivation in Class 3 SKI Subjects at MIN 2 Malang City. Thesis Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang Thesis Supervisor: Dr. Bintoro Widodo, M.Kes*

---

For some students, the Islamic Cultural History (SKI) subject is one of the less interesting/boring subjects, because students are required to always read a lot of material. Moreover, the methods used by teachers are still classically student-centered, and the media used by teachers is still not able to maximize the learning process, as a result learning objectives cannot be achieved properly, for this reason a solution is needed, namely innovation, one of which is innovation in the media. learning, so that SKI learning objectives are achieved well, and provide a pleasant, interesting impression and learning experience for students after carrying out the learning process.

The purpose of this research and development is to (1) To create SKI learning media, namely digital comics for class III students at MIN 2 Malang City, (2) to determine the feasibility of digital comics as a media for SKI learning for class III students at MIN 2 Malang City, (3) to determine the increase in learning motivation of class III students in MIN 2 Malang City after using digital comic learning .

The type of research used is research and development (R&D). The development model used refers to the 4D development model. The instruments used are material validation, design, learning and tests, data analysis used to calculate percentages, valid criteria, and T test.

The results of this development are (1) the development process carried out using the Thiagarajan model which consists of four steps, namely Define, Design, Develop and Disseminate, (2) the percentage results of material expert validation are 90%, media expert validation is 87% and 80%. , learning expert validation 80%, with valid criteria, and suitable for testing (3) digital comic media can increase student learning motivation as evidenced by increasing student learning outcomes through . pre-test and post-test results, using a manual t-test with a specification level of 0.05 and the results obtained were calculated  $T > T$  table, namely  $5,068 > 2,042$ , meaning that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was significantly accepted. This means that the use of this learning media was successful. can be said to be effective in increasing students' learning motivation. The effectiveness of this learning media is strengthened by the increase in the percentage results of the motivation questionnaire before and after the use of learning media, namely from 67% to 85%.

**Keywords : *Development, digital comics, learning motivation***

## مستخلص البحث

عزيزة ، رزقي أميلينا ، 2023 ، تطوير الوسائط المصورة الرقمية لزيادة دافع التعلم في المواد تاريخ الثقافة الإسلامية من الدرجة الثالثة في المدرسة الابتدائية النيجيرية دوا كوتا مالانج. الأطروحة قسم إعداد المعلمين المدرسة الابتدائية كلية التربية وتدريب المعلمين مولانا مالك ابراهيم الجامعة الإسلامية الحكومية مالانج المشرفة : دكتور. بينتورو ويدودو، م. كيس

بالنسبة لبعض الطلاب، يعد موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية (SKI) أحد الموضوعات الأقل إثارة للاهتمام/الملل، لأنه يتعين على الطلاب دائماً قراءة الكثير من المواد. علاوة على ذلك، فإن الأساليب التي يستخدمها المعلمون لا تزال تتمحور بشكل كلاسيكي حول الطالب، ولا تزال الوسائط التي يستخدمها المعلمون غير قادرة على تعظيم عملية التعلم، ونتيجة لذلك لا يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل صحيح، ولهذا السبب هناك حاجة إلى حل وهو الابتكار. ، أحدها الابتكار في وسائل التعلم، بحيث يتم تحقيق أهداف تعلم SKI بشكل جيد، وتوفير انطباع ممتع ومثير للاهتمام وتجربة تعليمية للطلاب بعد تنفيذ عملية التعلم الهدف من هذا البحث والتطوير هو (1) إنشاء وسائط تعلم التزلج على الجليد، أي الرسوم الهزلية الرقمية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نيجيري 2 مدينة مالانج، (2) لتحديد جدوى القصص المصورة الرقمية كوسيلة لتعلم التزلج على الجليد للأطفال. طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نيجيري 2 مدينة مالانج، (3) لتحديد الزيادة في دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نيجيري 2 مدينة مالانج بعد استخدام وسائط التعلم المصورة الرقمية.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (D&R). يشير نموذج التطوير المستخدم إلى نموذج التطوير رباعي الأبعاد. الأدوات المستخدمة هي التحقق من صحة المواد والتصميم والتعلم والاختبارات وتحليل البيانات المستخدمة لحساب النسب المئوية والمعايير الصحيحة واختبار T.

نتائج هذا التطوير هي (1) عملية التطوير التي تم تنفيذها باستخدام نموذج Thiagarajan الذي يتكون من أربع خطوات، وهي التحديد والتصميم والتطوير والنشر، (2) النسبة المئوية لنتائج التحقق من صحة المواد من قبل الخبراء هي 90%، والتحقق من صحة الخبراء الإعلاميين هي 87% و 80%، وتحقق خبير التعلم 80%، مع معايير صحيحة، ومناسبة للاختبار (3) يمكن للوسائط المصورة الرقمية أن تزيد من دافعية تعلم الطلاب كما يتضح من زيادة نتائج تعلم الطلاب من خلال نتائج الاختبار القبلي والبعدي، باستخدام اختبار t اليدوي بمستوى مواصفات 0.05 وتم الحصول على T المحسوب < نتائج جدول T، وهي 5,068 < 2,042، مما يعني رفض H0 وقبول H1 بشكل كبير. وهذا يعني أن استخدام هذه الوسائط التعليمية كان ناجحاً. يمكن القول أنها فعالة في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. وتتنوع فعالية وسائل التعلم هذه من خلال زيادة النسبة المئوية لنتائج استبيانات التحفيز قبل وبعد استخدام وسائل التعلم، أي من 67% إلى 85%.

الكلمات المفتاحية : التطوير ، القصص المصورة الرقمية ، دافع التعلم

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terjalin antara siswa dan guru. Untuk itu, interaksi antara siswa dan guru harus terjalin dengan baik, guru harus mengetahui bagaimana mengajar yang efektif agar dapat mentrasferkan ilmunya kepada siswa, artinya guru harus mampu memahami bagaimana siswa belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan, membentuk watak siswa dan mengetahui siswa dalam belajar.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kondisi yang sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakan kegiatan belajar mengajar untuk siswa, menyadari apa yang seharusnya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar untuk mengantar siswa pada tujuan belajar. Dari sini dapat diketahui bahwa tugas dari guru yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggairahkan bagi siswa.

Sehingga menimbulkan semangat belajar bagi siswa. Salah satu dampak positif yang ditimbulkan adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Jika proses belajar mengajar tidak menyenangkan bagi siswa akan lebih mendatangkan kegiatan belajar yang kurang harmonis. Siswa tidak akan suka berlama-lama ketika belajar mata pelajaran tersebut. Apalagi pelajaran yang kurang di sukai oleh siswa seperti pelajaran Sejarah yang mana siswa diharuskan untuk membaca banyak materi.

Tidak hanya sejarah umum saja yang dipelajari siswa namun juga berkaitan dengan sejarah peradaban islam yang harus di pelajari di sekolah apalagi sekolah yang notabannya islam, mata pelajaran itu adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dipelajari mulai di tingkat madrasah ibtidaiyah, tujuan dari mata pelajaran SKI sendiri adalah mampu memotivasi kepada siswa guna mengenal, menghayati, memahami tentang sejarah dari kebudayaan Islam, yang di dalamnya termuat nilai-nilai kearifan untuk digunakan dalam melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak serta kepribadian siswa. (*Kma-Nomor-165-Tahun-2014-Kurma-K13-*)

Tetapi bagi sebagian siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang menarik/membosankan. Masalah ini terjadi di MIN 2 Kota Malang, berdasarkan wawancara dengan Bu Darmawati yang menjadi guru mata pelajaran PAI mengatakan bahwa banyak siswa yang tidak tertarik dengan mata pelajaran SKI, karena siswa cenderung malas dan bosan di suruh untuk membaca banyak dari setiap materi, sehingga hal ini menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan begitu tujuan dari pembelajaran tidak terealisasikan dengan baik.

Selain itu walaupun guru sudah menggunakan media buku modul dan video dari *youtube* ternyata penggunaan media tersebut masih kurang memberikan hasil yang maksimal, ditunjukkan dengan siswa cenderung tidak fokus dan kurang memperhatikan selama proses pembelajaran. Akhirnya berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi sehingga guru masih harus mengulang-ulang materi yang dijelaskan dalam video.

Maka dari itu adanya masalah diatas menyadarkan kita bahwa perlu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran yang baru, yang dapat menarik siswa untuk mau belajar serta mau membaca materi. Karena media sangatlah memengaruhi terhadap kelangsungan belajar mengajar yang memudahkan pembelajaran di kelas dan proses pembelajaran akan tercapai dengan tuntas sesuai apa yang diharapkan, tidak hanya itu beberapa manfaat lainnya dari media pembelajaran adalah mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan waktu, munculnya motivasi belajar siswa dan juga interaksi antara siswa. Dari banyaknya manfaat media pembelajaran, nampak pentingnya media menuntut guru untuk bisa menggunakan media yang variatif dalam proses belajar. Sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat dicapai dengan adanya media.

Media Pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri.

Dalam bukunya (Rusman, 2013, p. 173) mengatakan bahwa sebuah media pembelajaran disebut menarik jika dapat memunculkan rasa ingin tahu lebih lanjut serta rasa penasaran sehingga memunculkan dorongan yang lebih tinggi untuk belajar mandiri dan aktif. Sedangkan Midun mengatakan media yang digunakan mampu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran sebab adanya media mampu membuat siswa belajar mandiri, tak terbatas oleh waktu, dan tempat (Asyhar, 2011, p. 41).serta media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap

melalui proses pembelajaran seperti yang telah dikatakan oleh (Nagara, 2014, p. 252)

Di zaman yang sudah modern ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga manusia dapat dengan mudah mengakses segala hal melalui alat komunikasi yang dimiliki masing-masing, mulai dari kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa, sekarang sudah menjadi suatu hal yang biasa bahwa anak kecil sudah memiliki *android* sendiri, apalagi sebelum itu siswa kelas 3 di MIN 2 Kota Malang pernah melakukan pembelajaran melalui *online* atau pembelajaran daring, bahkan sampai sekarang guru masih menggunakannya untuk membagikan soal evaluasi melalui google form siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone* saat hari tertentu atas perintah dan izin guru. jadi dapat disimpulkan bahwa kehidupan para siswa tidak lepas dari sebuah alat komunikasi berupa *smartphone*.

Untuk itu peneliti ingin membuat sebuah media berupa komik digital, dengan rencana pembelajaran SKI yang dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun yang menarik untuk siswa, tanpa menggunakan koneksi internet serta siswa dapat belajar secara mandiri tanpa instruksi dari guru. Proses pengembangan media pembelajaran komik digital tersebut juga mempertimbangkan sarana dan prasarana MIN 2 Kota Malang yang telah didukung dengan teknologi informasi berupa komputer, LCD projector, jaringan internet, dan juga siswa-siswa telah memiliki *smartphone*.

Menurut peneliti hal ini menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk dapat mengatasi masalah yang ada. Komik sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta

mengungkapkan karakter yang dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca (Nagara, 2014, p. 251) Komik juga merupakan suatu alat pengajaran yang sangat efektif, karena komik menggabungkan dua bentuk ekspresi budaya, yaitu sastra dan seni, Selain itu, komik dapat dibuat dan langsung digunakan dalam mengajarkan konsep tertentu (Subroto et al., 2020, p. 136). konsep yang digunakan peneliti dalam membuat komik digital adalah dengan memaparkan materi SKI lewat percakapan dalam cerita komik sehingga dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan apabila media komik dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Wahyu & Haryanto, 2016, p. 233) dengan begitu peneliti dapat merancang komik sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Hal ini di rasa cocok karena subyek yang dituju peneliti adalah siswa yang masih kelas awal di sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang bergambar saat membaca buku. Hal ini seperti pendapat yang telah diungkapkan oleh (Daryanto, 2015, p. 116) buku yang bergambar cenderung lebih disukai oleh siswa, karena penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun.

Untuk itu diharapkan media komik digital yang dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan kualitas proses belajar, munculnya motivasi siswa untuk membaca dan memahami konsep materi tertentu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan begini pemaparan berupa cerita dengan bentuk percakapan dan visualisasi yang dikemas dengan epic sehingga mempermudah siswa untuk

mengambil nilai dari peristiwa yang diambil dari cerita komik yang ada dan mudah diingat.

Peneliti akan mengembangkan cerita didalam komik berupa materi pelajaran yang berfokus pada bab masa remaja Nabi Muhammad SAW. Dari hasil pengembangan media pembelajaran komik digital ini peneliti berharap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membantu siswa dalam memahami materi dan nilai yang ada dalam mata pelajaran SKI dan dapat memecahkan suatu masalah yang ada. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk skripsi yang **Berjudul “ Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang”** untuk tugas semester akhir pada bangku perkuliahan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasar pada latar belakang yang ada di atas, untuk itu bisa tersusun beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas III MIN 2 Kota Malang ?
2. Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran siswa kelas III MIN 2 Kota Malang?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas III MIN 2 Kota Malang setelah menggunakan komik digital ?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penilitan yang dilakukan ini dapat dijabarkan sebagai berikut yaitu:

1. Untuk membuat media pembelajaran SKI yaitu komik digital untuk siswa kelas III MIN 2 Kota Malang.
2. Untuk mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran SKI siswa kelas III di MIN 2 Kota Malang.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas III di MIN 2 Kota sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

##### 1. Manfaat teoritis

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital di lingkungan pendidikan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam memberikan referensi dan pertimbangan kepada guru mengenai media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

###### b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa mengenai mata pelajaran SKI, agar dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat, selain itu juga dapat memberikan pengalaman berbeda dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk memberi kesempatan serta dukungan untuk para guru agar dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wadah menerapkan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran selama mengikuti perkuliahan, dan juga dapat menambah wawasan serta pengalaman untuk nantinya bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

### **E. Asumsi Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan media komik digital ini, adapun asumsi penelitian dan pengembangan produk ini antara lain:

1. Media pembelajaran komik digital ini memotivasi siswa agar giat dan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III di MIN II Kota Malang
2. Media komik digital ini hanya digunakan untuk guru agama islam atau Guru Kelas III
3. Berisi tentang materi SKI
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebelum dan sesudah siswa memahami konsep dan materi yang sudah diterangkan guru untuk itu siswa bisa belajar mandiri dan lebih mendalam.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan**

1. Subjek dalam pengembangan ini terbatas yaitu hanya kelas III pada pelajaran SKI materi masa remaja Nabi Muhaammad SAW di MIN 2 Kota Malang tahun pelajaran 2022/2023.
2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk digital yang memuat komik berupa gambar yang berisi balon-balon percakapan materi SKI kelas III yaitu peristiwa yang terjadi saat Masa Remaja Nabi Muhammad SAW.
3. Media pembelajaran komik digital pada materi SKI merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu berbentuk media visual berbentuk komik digital yang hanya terdapat beberapa panel gambar, di mana materi pelajaran akan disajikan dalam balon-balon percakapan setiap panel. Terdapat beberapa karakter. Terdapat sebuah cover , serta prolog agar siswa tertarik untuk membacanya, dengan begitu peneliti berharap media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terkait salah satu materi SKI.

## **H. Originalitas Penelitian**

Pada penelitian pengembangan ini terdapat sebuah persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu diantaranya adalah sebagai berikut:

Triyana Aggraini “*Perancangan media pembelajaran berbasis komik strip digital untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di man 4 Agam*” pada tahun 2020. penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Metode penelitian ini yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) versi 4 yaitu, *define, design, develop dan disseminate*. Model pengembangan multi media versi Luther- Sutopo. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil uji validitas sangat valid dengan nilai 0,74, hasil uji praktikalitas dinyatakan praktis dengan nilai 0,88 dan hasil efektifitasnya sangat efektif dengan nilai 0,83. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik strip dalam bentuk digital pada materi SKI pada kelas XII MAN 4 Agam layak digunakan.

Ahmad Najahu Taufik “*Pengembangan Komik sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTs Negeri Sleman Yogyakarta*” pada tahun 2017, penelitian ini memiliki tujuan yaitu membuat sebuah media pembelajaran guna menjadikannya sebagai alternatif untuk memecahkan masalah serta mempermudah guru dalam proses penyampaian materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), hasil yang di peroleh dalam penelitian ini adalah berhasil mengembangkan media komik pembelajaran dalam media komik setebal 72 halaman. Dengan nilai kualitas ahli media yaitu 85.45% yang sangat baik, ahli materi dengan nilai 74% termasuk kategori baik, dan nilai guru sejarah kebudayaan 92.49% yang sangat baik, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 80.42% yang menunjukkan respon dalam kategori sangat positif. Maka dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran berupa komik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs N Sleman Yogyakarta Berhasil.

Belinda Amadea “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Strip Digital Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Kelas VII SMP*” tahun 2020 , tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan desain dan mengetahui kualitas komik strip digital sebagai media pembelajran pada materi pencemaran lingkungan yang layak menurut penilaian validator. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D dengan model pengembangan Borg & Gall, adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu nilai validasi produk rata-rata 3,5 dengan kategori sangat positif, data yang diperoleh menunjukkan hasil yang memberikan kesimpulan bahwa komik strip digital memiliki kualitas dan kelayakan untuk si uji cobakan dengan syarat revisi produk sesuai dengan validator.

Muh. Dihyah “ *Pengembangan Media Komik Strip menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak*” tahun 2021, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak untuk mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik. Menggunakan model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation*), adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil kelayakan validator dengan perolehan nilai kelayakan 55 dengan presentase 91% tergolong sangat layak,tahapan implementasi pada pesertra didik memperoleh presentase 92% .dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media komik strip pembelajaran akidah akhlak layak dan praktis digunakan pada pembelajaran akidah akhlak.

Andi Wardana “ *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*“ tahun 2018 , tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran komik materi cerita anak Bahasa Indonesia guna memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik agar tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Research and Developmen (R&D)* dengan menggunakan model Brog &Gall, hasil yang diperoleh yaitu nilai dari ahli media 92,91% kriteria sangat layak, nilai ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, penilaian dari guru 92,59%, dan setelah di implementasikan peserta didik di tiga tempat dengan perolehan rata-rata yang sangat layak rata-rata memperoleh nilai 96,27% , 95,98% , 91,98% dengan begitu dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini media pembelajaran komik cerita anak Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun tabel persamaan, perbedaan dan originalitas penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian

| No | Nama dan Judul   | Persamaan  | Perbedaan   | Originalitas Penelitian   |
|----|--|--|---|---|
| 1. | Triyana Aggraini<br>“ <i>Perancangan media pembelajaran berbasis komik strip digital untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 4 Agam</i> ”<br>(2020) | Menggunakan pengembangan media berupa komik digital,<br><br>Mata pelajaran yang digunakan adalah SKI | Subjek penelitian pada kelas XII MAN.<br><br>Tempat Penelitian di MAN 4 Agam<br><br>Menggunakan metode penelitian | peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk digital untuk materi masa Remaja Nabi Muhammad SAW |

|    |  |   |   |   |
|----|--|---|---|---|
|    |  |   | <i>Research And Development</i> (R & D)   | menggunakan model pengembangan 4D<br><br>Ditujukan untuk siswa MI kelas III MIN II Kota Malang  |
| 2. | Ahmad Najahu Taufik<br><i>“Pengembangan Komik sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTs Negeri Sleman Yogyakarta”</i> (2017) | Pengembangan media pembelajaran menggunakan Komik<br><br>Mata Pelajaran yang digunakan tentang SKI<br><br>Menggunakan Metode penelitian <i>Research And Development</i> (R & D) | Subjek penelitian pada kelas VII MTs Negeri Sleman.<br><br>Tempat Penelitian di MTs Negeri Sleman Yogyakarta<br><br>Produk yang dibuat berupa komik berbentuk media cetak   | Menggunakan model pengembangan 4D<br><br>Pengembangan ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa<br><br>Produk yang dibuat berupa komik digital<br><br>Ditujukan untuk siswa kelas III MIN II Kota Malang. |
| 3. | Belinda Amadea “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Strip Digital Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Kelas VII SMP.</i> (2020)                                | Menggunakan Metode penelitian <i>Research And Development</i> (R & D)<br><br>Media pembelajaran Sama-sama dalam bentuk komik digital<br><br>Pengembangan media                  | Menggunakan model pengembangan Borg & Gall.<br><br>Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP di 4 sekolah yang berbeda<br><br>Materi yang digunakan adalah pelajaran umum | Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk visual berupa media cetak<br><br>Menggunakan model pengembangan 4D<br><br>Pengembangan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman  |

|    |  |  |   |   |
|----|--|--|---|---|
|    |  | pembelajaran menggunakan komik strip   | (Pencemaran Lingkungan )  | siswa pada mata pelajaran SKI<br><br>Ditujukan untuk siswa kelas III MIN II Kota Malang<br><br>Materi yang digunakan adalah materi pelajaran agama SKI MI.  |
| 4. | Muh. Dihyah<br>“ <i>Pengembangan Media Komik Strip menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak</i> ” ( 2021 ) | Pengembangan media pembelajarn berupa komik yang berbentuk digital               | Menggunkan model Pengembangan ADDIE ( <i>Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation</i> )<br><br>Media pembelajaran diterapkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak.<br><br>Ditujukan untuk siswa kelas VII MTs<br><br>Tempat penelitian di MTs Di Pekabata | Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital<br><br>Media pembelajaran di terapkan pada mata pelajaran SKI<br><br>Ditujukan untuk siswa kelas III MIN 2 Kota Malang<br><br>Tempat penelitian di MIN 2 Kota Malang |
| 5. | Andi Wardana “ <i>Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada</i>                             | Pengembangan media pembelajaran berupa komik<br><br>metode yang digunakan adalah | menggunkan model pengembangan Brog &Gall<br><br>pengembangan media pembelajaran   | Menggunakan model pengembangan 4D<br><br>Pengembangan media pembelajaran  |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | <i>Peserta Didik Kelas III SD/MI“ (2018)</i> | <i>Research and Developmen (R&amp;D)</i><br><br>ditujukan untuk siswa kelas III SD | ditujukan untuk mengapresiasi cerita anak pada siswa.<br><br>tempat penelitian di MIN 10 Bandar lampung<br><br>pengembangan media pembelajaran diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia | ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI<br><br>Media yang dikembangkan berupa komik digital<br>Tempat penelitian di MIN II Kota Malang<br><br>Pengembangan media pembelajaran diterapkan pada beberapa materi pelajaran SKI |
|--|--|--|--|--|

## I. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat atau suatu benda yang di gunakan guru untuk membantu dalam menyampaikan materi atau informasi agar lebih dipahami oleh siswa dengan baik dalam kegiatan pembelajaran .
2. Komik digital adalah sebuah komik yang sederhana disajikan kedalam media elektronik tertentu seperti *Handphone (HP) Android* dan Komputer.
3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran Agama Islam yang memuat tentang peradaban dan kebudayaan Islam pada masa lampau.
4. Motivasi belajar adalah usaha atau dorongan yang dilakukan agar seseorang mau belajar.
5. Implementasi media pembelajaran adalah kegiatan untuk melakukan atau menerapkan sebuah media pembelajaran untuk siswa.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Bab pertama berisi pendahuluan yang berisikan sebuah latar belakang dilaksanakannya penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini pada materi masa remaja Nabi Muhammad SAW rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi kajian pustaka yang memperlihatkan tentang sebuah landasan teori dan kerangka berfikir.

Bab ketiga berisi tentang metodologi penelitian yang terdapat sebuah model prosedur penelitian, jenis penelitian dan pengembangan juga uji produk baik subjek, sasaran dan desain.

Bab keempat berisi tentang hasil dari pengembangan yang terdapat data uji coba yang berupa angket validasi ahli materi, ahli desain, ahli mata pelajaran atau guru, dan juga respon dari siswa mengenai media pembelajaran kemudian menguraikan isi dan analisis data.

Bab kelima berisi tentang sebuah saran pemanfaatan serta pengembangan produk lebih lanjut.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, medium yang berarti perantara, untuk itu dapat diartikan sebagai perantara pengiriman informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerimaan informasi atau *receiver* (Pribadi, 2017, p. 13), secara istilah Heinich dkk (Jannah, 2009, p. 2) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah media yang membawa informasi atau pesan yang bertujuan untuk pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat atau perantara yang berisi tentang materi ataupun informasi pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang siswa saat belajar dan memudahkan tercapainya proses serta tujuan pembelajaran.

###### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely (Rifai & Nana, 2013, p. 2) mengemukakan bahwa media pembelajaran ada empat fungsi, khususnya pada media Visual, adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi atensi menarik dan dapat mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dalam makna visual yang ditampilkan.
- b) Fungsi efektif dilihat dari bagaimana siswa dalam menikmati ketika saat membaca pada teks yang bergambar.

- c) Fungsi kognitif pada sebuah gambar dapat dapat memperlancar sebuah tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pada gambar.
- d) Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran dapat memberikan konteks untuk memahami teks serta membantu siswa yang lemah dan mengingatkannya kembali.

Pada intinya media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau penyampai sebuah informasi pengetahuan berupa visual ataupun verbal guna keperluan dalam pembelajaran.

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjan dan Rivai mengatakan bahwa manfaat media dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar.
- b) Bahan pengajaran akan nampak jelas sehingga mudah dipahami siswa, memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bermacam-macam, tidak hanya secara verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga dan waktu.
- d) Siswa tidak hanya melakukan satu aktivitas seperti mendengarkan, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati

#### d. Klasifikasi Media Pembelajaran

- 1) Media Visual, adalah media yang sudah sangat umum bagi kita karena sangat mudah untuk temukan dan selalu memegang peran yang penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan indra penglihatan bisa berupa gambar, diagram, grafik, peta dan representatif.
- 2) Media Audio, adalah sebuah media yang berhubungan dengan indra pendengaran, contohnya dapat berupa rekaman suara berbentuk kaset atau sebuah program radio.
- 3) Media Audio- Visual, adalah media gabungan antara visual dan audio yang bisa disebut sebagai media pandang- dengar, media ini menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran, contohnya film, dokumenter dll (Oman & Sa'adah, 2020, p. 37)

Berdasarkan pernyataan di atas media pembelajaran komik termasuk media Visual, media komik ini dikembangkan bentuk digital pada media elektronik seperti *Handphone (HP) Android* dan komputer.

#### e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Seorang guru harus mampu memperhatikan dan menjadikan media sebagai bahan pendukung dan optimalisasi hasil belajar dengan mempertimbangkan kriteria sebagai berikut (Miftah & Rokhman, 2022, p. 413) :

- 1) Tujuan pembelajaran, artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pembelajar,
- 2) Konten, artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan di dalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai dan berkaitan dengan isi kurikulum,
- 3) Ketersediaan media, artinya guru memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media di pasar atau di sekolah,

- 4) Di sisi lain, guru dapat merancang dan mengembangkan sendiri jenis media yang akan digunakan,
- 5) Faktor fleksibilitas, artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran,
- 6) daya tahan, artinya media yang baik adalah apabila bisa digunakan untuk waktu yang relatif lama,
- 7) Efektivitas biaya, artinya guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran,
- 8) kesesuaian pesan-pesan yang dibawakan oleh media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa

Komik dipilih karena dapat mempermudah pemakaiannya di dalam kegiatan pembelajaran baik itu siswa maupun guru, kemampuan dalam memaparkan materi sejaarah lebih jelas tentunya menarik, serta isi komik dapat disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran yang akan di capai.

## **2. Media Komik Digital**

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

Berasal dari 2 kata yang memiliki arti berbeda yaitu “komik” dan “digital”. Menurut KBBI komik dalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau befrbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut M.S. Gumelar(Gumelar, 2011, p. 3) mengatakan bahwa komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang dipelukan sesuai dengan kebutuhan

komik merupakan pesan atau cerita yang ditampilkan secara visual dengan berbentuk gambar yang saling berurutan pada bingkai -bingkai yang dilengkapi teks

narasi atau dialaog pada balon-balon kata. Dengan tujuan utama untuk menghibur pembaca dengan bacaan yang ringan.

Secara garis besar komik adalah bentuk dari komunikasi visual yang bisa menyampaikan sebuah informasi yang mudah dimengerti, perpaduan antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita merupakan kekuatan dari komik itu sendiri, Untuk itu gambar dan cerita yang terdapat dalam komik merupakan satu kesatuan, agar alur cerita yang di dalamnya mudah di ingat-ingat serta di mengerti

Sedangkan kata digital sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berhubungan dengan angka-angka guna sistem perhitingan tertentu, yang berhubungan dengan penomoran. Artinya digital bisa menggambarkan sebuah teknologi elektronik yang bisa menyimpan menghasilkan serta dapat memproses suatu data.

Jadi dari semua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tententu yang menyajikan sebuah informasi atau pesan yang dapat diakses melalui sebuah media elektronik seperti *Handphone (HP) Android* atau Komputer.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Adapun kelebihan komik dalam kegiatan belajar menurut Trimio (Riwanto & Wulandari, 2018, p. 15) sebagai berikut :

- 1) Komik dapat menambahkan perbendaharaan kata-kata pagi para pembacanya
- 2) Akan mempermudah siswa menangkap hal-hal atau sebuah konsep yang abstrak

- 3) Mampu merangsang serta mengembangkan minat baca anak melalui gambar yang terdapat pada komik
- 4) Keseluruhan alur cerita komik menuju suatu hal yaitu kebaikan atau studi yang lainnya.

Di samping kelebihan tentunya komik memiliki beberapa kekurangan serta keterbatasan pada hal-hal tertentu seperti yang dikatakan oleh Trimo (Riwanto & Wulandari, 2018) sebagai berikut :

- 1) Kemudahan yang ditimbulkan orang membaca komik menimbulkan seseorang malas membaca kemudian mengakibatkan penolakan pada buku yang tidak bergambar.
- 2) Dilihat dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata yang kotor atau kalimat yang kurang bertanggungjawab.
- 3) Terdapat banyak aksi yang memperlihatkan kekerasan ataupun tingkah laku yang gila.
- 4) Banyak gambar yang memperlihatkan adegan percintaan.

Pada penelitian ini, komik yang digunakan sebagai media pembelajaran SKI dikembangkan guna membantu proses belajar mengajar siswa pada materi masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW, adapun isi dari komik yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan norma, serta bernuansa islami dan sopan. Cerita yang terdapat pada komik dikembangkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang bertujuan mempermudah siswa mengaitkan teori pada mata pelajaran mengaplikasikannya pada kehidupan nyata.

### c. Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran

pendidik melihat komik dapat digunakan sebagai salah satu media literasi untuk siswa, apalagi komik memiliki daya tarik pada anak-anak di usia sekolah yang pada umumnya siswa akan nyaman ketika menggabungkan informasi dalam bentuk visual dan teks yang terdapat pada komik (2020, p. 35).

komik memiliki sifat yang menghibur serta menarik, untuk itu komik sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran agar menarik perhatian siswa melalui gambar kartun yang ada didalamnya dan halaman yang berwarna warni, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh novianti dan syaichudin (M, 2010, p. 74) yang mengatakan gambar kartun yang digunakan pada komik sangat memberikan dampak yang positif terhadap respon siswa, karena gambar yang ada di dalam komik menekankan pada kejelasan, dan pewarnaan yang kontras, pemakaian bahasa yang teliti dan ketersambungan dengan penggunaan kalimat dan gambar ilustrasi.

Yang Gene mengatakan (M, 2010) komik memiliki kekuatan dalam pendidikan diantaranya a) memotivasi, ditimbulkan dari daya tarik gambar pada komik sehingga menangkap dan mempertahankan minat siswa, b) timbulnya hubungan emosional antara siswa dan karakter tokoh dari komik c) permanen tidak menentukan laju penayangan seperti film, tetapi bergantung pada kecepatan pembacanya d) perantara memberikan penjelasan pada konsep yang sulit e) dapat mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Komik dijadikan sebagai media pembelajaran apabila komik dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan juga disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Wahyu & Haryanto, 2016, p. 233) Sehingga akan memunculkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Apalagi menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam proses belajar siswa entah itu pembelajaran secara *online* atau *offline* siswa dapat membaca komik dimanapun mereka berada dan kapanpun selagi mereka menggunakan media elektronik.

Selain itu kontribusi komik akan memberikan daya ingat dalam jangka panjang bagi siswa, guru juga dapat berkreasi dalam menyampaikan materi melalui sebuah cerita dalam komik yang dibuat agar siswa lebih tertarik untuk membaca, sehingga pesan atau informasi dalam komik dapat tersampaikan dengan baik pada siswa.

Seperti yang dikatan oleh Sudjana dan Rivai (Riwanto & Wulandari, 2018, p. 16) media pembelajaran komik pada kegiatan belajar mengajar menciptakan minat para siswa, membuat keefektifan kegiatan belajar mengajar, serta mampu meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan minat apresiasinya

### **3. Pembelajaran SKI**

#### **a. Definisi SKI**

Sejarah diambil dari bahasa Arab yaitu *syajarah* yang memiliki arti pohon kehidupan. Maksudnya adalah segala hal pastilah memiliki masa lalu sesuai

dengan seiring bertambahnya zaman seperti halnya pohon yang memiliki bagian tertentu dan memiliki cabang-cabang pada setiap rantingnya

sejarah secara istilah adalah ilmu yang mengungkapkan, menemukan, juga memahami nilai serta makna budaya yang terdapat di dalam kejadian-kejadian pada masa yang lalu (Abdurrahman, 2007, p. 14)

*Culture* atau budaya berasal dari bahasa sansekerta yang merupakan jamak dari kata budhi yang berarti budi atau akal. menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat.

Sedangkan Badri Yatim (Yatim, 2008, p. 1) mengatakan kebudayaan adalah bentuk yang mengungkapkan semangat yang mendalam oleh masyarakat yang diwujudkan dalam seni, religi, sastra dan juga moral.

Islam sendiri secara bahasa diambil dari kata *salama* yang berarti selamat, menurut kamus besar bahasa Indonesia Islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Yang berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT

Dapat disimpulkan Sejarah Kebudayaan Islam adalah Ilmu yang mempelajari tentang suatu peristiwa atau kejadian masa lalu dengan berbentuk hasil karya seni, adat dan cipta oleh umat islam yang didasarkan pada sumber nilai-nilai Islam.

Sejarah Kebudayaan Islam menjadi salah satu mata pelajaran PAI pada Madrasah Ibtidaiyah yang membahas tentang asal-usul, perkembangan, kebudayaan peradaban islam, tokoh berprestasi Islam pada masa dulu, sejarah

masyarakat arab pra-Islam, kelahiran nabi dan kerasulan Nabi hingga menceritakan masa Khulafaurrasyidin.

Inti mata pelajaran SKI ini adalah memberikan sumbangsih kepada siswa madrasah Ibtidaiyah supaya termotivasi untuk mengenal, memahami serta menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang di dalamnya terkandung sebuah nilai kearifan yang berguna melatih kecerdasan, membangun watak, sikap serta kepribadian siswa. (*Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No 2 2008, Entang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standr Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*, 2021, p. 21)

#### b. Tujuan Pembelajaran SKI

Menurut Keputusan Menteri Agama (*Keputusan Menteri Agama NO. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, 2019) mata pelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yaitu:

- 1) Membentuk kesadaran siswa bagaimana pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai dan norma dalam agama Islam Guna mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran siswa pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih agar siswa kritis dalam memahami fakta sejarah secara benar dengan pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa pada peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa yang lalu.

- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

### c. Materi Sejarah Kebudayaan Islam

#### a) Masa Remaja Nabi Muhammad SAW

##### 1. Akhlak Luhur Nabi Muhammad saw.

Rasulullah Muhammad saw. adalah manusia biasa seperti kita. Beliau mengalami masa kanak-kanak dan juga masa remaja seperti manusia lainnya. Beliau juga senang bermain sebagaimana anak-anak dan remaja lainnya saat itu. Masa remaja adalah periode penting dalam pembentukan sifat seseorang. Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Sebagai manusia, tentu Nabi Muhammad saw. juga mengalami masa tersebut.

Perbedaan masa remaja Nabi Muhammad saw dengan remaja-remaja yang lain adalah sifat dan wataknya (akhlak). Bermain dan bekerjanya Nabi Muhammad saw senantiasa menjadi contoh teladan bagi remaja-remaja lainnya. Dengan demikian apa yang kita pelajari saat ini dapat menjadi teladan bagi anak-anak didik semua dalam kehidupan sehari-hari.

Masa remaja Nabi Muhammad saw. digunakan untuk hal yang baik. Kegiatannya adalah kegiatan yang membawa manfaat bagi dirinya dan bagi orang lain.

Masa remaja Nabi Muhammad saw. dilalui dalam sebuah lingkungan yang sangat baik. Walaupun beliau melewati masa remajanya tanpa didampingi kedua orang tuanya, namun Abu Thalib sebagai paman dan adik kandung dari ayahanda, telah mengambil alih fungsi orang tua dengan sangat baik. Abu Thalib memperlakukan Muhammad dengan penuh kasih sayang melebihi putranya sendiri.

Rasa sayang yang ditampilkan tentu saja bukan sikap sayang yang memanjakan, tapi yang bersifat mendidik.

Bersama pamannya, Nabi hidup dengan sederhana karena Abu Thalib adalah orang yang sederhana secara materi dan gaya hidup. Kesederhanaan itu membuat Nabi menjadi sosok yang mudah berempati pada kaum lemah, miskin dan terpinggirkan.

Nabi Muhammad saw. juga dikenal aktif dalam kehidupan sosial, Beliau juga dikenal sebagai pekerja keras. Nabi melakukan pekerjaan yang biasa dikerjakan oleh mereka yang sebaya. (Hakim, 2020, p. 49)

#### b) Aktivitas Nabi Muhammad Saw Saat Kanak-kanak dan Remaja

Walaupun masih remaja, Nabi Muhammad saw. sangat rajin bekerja. Baik membantu pekerjaan rumah, maupun membantu orang tuanya (pamannya) dalam mencari nafkah. Di antara beberapa aktivitas dan perilaku Nabi Muhammad saw. dalam kehidupan masa remajanya yang tercatat dalam sejarah:

- a. Menjadi penggembala kambing. Nabi Muhammad saw. menggembala kambing milik kerabat dan orang-orang Makkah ke sekeliling gurun untuk merumput. Gaji yang didapatnya diberikan pada pamannya.
- b. Berniaga ke negeri Syam. Kaum Quraisy terbiasa bepergian ke Syam (sekarang Suriah) sekali setiap tahun untuk berdagang. Sebab, hal itu merupakan sumber utama untuk mendapatkan pekerjaan. Abu Thalib berencana untuk bepergian tanpa mengajak Muhammad saw..

Namun, atas desakan kemenakannya tersebut, akhirnya sang paman mengalah dan ini menjadi perjalanan Nabi ke Suriah pada usia 12 tahun. Dalam perjalanan inilah keduanya bertemu dengan pendeta Nasrani bernama Buhaira yang melihat tanda-tanda Nabi terakhir pada diri Muhammad saw.

Nabi Muhammad saw. sangat bersemangat dan tekun dalam bekerja. Ia belajar cara berdagang dan melayani pembeli dengan baik. Sikapnya sopan dan ramah, wajah paras Nabi Muhammad saw. yang tampan dan bersih semakin membuat masyarakat di negeri Syam tertarik dan simpati kepada Nabi Muhammad saw. Berdagang bersama pamannya ke negeri Syam merupakan pengalaman pertama

Nabi Muhammad saw. untuk berdagang. Selama ini, ia hanya tahu menggembala kambing di gurun pasir. Dengan sifat dan sikapnya yang baik sangat membantu pekerjaan tersebut.

- c. Ikut serta dalam perang Fijar. Nabi saw. berpartisipasi dalam perang Fijar adalah bentuk sifat pemberani dari seorang remaja Muhammad. Fijar adalah peperangan yang terjadi antara keluarga keturunan Kinanah dan Quraisy dengan keluarga keturunan Qais yang bertujuan untuk memerangi para pendurhaka yang melanggar kesepakatan.

Perang ini terjadi di Nakhlah sebuah tempat yang berada antara kota Makkah dan Taif. Saat ini, usia Nabi sekitar antara 14 tahun. Pada usia yang demikian muda, maka keikutsertaan Nabi dalam perang Nabi dalam perang Fijar bukanlah ikut bertempur. Beliau hanya bertugas mengumpulkan panah yang datang dari pihak musuh ke garis kaum Quraisy. Sebagai suri teladan, kalian anak-anak dan remaja generasi muda Indonesia, harus mempertahankan NKRI ini dengan mengisi kegiatan yang positif (baik), saling menghormati, menghargai. Jangan mudah dipengaruhi oleh ajakan yang tidak menginginkan negara kita aman dan utuh.

- d. Meninggalkan tradisi buruk. Muhammad saw. menghindari semua perilaku buruk yang menjadi tradisi di kalangan pemuda seusianya pada masa itu seperti berjudi, berzina, meminum minuman keras, berkelakuan kasar dan lain-lain, sehingga beliau dikenali sebagai AsŞadiq (yang benar) dan Al-Amin (yang dapat dipercaya). Semenjak kecil hingga remaja Nabi Muhammad Saw. sudah memiliki sifat tawaduk (rendah hati), tawasut (moderat), tasamuh (toleran), tawazun (seimbang), iktidal (tegak lurus). Sifat-sifat inilah yang membuat Nabi Muhammad disukai banyak orang (masyarakat Makkah), bahkan beliau dijuluki al-Amin (yang dapat dipercaya) karena akhlak dan sifat-sifat mulianya ini. (Hakim, 2020, p. 54)

#### **4. Motivasi Belajar**

- a. Pengertian Motivasi Belajar

Kalimat motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang memiliki arti berbeda, berdasarkan KBBI motivasi adalah dorongan yang

timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

suryabrata (Suharmi, 2018, p. 135) juga mengatakan motivasi merupakan suatu keadaan di dalam individu yang mendorong untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan.

Artinya motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu atau kelompok untuk melakukan sesuatu yang menjadi alasan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Motivasi merupakan sebuah energi guna menimbulkan kemauan seseorang untuk melaksanakan kegiatan.

Kuatnya motivasi yang dimiliki oleh individu akan menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya. Untuk itu motivasi adalah sebuah tenaga pendorong yang mampu mendorong manusia untuk melakukan sesuatu.

#### b. Fungsi Motivasi Belajar

Kegunaan dari adanya motivasi di dalam diri seseorang ketika proses pembelajaran. Wina Sanjaya (2010a) mengatakan terdapat dua fungsi dari adanya motivasi belajar yaitu:

##### a) Mampu mendorong siswa untuk melakukan aktivitas

Adapun contoh dari aktivitas yang ditimbulkan dari motivasi belajar antara lain: siswa termotivasi serta berkeinginan untuk selalu memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa mempunyai semangat dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru dengan tepat waktu.

b) Menjadi pengaruh

Maksudnya adalah pengaruh ketika siswa memiliki motivasi belajar yang baik maka akan menunjukkan hasil yang baik juga.

Jadi fungsi dari motivasi belajar tidak hanya sebagai penggerak , tetapi juga sebagai penentu arah ketika ingin mencapai sebuah tujuan yang sudah ditetapkan, memilah serta memilih perbuatan untuk menentukan perbuatan apa saja yang akan dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa ada dua yaitu :

1.Faktor Internal

a) Minat

Minat merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri, siswa akan merasa senang dan bahagia saat melaksanakan tugas mata pelajaran yang diminatinya, jika seorang siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran maka akan terus berusaha untuk melakukan sampai apa yang diharapkan tercapai seperti apa yang diinginkannya(Sukandar, 1985, p. 176)

b) Ekspektasi dan Nilai

Ekspektasi karir adalah harapan agar sukses memiliki karir yang baik sesuai dengan kemampuan, pengetahuan, pengalaman, serta keahlian yang dipunyai sesuai apa yang dipelajari (Khairani et al., 2013, p. 4)

Nilai sangat mempengaruhi terhadap apa yang di pilih siswa, seperti mata pelajaran dan ekstrakurikuler yang disukai, sedangkan ekspektasi berkaitan pada usaha dan prestasi siswa (2011, p. 106)

c) Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang dipunyai seseorang sebagai kecekapan bawaan. Ngalim Purwanto mengatakan bahwa bakat memiliki pengertian *aptitude* artinya kecakapan yang berkaitan dengan kesanggupan khusus (Djamarah, 2008, p. 138).

Dengan bakat yang dipunyai oleh siswa mampu memperoleh prestasi belajar pada bidang studi tertentu, ketika proses belajar utamanya keterampilan, bakat menjadi peran yang penting untuk memperoleh prestasi yang baik

d) Kebiasaan Belajar (Dariyanto, 2013, p. 90)

## 2. Faktor Eksternal

a) Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan yang terkecil di dalam masyarakat, di mana seseorang dilahirkan, berperan sebagai pendidikan pertama serta utama. Untuk itu orang tua haruslah perhatian terhadap cara belajar anak saat di rumah, perhatian inilah yang akan memberikan dorongan serta motivasi sehingga seorang akan dapat belajar dengan giat (Rahmasari, 2006, p. 6).

b) Sekolah

Sekolah adalah pendidikan formal yang pertama diperoleh oleh anak, keberhasilan belajar yang diperoleh anak berkaitan dengan keadaan sekolah seperti

cara dalam penyajian pelajaran, hubungan antara guru dan siswa, sarana dan prasarana di sekolah. (Rahmasari, 2006, p. 10)

c) Masyarakat

Lingkungan masyarakat memiliki pengaruh terhadap pribadi seorang anak, tergantung kehidupan sehari-hari dalam bergaul, seorang anak akan menyesuaikan dengan kebiasaan.

d. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Sardirman (Sudirman, 2012, p. 83) mengatakan indikator motivasi belajar meliputi

1. Tekun dalam menghadapi tugas
2. Memerhatikan penjelasan guru
3. Ulet ketika menghadapi kesulitan
4. Adanya hasrat serta berkeinginan untuk berhasil
5. Lebih senang bekerja mandiri
6. Adanya dorongan serta kebutuhan dalam belajar
7. Terdapat lingkungan yang kondusif dalam belajar
8. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
9. Tidak mudah dalam melepaskan hal-hal yang diyakininya
10. Senang mencari serta memecahkan sebuah masalah soal-soal

## B. Kerangka Berfikir

### A. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Siswa tidak tertarik pada mata pelajaran SKI.
2. Pembelajaran masih sering klasikal artinya masih berpusat kepada guru.
3. Siswa merasa bosan dan malas untuk membaca materi.
4. Media pembelajaran belum bisa memaksimalkan proses pembelajaran.



### B. SOLUSI

Mengembangkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran SKI agar meningkatkan motivasi belajar siswa



Validasi Produk Oleh Ahli



Penerapan Komik Digital pada mata pelajaran SKI di MIN 2 Kota Malang



Motivasi belajar SKI siswa kelas 3 meningkat

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)*. Merupakan sebuah metode penelitian yang ditujukan guna menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. (2015, p. 297) pengembangan produk yang dilakukan guna memperoleh suatu produk penting dilakukannya penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan juga mengujikan keefektifan produk agar produk kelak dapat berfungsi dengan baik.

Peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran media berupa komik digital pada mata pelajaran SKI kelas 3 MI.

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

Dalam penelitian ini pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Yaitu model pengembangan 4-D (Four D) sebuah model pengembangan perangkat pembelajaran. model tersebut dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Melvyn I. Semmel, dan Dorothy S. Semmel, model ini terdiri dari 4 tahap utama: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan (Penyebaran).

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

Adapun langkah-langkah pengembangan pada model 4D menurut Thiagarajan yaitu :

## 1. *Define* atau Tahap Pendefinisian

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menetapkan serta mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan yang berada di dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan macam-macam informasi yang berkaitan dengan produk yang nanti akan dikembangkan, batasan materi yang nantinya akan dikembangkan pada produk. Di dalam tahapan ini ada 5 langkah yaitu :

### 1) Analisis Ujung Depan

Tiagarajan mengatakan (1974, p. 6)“ *Front-end analysis is the study of the basic problem facing the teacher trainer*” Analisis ujung depan ini memiliki tujuan yaitu memunculkan serta menetapkan masalah dasar yang dihadapi di dalam sebuah pembelajaran, sehingga dibutuhkan sebuah pengembangan bahan ajar.

### 2) Analisis Siswa

Analisis siswa ini merupakan hal penting yang harus dilakukan pada awal sebuah perencanaan. Adapun hal yang harus dilakukan pada tahap ini adalah dengan mengamati karakteristik siswa, dengan cara mempertimbangkan kemampuan, ciri, serta pengalaman siswa yang meliputi usia, karakteristik kemampuan akademik, dan motivasi belajar siswa terhadap sebuah mata pelajaran tertentu.

### 3) Analisis Tugas

Tujuan dari analisis tugas ini adalah guna mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dikerjakan oleh siswa. Analisis ini dilakukan sebagai rincian materi yang akan diajarkan secara garis besar, Adapun tugas yang akan diberikan oleh guru

kepada siswa adalah memberikan pengalaman kepada siswa dengan mengikut sertakan siswa dalam kegiatan belajar- mengajar, dengan membaca komik digital kemudian mengerjakan soal.

#### 4) Analisis Konsep

Menganalisis konsep ini bertujuan guna menentukan isi materi yang berada dalam media komik digital yang dikembangkan. Atau analisis konsep yang nantinya akan diajarkan, serta menyusun langkah-langkah secara sistematis yang akan dikerjakan. Seperti menganalisis Standar Kompetensi, menganalisis sumber belajar yang dapat mendukung dalam penyusunan media pembelajaran.

#### 5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran ini dilakukan guna menentukan indikator sebuah pencapaian pembelajaran yang sudah didasarkan pada analisis materi serta analisis kurikulum. Dengan adanya sebuah tujuan pembelajaran, peneliti bisa mengetahui apa saja kajian yang nantinya akan ditampilkan di dalam sebuah media komik digital. Menentukan kisi-kisi soal, serta pada akhirnya menentukan sejauh mana besarnya sebuah tujuan pembelajaran yang nantinya akan tercapai.

## **2. *Design* atau Tahap Perancangan**

Setelah mendapatkan sebuah permasalahan dari tahapan pendefinisian tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah tahap perancangan. Tahapan perancangan ini mempunyai tujuan untuk menyiapkan sebuah model perangkat pembelajaran (2010b, p. 191). Guna merancang media komik digital yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran SKI, yang meliputi :

- a) Penyusunan tes, guna mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa, maka dari itu tes acuan patokan
- b) Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan karakteristik siswa
- c) Pemilihan format, agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran pemilihan format di dalam pengembangan difungsikan untuk mendesain isi pembelajaran, sumber belajar, mengorganisaikan serta merancang komik digital, membuat desain komik digital yang meliputi *layout*, *gambar*, serta tulisan.
- d) Rancangan awal, rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang nantinya harus dilakukan sebelum uji coba dilakukan.

### **3. *Develop* atau Tahap Pengembangan**

Tujuannya tahap ini yaitu menghasilkan sebuah perangkat yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli yang sudah didatangkan. Tahapan-tahapan ini meliputi:

- a) Validasi para ahli, guna merevisi produk sehingga dapat dinilai kelayakan produk
- b) Uji Coba Produk, uji coba lapangan guna mengetahui hasil dari penerapan media komik digital dalam pembelajaran

### **4. *Diseminate* atau Tahap Penyebaran**

Tahap ini adalah tahap pemakaian perangkat yang sudah dikembangkan pada skala yang lebih besar, seperti kelas lain, di sekolah lain, juga oleh guru lain..

Namun dalam penelitian ini produk masih belum dikembangkan dengan skala yang lebih luas ke kelas-kelas lain atau sekolah lain.

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

##### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan guna mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran komik digital. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas III MIN 2 Kota Malang, sebelum produk digunakan, langkah awal yang dilakukan adalah siswa terlebih dahulu melakukan *pre-test* guna mengetahui kemampuan awal siswa dan ada *post-test* guna mengetahui hasil dari produk yang sudah dikembangkan.

##### **2. Subyek Uji Coba**

Subyek uji coba pada penelitian produk pengembangan media pembelajaran Komik Strips ini adalah dari ahli pembelajaran, ahli media, ahli pembelajaran, dan pengguna adapun perinciannya yaitu:

###### **a. Ahli Pembelajaran**

- 1) Yaitu guru yang sedang mengajar di tingkat Madrasah Ibtidaiyah
- 2) Memiliki pengalaman dalam mengajar pada bidang SKI
- 3) Mau menilai produk yang dikembangkan yang kedepannya akan berguna sebagai sumber data perolehan hasil pengembangan

###### **b. Ahli Materi**

- 1) yaitu dosen yang ahli pada bidang SKI yang latar belakangnya memiliki pendidikan minimal S2
- 2) Mempunyai pengetahuan dan wawasan yang luas tentang materi pada produk pengembangan.

- 3) Bersedia menguji produk pengembangan yaitu media pembelajaran Komik Strips pada materi masa remaja Nabi Muhammad SAW

c. Ahli Media

- 1) Orang yang ahli pada bidang desain pembelajaran serta mempunyai latar Pendidikan S2
- 2) Bersedia serta mampu memberikan komentar tentang produk media pembelajaran komik digital

d. Pengguna

Yaitu siswa kelas III C MIN 2 Kota Malang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 32 orang.

### **3. Jenis Data**

Pada penelitian ini data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data yang diperoleh melalui hasil penilaian instrument produk pengembangan berupa komik digital oleh validator dan ahli media, ahli pembelajaran atau guru kelas dan juga angket respon siswa.

2) Data Kualitatif

Data yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru SKI / guru kelas terkait media pembelajaran yang digunakan serta hasil serta kritik dan saran ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta respon siswa.

### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

a. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung tempat, pelaku serta aktivitas yang sedang dilakukan oleh subyek, seperti kegiatan belajar mengajar.

b. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti kepada narasumber guna mendapatkan informasi yang ditemukan saat observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas/ guru mata pelajaran SKI kelas III C MIN 2 Kota Malang, guna mengetahui permasalahan yang ingin diteliti serta apa yang dibutuhkan siswa pada pembelajaran SKI . peneliti menggunakan metode ini saat studi pendahuluan serta pengumpulan data.

c. Angket

Angket atau kuisioner merupakan instrument yang digunakan untuk mencari informasi responden yang berkaitan dengan penelitian, peneliti menggunakan ini kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta siswa kelas III C MIN 2 kota Malang.

d. Tes

Guna melihat hasil dengan memakai produk media pembelajaran komik digital menggunakan *Pre-test* serta *Post-test* pada kelas yang akan di teliti, guna menunjukkan nilai keefektifan belajar siswa setelah memakai media pembelajaran komik digital.

## **5. Teknik Analisis Data**

a. Analisis Kelayakan Produk

Berasal dari angket yang sudah di validasi oleh ahli materi ahli pembelajaran, ahli media, serta hasil uji coba (Nasrudin, 2019, p. 1). Rumus guna menghitung kelayakan

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

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$  = jumlah semua nilai jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$  = Jumlah semua jawaban tertinggi (nilai harapan)

Adapun untuk pengambilan dasar keputusan perolehan presentase yang telah didapatkan dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

**Tabel 3. 1 Kriteria kelayakan berdasarkan presentase**

| <b>Tingkat Pencapaian</b> | <b>Tingkat Kevalidan</b> | <b>Keterangan</b>  |
|---------------------------|--------------------------|--------------------|
| 80 -100 %                 | Sangat Valid             | Tidak perlu revisi |
| 61 - 80 %                 | Valid                    | Tidak perlu revisi |
| 41 - 60%                  | Cukup Valid              | Revisi             |
| 21 - 40%                  | Kurang Valid             | Revisi             |
| 0 – 20 %                  | Sangat Kurang            | Revisi             |

Dari tabel kriteria di atas, media pembelajaran Komik digital dinyatakan sangat valid jika pada tingkat pencapaian sebesar 80 - 100% dari hasil yang diperoleh melalui angket.

b. Analisis Hasil Penggunaan Produk

Untuk melihat hasil sesudah memakai produk dan sebelum memakai produk peneliti menggunakan Analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan juga Uji T.

1. Analisis Uji T

Menurut sugiono (2017, p. 187) untuk analisis Uji t dari perolehan *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1^2}{n_1} \left( \frac{s_2^2}{n_2} \right) \right)}$$

atau menggunakan rumus yang lebih singkat seperti yang ada di bawah ini :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Di mana nilai D diperoleh dari  $D = \frac{\sum D}{n}$

Keterangan :

t : Koefisien t/ nilai t-test

D : Different ( $x_2 - x_1$ )

$d^2$  : Variasi

N : Jumlah Sampel

Adapun langkah pada Uji T yaitu :

**Langkah Pertama :** Menciptakan H1 dan H0 dalam bentuk kalimat

HO = tidak adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang menjadi indikator peningkatan motivasi belajar antara digunakannya media pembelajaran komik digital dan tidak menggunakan media pembelajaran komik digital

HI = adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang menjadi indikator peningkatan motivasi belajar antara digunakannya media pembelajaran Komik Strips dan tidak menggunakan media pembelajaran komik digital.

**Langkah Kedua :** Mencari T Hitung

**Langkah Ketiga :** Menentukan kriteria Uji T

- a. Apabila t hitung lebih kecil dibandingkan t tabel maka signifikan, maksudnya HO diterima dan HI ditolak
- b. Apabila t hitung lebih besar dibandingkan t tabel maka signifikan, maksudnya HO ditolak dan HI diterima.

**Langkah keempat :** Menentukan perolehan hasil statistik yang terdapat pada *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji T

**Langkah kelima :** membandingkan T hitung dengan T tabel

**Langkah keenam :** membuat kesimpulan

2. Analisis angket motivasi belajar siswa

Presentase perindividu :  $x = \frac{a}{b} \times 100$

$x$  : Skor motivasi siswa

$a$  : Skor yang diperoleh

$b$  : Skor Maksimal

Mean keseluruhan :  $X = \frac{\sum n}{m} \times 100$

$X$  = Rata-rata motivasi pada satu kelas

$\sum n$  = jumlah presentase skor individu

$m$  = presentase skor maksimal

Selaku dasar ketika menentukan keberhasilan dalam peningkatan motivasi belajar siswa, untuk itu digunakan kriteria kualifikasi yang tercantum dalam tabel belajar yaitu :

**Tabel 3. 2 Klasifikasi Peningkatan Motivasi Belajar**

| <b>Presentase (%)</b> | <b>Keterangan</b>  |
|-----------------------|--------------------|
| 81 – 100%             | sangat baik        |
| 61 – 80%              | Baik               |
| 42 -60%               | Cukup Baik         |
| 21 – 40%              | Kurang Baik        |
| 0 – 20 %              | Sangat Kurang Baik |

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Spesifikasi Produk

##### 1. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran

Peneliti berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran Komik digital pada mata pelajaran SKI dengan materi Masa Remaja Nabi Muhammad SAW. Produk dikembangkan dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dengan tujuan membuat produk baru dari sumber belajar yang digunakan siswa saat proses pembelajaran. Berikut paparan deskripsi produk :

##### a. Pembuatan Komik Digital

Dalam membuat komik digital ini peneliti menggunakan aplikasi Pixton.



Gambar 4. 1 Aplikasi Pembuat Komik

##### b. Halaman Awal

Pada halaman ini terdiri dari dua bagian yang pertama yaitu cover setelah itu petunjuk membaca komik, dan prolog



Gambar 4. 2 Halaman Awal

### c. Halaman Isi

Halaman ini berisi tentang percakapan tokoh dalam komik yang memuat materi masa remaja Nabi Muhammad SAW di dalam balon percakapan.



Gambar 4. 3 Halaman Isi

### B. Analisa Data dan Revisi Produk

Setelah melakukan rancangan pengembangan media pembelajaran komik digital, tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji atau validasi kepada validator ahli. Validasi produk pengembangan media komik digital materi Masa Remaja Nabi Muhammad SAW untuk kelas III MIN ini dilakukan oleh empat validator ahli yakni Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku validator ahli materi, Bapak Dr. Zubad Nurul Yakin, M. Pd dan Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd selaku validator ahli media serta Ibu Darmawati, S. Ag selaku validator ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian angket tertutup dan data kualitatif didapatkan dari hasil penilaian tambahan atau kritik saran dari validator pada angket terbuka. Adapun kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 **Kriteria Tingkat Kelayakan Hasil Validasi**

| <b>Presentase (%)</b> | <b>Tingkat Kevalidan</b> | <b>Keterangan</b>  |
|-----------------------|--------------------------|--------------------|
| 81 – 100 %            | Sangat Valid             | Tidak Perlu Revisi |
| 61 – 80 %             | Valid                    | Tidak Perlu Revisi |
| 43 – 60 %             | Cukup Valid              | Revisi Kecil       |
| 21 – 40 %             | Kurang Valid             | Revisi             |
| 0 – 20 %              | Tidak Valid              | Revisi             |

Sedangkan untuk kriteria penskoran angket validasi oleh beberapa validator ahli skala yang digunakan adalah bentuk semantic differential yang dikembangkan oleh Osgood, yang terdiri dari angka 1 sampai 4 dengan kualifikasi poin 2 untk cukup setuju dan poin 1 untuk kurang setuju sebagaimana yang tertera pada table di bawah (2017, p. 170) :

Tabel 4. 2 **Kriteria Tingkat Kelayakan Hasil Validasi**

| <b>Nilai</b> | <b>Kriteria</b> |
|--------------|-----------------|
| 4            | Sangat Layak    |
| 3            | Layak           |
| 2            | Cukup           |
| 1            | Kurang          |

### 1. Validasi Ahli Media

Validator ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. M. Zubad Nurul Yakin, M. Pd dan Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan ahli dalam bidang media pembelajaran komik. Adapun paparan data kuantitatif dan kualitatif dari validator ahli media :

a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil dari penilaian pengisian angket oleh 2 validator yang pertama Bapak Dr. M. Zubad Nurul Yakin, M. Pd dan validator yang kedua Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd, semua selaku validator ahli media selengkapnya dapat dilihat pada table 4.2

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media**

| No        | Aspek  | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | $\Sigma xii$ | Pi (%) | P ii (%) | Kriteria Validasi 1 | Kriteria Validasi 2 |
|-----------|--|------------|-------------|--------------|--------|----------|---------------------|---------------------|
| <b>A.</b> | <b>Citra Komik</b>                           |            |             |              |        |          |                     |                     |
| 1.        | Pemilihan panel komik                        | 4          | 3           | 3            | 75     | 75       | Layak               | Layak               |
| 2.        | Gambar komik menarik                         | 4          | 4           | 3            | 100    | 75       | Sangat Layak        | Layak               |
| 3.        | Kesesuaian dalam pemilihan warna pada gambar | 4          | 4           | 3            | 100    | 75       | Sangat Layak        | Layak               |
| 4.        | Penggunaan balon kata                        | 4          | 4           | 3            | 100    | 75       | Sangat Layak        | Layak               |

|           |   |   |   |   |     |     |              |              |
|-----------|---|---|---|---|-----|-----|--------------|--------------|
| 5.        | Tata letak gambar menarik                                 | 4 | 3 | 3 | 75  | 75  | Layak        | Layak        |
| <b>B.</b> | <b>Tampilan Komik</b>                                     |   |   |   |     |     |              |              |
| 6.        | Judul cerita  | 4 | 3 | 4 | 75  | 100 | Layak        | Sangat Layak |
| 7.        | Kejelasan alur cerita                                     | 4 | 4 | 4 | 100 | 100 | Sangat Layak | Sangat Layak |
| 8.        | Bentuk dan ukuran huruf mudah di baca                     | 4 | 4 | 3 | 100 | 75  | Sangat Layak | Layak        |
| 9.        | Kesesuaian gambar dan kata                                | 4 | 3 | 3 | 75  | 75  | Layak        | Layak        |
| <b>C.</b> | <b>Tatanan Bahasa</b>                                     |   |   |   |     |     |              |              |
| 10.       | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami          | 4 | 4 | 3 | 100 | 75  | Sangat Layak | Layak        |
| 11.       | Penggunaan Bahasa dalam komik sesuai taraf berpikir siswa | 4 | 3 | 3 | 75  | 75  | Layak        | Layak        |
| 12.       | Kata yang digunakan tidak                                 | 4 | 3 | 3 | 75  | 75  | Layak        | Layak        |

|           |   |    |    |    |     |     |              |              |
|-----------|---|----|----|----|-----|-----|--------------|--------------|
|           | memuat makna ganda/ multi                               |    |    |    |     |     |              |              |
| <b>D.</b> | <b>Isi</b>  |    |    |    |     |     |              |              |
| 13.       | Jalan cerita komik jelas dan menarik untuk diikuti      | 4  | 3  | 3  | 75  | 75  | Layak        | Layak        |
| 14.       | Gambar, isi cerita, materi jelas mudah dipahami siswa   | 4  | 4  | 4  | 100 | 100 | Sangat Layak | Sangat Layak |
| 15.       | Kesesuaian penyampaian cerita dengan materi yang dikaji | 4  | 3  | 3  | 75  | 75  | Layak        | Layak        |
|           | Jumlah  | 60 | 52 | 48 |     |     |              |              |

**Keterangan :**

$$P = \frac{\Sigma xi / \Sigma xii}{\Sigma x} \times 100\%$$

$$\Sigma Xi = \text{Nilai Nyata 1}$$

P = Presentase Kelayakan

$$\Sigma Xii = \text{Nilai Nyata 2}$$

$\Sigma X$  = Nilai Harapan

$$P1 = \frac{52}{60} \times 100\% = 87\%$$

$$P2 = \frac{48}{60} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media dari 4 aspek mulai dari citra komik, tampilan, tatanan Bahasa dan isi komik dengan kriteria tertentu pada setiap

aspek, sudah dinilai layak, sedangkan dari nilai persentasenya dari dua validator yang pertama mendapat persentase 87% jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka masuk kategori sangat valid, untuk validator yang kedua mendapat jumlah persentase 80% dengan kriteria Valid. Maka media pembelajaran ini dapat dikategorikan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada subjek penelitian di kelas III C MIN 2 Kota Malang.

b. Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari adanya masukan, kritik saran, dari kedua validator ahli media terhadap komik digital data dipaparkan dalam tabel 4.3 dan 4.4

**Tabel 4. 4 Hasil penilaian dan Riview Ahli Media**

| <b>Validator</b>                      | <b>Kritik dan Saran</b>     | <b>Keterangan</b> |
|---------------------------------------|-----------------------------|-------------------|
| <b>Media 1</b>                        |                             |                   |
| Bapak Dr. M. Zubad Nurul Yakin, M. Pd | Sudah baik, perbaiki Bahasa | Sudah direvisi    |

**Tabel 4. 5 Hasil penilaian dan Riview Ahli Media**

| <b>Validator</b>                    | <b>Kritik dan Saran</b>   | <b>Keterangan</b> |
|-------------------------------------|---|-------------------|
| <b>Media 2</b>                      |   |                   |
| Bapak Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokoh dalam cerita sebaiknya ditambah</li> <li>• Lebih Variatif juga kalau ada ayat atau hadist</li> </ul> | Sudah direvisi    |

Dari hasil validasi yang didapatkan dari ahli media, maka produk yang sudah dikembangkan dalam bentuk komik digital sudah layak digunakan dan ada yang perlu direvisi

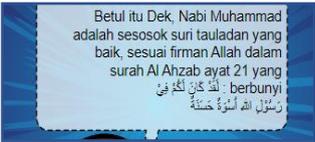
### c. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari kedua validator untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Media 1**

| No | Sebelum Revisi        | Sesudah Revisi     | Keterangan                                 |
|----|-----------------------|--------------------|--|
| 1. | Terlalu Panjang teks, | Sudah disesuaikan, | Terlalu banyak teks dalam balon percakapan |

**Tabel 4. 7 Revisi Produk Ahli Media 2**

| No | Sebelum Revisi  | Sesudah Revisi   | Keterangan  |
|----|---|--|---|
| 1. |  |  | Karakter tokoh ditambah 1 lagi                                  |
| 2. | Tidak ada balon berisi ayat al- qur'an  |  | Adanya balon kata berisi ayat al- Qur'an surat Al-Ahzab ayat 21 |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

## 2. Validasi Ahli Materi

Dilakukan oleh validator ahli materi yaitu Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Adapun paparan data kuantitatif dan data kualitatifnya :

### a) Data Kuantitatif

Data ini diperoleh dari penilaian angket dapat dilihat pada tabel di bawah :

**Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli**

| No        | Aspek  | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | Pi (%) | Kriteria Validasi |
|-----------|--|------------|-------------|--------|-------------------|
| <b>A.</b> | <b>Isi</b>   |            |             |        |                   |
| 1.        | Kesesuaian materi KI dan KD                          | 4          | 3           | 75     | Layak             |
| 2.        | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran         | 4          | 4           | 100    | Sangat Layak      |
| 3.        | Kesesuaian materi dalam media dengan bab yang dikaji | 4          | 3           | 75     | Layak             |
| 4.        | Materi mudah dipahami pembaca                        | 4          | 4           | 100    | Sangat Layak      |
| 5.        | Materi dapat tersampaikan dengan runtut              | 4          | 4           | 100    | Sangat Layak      |
| <b>B.</b> | <b>Tampilan Komik</b>                                |            |             |        |                   |

|           |  |    |    |     |              |
|-----------|--|----|----|-----|--------------|
| 6.        | Kemudahan dalam memahami alur cerita                             | 4  | 3  | 75  | Layak        |
| 7.        | Media dapat menarik motivasi belajar siswa                       | 4  | 4  | 100 | Sangat Layak |
| <b>C.</b> | <b>Tatanan Bahasa</b>  |    |    |     |              |
| 8.        | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa           | 4  | 4  | 100 | Sangat Layak |
| 9.        | Penggunaan Bahasa dalam komik sesuai dengan taraf berpikir siswa | 4  | 3  | 75  | Layak        |
| 10.       | Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda/ multi tafsir       | 4  | 4  | 100 | Sangat Layak |
|           | Jumlah   | 40 | 36 |     |              |

**Keterangan :**

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \quad \sum Xi = \text{Nilai Nyata}$$

$$P = \text{Presentase Kelayakan} \quad \sum X = \text{Nilai Harapan}$$

$$P1 = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi, dari beberapa aspek mulai dari isi, tampilan komik, dan tatanan Bahasa yang memiliki kriteria-kriteria tertentu untuk dinilai, sudah dikategorikan layak apalagi dengan jumlah presentase 90% bisa dikategorikan sangat valid, agar materi dapat tersampaikan dengan baik melalui komik digital, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran

seperti yang telah dikatan oleh Wahyu dan Haryanto ( Wahyu & Haryanto, 2016) Komik dijadikan sebagai media pembelajaran apabila komik dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan juga disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga akan memunculkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran.

maka dari itu produk komik digital ini layak dan sangat valid untuk diuji cobakan kepada subjek penelitian yaitu kelas III C MIN 2 Kota Malang.

#### b) Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari masukan, kritik, dan saran dari Bapak Dr. H Ahmad Sholeh, M. Ag yang akan dipaparkan dalam tabel 4.9

**Tabel 4. 9 Hasil Penilaian dan Review Ahli Materi**

| <b>Validator Ahli Materi</b>   | <b>Kritik dan Saran</b>   | <b>Keterangan</b> |
|--------------------------------|---|-------------------|
| Bapak Dr. H Ahmad Sholeh M. Ag | Perlu adanya narasi materi pada bagian awal materi sebelum masuk pembahasan komik | Sudah revisi      |

Dari hasil data kualitatif oleh validator ahli materi komik sudah layak untuk digunakan namun masih perlu adanya sebuah penyempurnaan sebuah narasi pada bagian awal.

#### c) Revisi Produk

Berdasarkan masukan yang diperoleh dari validator ahli materi terdapat revisi produk yang akan ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 10 Revisi Produk dari Ahli Materi

| No | Sebelum revisi  | Sesudah Revisi   | Keterangan  |
|----|---|--|---|
| 1. |  |  | Adanya penambahan prolog pada bagian awal sesudah petunjuk cara membaca komik |

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Darmawati, S.Ag selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 2 Kota Malang, berikut paparan data kuantitatif dan kualitatif :

#### a) Data Kuantitatif

Data ini diperoleh dari hasil angket yang tertera pada tabel di bawah :

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

| No        | Aspek                        | $\Sigma x$ | $\Sigma xi$ | Pi (%) | Kriteria Validasi |
|-----------|------------------------------|------------|-------------|--------|-------------------|
| <b>A.</b> | <b>Citra Komik</b>           |            |             |        |                   |
| 1.        | Desain dan tampilan komik    | 4          | 3           | 75     | Layak             |
| 2.        | Gambar komik menarik         | 4          | 4           | 100    | Sangat layak      |
| 3.        | Penggunaan balon kata sesuai | 4          | 3           | 75     | Layak             |

|           |  |   |   |     |              |
|-----------|--|---|---|-----|--------------|
| 4.        | Tata letak gambar menarik dan mudah dibaca                       | 4 | 3 | 75  | Layak        |
| <b>B.</b> | <b>Tampilan Komik</b>  |   |   |     |              |
| 5.        | Judul cerita nyambung dengan materi dan menarik                  | 4 | 4 | 100 | Sangat layak |
| 6.        | Alur cerita jelas runtut dan mudah dipahami                      | 4 | 3 | 75  | Layak        |
| 7.        | Bentuk dan ukuran huruf mudah dibaca                             | 4 | 3 | 75  | Layak        |
| 8.        | Kesesuaian gambar dan kata                                       | 4 | 3 | 75  | Layak        |
| <b>C.</b> | <b>Tatanan Bahasa</b>  |   |   |     |              |
| 9.        | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa           | 4 | 3 | 75  | Layak        |
| 10.       | Penggunaan Bahasa dalam komik sesuai dengan taraf berpikir siswa | 4 | 4 | 100 | Sangat layak |
| 11.       | Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda/multi tafsir        | 4 | 3 | 75  | Layak        |
| <b>D.</b> | <b>Isi</b>   |   |   |     |              |
| 12.       | Jalan cerita komik jelas dan menarik untuk diikuti               | 4 | 3 | 75  |              |
| 13.       | Cerita mudah dipahami dan tidak membuat pembaca mudah bosan      | 4 | 4 | 75  | Sangat layak |
| 14.       | Kesesuaian penyampaian cerita dengan materi yang dikaji          | 4 | 3 | 75  | Layak        |

|     |                          |    |    |     |              |
|-----|--------------------------|----|----|-----|--------------|
| 15. | Pesan dalam cerita jelas | 4  | 4  | 100 | Sangat layak |
|     | Jumlah                   | 60 | 50 |     |              |

**Keterangan :**

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \quad \sum Xi = \text{Nilai Nyata}$$

$$P = \text{Presentase Kelayakan} \quad \sum X = \text{Nilai Harapan}$$

$$P1 = \frac{50}{60} \times 100\% = 83$$

Berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran mulai dari Aspek citra komik, tampilan, tatanan Bahasa serta isi komik dan memiliki kriteria tertentu dalam setiap aspek mendapat nilai dengan kategori layak, sedangkan untuk persentasenya sebesar 83 % yang masuk dalam kategori sangat valid.

Kevalidan inilah yang nantinya akan memberikan dampak positif sehingga daya Tarik komik mampu menarik perhatian siswa melalui gambar kartun, alur cerita dan pemakaian Bahasa yang teliti serta berkesinambungan sesuai dengan gambar seperti yang telah dikatan oleh Novianti dan Syaichudin ( M,2010) Untuk itu komik digital ini layak diujikan untuk kelas III C MIN 2 Kota Malang dengan harapan dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa .

b) Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari hasil masukan, kritikan, dan saran dari validator ahli pembelajaran yang sudah berpengalaman yang di tunjukkan dalam tabel di bawah:

**Tabel 4. 12 Hasil Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran**

| <b>Validator Ahli Pembelajaran</b> | <b>Kritik dan Saran</b>   | <b>Keterangan</b> |
|------------------------------------|---|-------------------|
| Ibu Darmawati, S. Ag               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran yang dibuat Sudah dapat memberikan motivasi kepada anak-anak</li> <li>• Kedepannya semakin berkreaitif dan semangat lagi dalam membuat alat/media pembelajaran yang baru</li> </ul> | Sudah Revisi      |

Berdasarkan hasil riviw dari Ahli pembelajaran maka produk yang dikembangkan sudah layak digunakan dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

#### c) Revisi Produk

Adapun revisi dari validator ahli pembelajaran yaitu penambahan soal evaluasi yang awalnya berjumlah 10 menjadi 15 butir soal.

### **C. Uji Coba Lapangan**

Produk komik digital ini diuji cobakan pada kelas III, tepatnya kelas III C MIN 2 Kota Malang yang berjumlah 32 siswa. Adapun data yang diperoleh adalah nilai pre test dan post test siswa

Nilai *Pre-test dan Post test* Siswa :

**Tabel 4. 13 Hasil Pre test dan Post Test kelas III C MIN 2 Kota Malang**

| No | Nama Siswa | Pre test | Post tes |
|----|------------|----------|----------|
|----|------------|----------|----------|

|     |                          |    |     |
|-----|--------------------------|----|-----|
| 1.  | Adyuta Zizan Fahrezky    | 77 | 100 |
| 2.  | Afika Nurin Najwa        | 74 | 100 |
| 3.  | Ahmad Raihan Muzhafar    | 74 | 100 |
| 4.  | Akbar Nur Daffa Pratama  | 74 | 80  |
| 5.  | Alif Al Irsad Akmal      | 60 | 74  |
| 6.  | Aqila Putri Kinan        | 67 | 100 |
| 7.  | Arganta Mirza Al Tamis P | 67 | 74  |
| 9.  | Chelsea Yumna Alicia     | 77 | 94  |
| 10. | Diaz Prasetya Utama      | 77 | 94  |
| 11. | Haura AfifahNadhif       | 80 | 100 |
| 12. | Iqna Humaira Ardiansyah  | 77 | 94  |
| 13. | Kaila Laudya Moza J      | 74 | 100 |
| 14. | Kayyisa Qismiyyah Ailsa  | 67 | 80  |
| 15. | Keysha Shidqia A         | 80 | 100 |
| 16. | Latifa Saidazahra A      | 74 | 80  |
| 17. | Liyana Zahirah P         | 77 | 100 |
| 18. | Maulida Hanuun N         | 74 | 100 |
| 19. | M Alfero S               | 77 | 100 |
| 20. | M Taufan E. R            | 80 | 94  |
| 21. | M Ilmi Daviq S           | 67 | 94  |
| 22. | M Bashari Alwi           | 60 | 94  |
| 23. | M Fathih Harianto        | 74 | 94  |
| 24. | M Helmy A                | 80 | 100 |

|     |                         |      |      |
|-----|-------------------------|------|------|
| 25. | M Yusuf Habibie         | 74   | 100  |
| 26. | Naufal Rifqie Kurniawan | 77   | 94   |
| 27. | Nirvana Angela          | 60   | 86   |
| 28. | Queena Khanza A         | 67   | 74   |
| 29. | Raisya Shanum Fauzia    | 80   | 100  |
| 30. | Rania Putri A           | 60   | 87   |
| 32  | Shahraza Fatih K        | 74   | 100  |
|     | Jumlah                  | 2180 | 2787 |
|     | Rata-rata               | 73   | 93   |

Dari data tabel di atas dapat diperoleh nilai rata-rata *Pre test* dan *post test* siswa mengalami peningkatan, hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa dilihat dari hasil perolehan nilai *post test* , artinya pembelajaran setelah menggunakan komik digital berhasil sesuai tujuan yaitu memberikan pengaruh berupa peningkatan pemahan siswa terhadap materi yang dipelajari siswa, seperti yang telah dikatakan oleh wahyu (Wahyu & Hartanto, 2016, p.233) komik yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan materi yang akan disampaikan mampu memunculkan minat siswa dalam belajar sehingga memudahkan guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **D. Peningkatan Motivasi Siswa**

Untuk mengetahui hasil peingkatan motivasi diperoleh melalui data dari hasil respon angket motivasi yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah memakai komik digital

**Tabel 4. 14 Rekap Hasil Angket Motivasi Siswa Sebelum**

| No | Pertanyaan   | Skor Total |
|----|--|------------|
| 1  | Saya sangat senang mengikuti pelajaran SKI   | 70         |
| 2  | Saya aktif memperhatikan penjelasan guru saat kegiatan belajar SKI   | 116        |
| 3  | Media pembelajaran yang digunakan Guru membuat saya paham dan aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami                | 106        |
| 4  | Media pembelajaran yang digunakan Guru membuat saya menunjukkan kepeduliann terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan | 115        |
| 5  | Media pembelajaran yang digunakan Guru membuat Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh   | 126        |
| 6  | Media pembelajaran yang digunakan guru membuat Saya selalu berusaha menjawab soal sulit  | 116        |
| 7  | Media pembelajaran yang digunakan Guru membuat Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik                   | 114        |
| 8  | Media pembelajaran Guru membuat saya lebih mudah mengingat materi  | 99         |
| 9  | Media pembelajararan komik digital sepertinya dapat membuat saya penasaran dengan materi yang saya pelajari  | 99         |
| 10 | Media pembelajaran yang diigunakn guru membuat saya paham dan dapat mengerjakan tugas guru dengn tepat waktu   | 119        |

|                 |        |
|-----------------|--------|
| Jumlah Total    | 1080   |
| Jumlah Maksimal | 1600   |
| Prosentase      | 67,5 % |

**Tabel 4. 15 Rekap Hasil Angket Motivasi Siswa Sesudah**

| No | Pertanyaan   | Skor Total |
|----|--|------------|
| 1  | Komik digital membuat Saya sangat senang mengikuti pelajaran SKI   | 146        |
| 2  | Karena adanya komik digital saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan belajar SKI                                    | 140        |
| 3  | Komik digital membuat saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami                               | 118        |
| 4  | Komik digital membuat saya menunjukkan kepeduliann terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan      | 129        |
| 5  | Belajar dengan komik digital membuat Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh   | 148        |
| 6  | Dengan komik digital Saya selalu berusaha menjawab soal sulit  | 147        |
| 7  | Dengan komik digital Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik                         | 133        |
| 8  | Saya lebih mudah mengingat materi masa remaja Rosul menggunakan media pembelajaran menggunakan buku, video dari pada komik digital | 114        |

|                 |   |         |
|-----------------|---|---------|
| 9               | Belajar menggunakan komik digital dapat membuat saya penasaran dengan materi yang saya pelajari | 143     |
| 10              | Karena komik digital saya dapat mudah paham sehingga mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu  | 145     |
| Jumlah Total    |   | 1363    |
| Jumlah Maksimal |   | 1600    |
| Prosentase      |   | 85,18 % |

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran Komik Digital di kelas III C MIN 2 Kota Malang pada mata pelajaran SKI materi masa remaja Nabi Muhammad SAW yang diperoleh dari hasil angket motivasi dari 32 siswa baik sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan hasil yang berbeda.

Yaitu mengalami presentase kenaikan sebanyak 18 % setelah penggunaan media komik digital, yang awal prosentasesnya 67,5 % menjadi 85,18 % dan prosentase tersebut saat dicocokkan dengan tabel kriteria termasuk dalam kriteria sangat baik. Untuk itu dapat dikatakan bahwa media komik digital mampu menjadi media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seperti yang telah dikatakan oleh Yang Gene (M, 2010) komik ini memiliki kekuatan dalam pendidikan diantaranya yang dapat menimbulkan motivasi untuk siswa, dari daya tarik gambar pada komik sehingga menangkap dan mempertahankan minat siswa. Dan sesuai dengan yang dikatakan oleh Sudjana dan Rivai (Riwanto & Wulandari) bahwa komik digital mampu memberikan

keefektifan kegiatan belajar mengajar, serta mampu meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan minat apresiasinya

Selain itu Dari hasil yang ada di atas menunjukkan bahwa komik digital ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran SKI, adapun faktor keberhasilan dari penggunaan komik digital ini adalah adanya sarana pembelajaran yang sudah sangat layak di MIN 2 Kota Malang seperti TV layar monitor, kebijakan guru untuk siswa dalam menggunakan laptop/ hp disaat jam-jam tertentu untuk menunjang pembelajran, serta cerita komik yang menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca komik.

#### **E. Analisis Uji T**

Data ini diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* pada siswa kelas III C MIN 2 Kota Malang yang dianalisis menggunakan Uji- T dengan signifikansi 0,05. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran komik digital.

$H_0$  = Tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital

$H_1$  = Adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital

Mencari T hitung dan menentukan kriteria uji T

- a. Jika t Hitung lebih kecil dari t tabel berarti nonsignifikan,  $H_0$  diterima  $H_1$  tertolak
- b. Jika t hitung lebih besar dari t tabel berarti signifikan,  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima

Hasil statistic dengan Uji-T

**Tabel 4. 16 Uji T**

| No  | Nama Siswa | Pre test (y) | Post tes (x) | $D = x - y$ | $D^2 = (x - y)^2$ |
|-----|------------|--------------|--------------|-------------|-------------------|
| 1.  | AZ         | 77           | 100          | -23         | 529               |
| 2.  | AN         | 74           | 100          | -26         | 676               |
| 3.  | AR         | 74           | 100          | -26         | 676               |
| 4.  | AN         | 74           | 80           | -6          | 36                |
| 5.  | AA         | 60           | 74           | -14         | 196               |
| 6.  | AP         | 67           | 100          | -33         | 1089              |
| 7.  | AM         | 67           | 74           | -7          | 49                |
| 9.  | AY         | 77           | 94           | -17         | 289               |
| 10. | DP         | 77           | 94           | -17         | 289               |
| 11. | HA         | 80           | 100          | -20         | 400               |
| 12. | IH         | 77           | 94           | -17         | 289               |
| 13. | KL         | 74           | 100          | -26         | 679               |
| 14. | KQ         | 67           | 80           | -13         | 169               |
| 15. | KS         | 80           | 100          | -20         | 400               |
| 16. | LS         | 74           | 80           | -6          | 36                |
| 17. | LZ         | 77           | 100          | -23         | 529               |
| 18. | MH         | 74           | 100          | -26         | 676               |
| 19. | MA         | 77           | 100          | -23         | 529               |
| 20. | MT         | 80           | 94           | -14         | 196               |

|     |        |      |      |          |       |
|-----|--------|------|------|----------|-------|
| 21. | MI     | 67   | 94   | -27      | 729   |
| 22. | MB     | 60   | 94   | -34      | 1156  |
| 23. | MF     | 74   | 94   | -20      | 400   |
| 24. | MH     | 80   | 100  | -20      | 400   |
| 25. | MY     | 74   | 100  | -26      | 676   |
| 26. | NR     | 77   | 94   | -17      | 289   |
| 27. | NA     | 60   | 86   | -26      | 676   |
| 28. | QA     | 67   | 74   | -7       | 49    |
| 29. | RS     | 80   | 100  | -20      | 400   |
| 30. | RP     | 60   | 87   | -27      | 400   |
| 32  | SF     | 74   | 100  | -26      | 676   |
|     | Jumlah | 2180 | 2787 | -607/607 | 13909 |

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$D = \frac{\sum D}{n}$$

$$D = \frac{607}{32} = 18,96$$

Keterangan :

t : Koefisien t/ nilai t-test

D : Different ( $x_2 - x_1$ )

$d^2$  : Variasi

N : Jumlah Sampel

$$t = \frac{18,96}{\sqrt{\frac{13909}{32(32-1)}}} = \frac{18,96}{\sqrt{\frac{13909}{992}}} = \frac{18,96}{\sqrt{14,02}} = \frac{18,96}{3,741} = 5,068$$

setelah ketemu t hitung kemudian membandingkannya dengan t tabel, dengan mengukur taraf spesifikasi 0,05 serta responden sebanyak 32 maka t tabel adalah 2,042.

Maka  $t$  tabel = 2,042 dan  $t$  hitung = 5,0681

$t$  hitung >  $t$  tabel, 5,068 > 2,042

Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada media pembelajaran komik digital yang telah dilakukan di kelas III C MIN 2 Kota Malang pada mata pelajaran SKI materi masa remaja Nabi Muhammad SAW memperoleh hasil rata-rata *pre test* sebesar 73 % dan *post test* dengan rata-rata sebesar 93 % dengan perbedaan peningkatan rata-rata sebanyak 20 % .

Sedangkan berdasarkan perhitungan uji  $t$  yang sudah dilakukan memperoleh hasil dengan kesimpulan  $T$  hitung >  $T$  tabel, 5,068 > 2,042 yang berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, karena  $H_1$  lebih besar dari  $H_0$  karena terdapat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital dengan begitu menunjukkan bawasannya media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai yang telah dikatakan oleh Sudjan dan Rivai (Wulandari, 2018) media pembelajaran telah membawa manfaat untuk proses belajar siswa berupa motivasi siswa, karena sudah sesuai dengan fungsinya yaitu media pembelajaran adalah sebuah media yang membawa informasi atau pesan yang bertujuan untuk pembelajaran menurut Heinich dkk (Jannah, 2009)

Selain itu meningkatnya hasil belajar siswa dapat menjadi indikator adanya peningkatan motivasi belajar siswa, karena motivasi mampu mempengaruhi hasil belajar siswa seperti yang telah dikatakan oleh Tokan & Imakulata (Department of Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Nusa Cendana, Kupang, Indonesia et al., 2019)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan serta penelitian terhadap media komik digital mata pelajaran SKI, materi masa remaja Nabi Muhammad SAW pada siswa kelas III MIN 2 Kota Malang mampu memberikan solusi terhadap media belajar yang ada, yang dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan oleh peneliti sudah melewati 4 tahap dengan menggunakan model pengembangan yang dicetuskan oleh Thiagarajan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*)
2. Media pembelajaran komik digital telah melewati proses validasi oleh empat validator ahli. Validator media mendapat presentase 87 % dan 80% dari validator ahli materi mendapat presentase 90% dan yang terakhir penilaian dari validator ahli pembelajaran mendapat presentase kelayakan 80 %
3. Hasil uji coba lapangan yaitu *pre test* dan *post test* pada siswa kelas III MIN 2 Kota Malang menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan, rata-rata dari *pre test* mendapat 73 dan *post test* sebesar 93, sedangkan hasil tingkat keefektifan dari uji T yaitu  $T_{hitung} > T_{tabel}$  5, 068 > 2,042, yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran komik digital, selain itu hasil dari angket motivasi sebelum dan sesudah menggunakan komik digital mengalami kenaikan yang sebelumnya 67 % menjajadi 85 %

Untuk itu dari tiga deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa komik digital yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran SKI guna meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas III MIN 2 Kota Malang, Adapun faktor penunjang dari keberhasilan penggunaan komik digital ini adalah adanya sarana pembelajaran yang sudah sangat layak di MIN 2 Kota Malang seperti TV layar monitor, kebijakan guru untuk siswa dalam menggunakan laptop/ hp disaat jam-jam tertentu untuk menunjang pembelajran, serta cerita komik yang menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca komik.

## **B. Saran**

Saran pemanfaatan dari produk pengembangan komik digital SKI ini yaitu dapat dimanfaatkan dengan baik ke dalam proses pembelajaran, untuk pemanfaatan lebih lanjut terhadap komik digital ini bisa mengganti isi ataupun konten terhadap materi yang lain.

Adapun untuk saran penyebarannya pada pengembangan media komik digital ini harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta fasilitas lain yang mampu mendukung di dalam proses pembelajaran siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, D. (2007). *Metodoogi Penelitian Sejarah*. Ar-Ruzz Media.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Dariyanto, A. (2013). *Dasar-dasar Pedagogik Modern*. Indeks.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Department of Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Nusa Cendana, Kupang, Indonesia, Tokan, M. K., & Imakulata, M. M. (2019). The effect of motivation and learning behaviour on student achievement. *South African Journal of Education*, 39(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.15700/saje.v39n1a1510>
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar* (2nd ed.). Rineka Cipta.
- Dwiyana, Qohar, A., & Nathasia, E. (2020). Efektifitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika,. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang*, 5(2).
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making, Cara Mmembuat Komik*. Indeks Permata Putri Media.
- Hakim, S. L. (2020). *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas III Madrasah Ibtidaiyah*. Kementerian Agama RI.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Jeane Ellis. (2011). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Erlangga.
- Keputusan Menteri Agama NO. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah*. (2019). Kementerian Agama RI.

- Khairani, K. M., Candiasa, M., & Sunu, G. K. (2013). Kontribusi Ekspektsi Karir, Motivasi Belajar Siswa, dan Kualitas Sarana Laboratorium Terhadap Kualitas Pelaksanaan Pembelajaran Praktikum,. *Jurnal Administrasi Jurusan*, 4.
- Kma-nomor-165-tahun-2014-kurma-k13-lampiran.pdf*. (n.d.).
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1).
- Nagara, H. S. (2014). Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1 No 2.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Panca Terra Firma.
- Novianti, & M, S. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1).
- Oman, F., & Sa'adah, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No 2 2008, tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standr Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah*. (2021).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Rahmasari, D. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. UNESA.
- Rifai, A., & Nana, S. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

- Riwanto, M., & Wulandari, M. P. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Sanjaya, & Wina. (2010a). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Sudirman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian: Kuantitatif dan Kualitatif dan R &D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Suharmi, P. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1).
- Sukandar, D. K. (1985). *Pengantar Teori Konseling*. Yudhistira.
- Tiagarajan. (1974). *Thiagarajan, Intructional Development For Training Teacher Of Exceptional Children. A Sourcebook, Indiana Universitiy*. Indiana.
- Trianto. (2010b). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Wahyu, N. B., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasi*, 4 no 2.
- Yatim, B. (2008). *Sejarah Peradaban Islam*. Raja Grafindo Persada.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 : Surat Izin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG**

Jl. Raden Panji Suroso No. 2 Kota Malang 65126  
Telepon (0341) 491605; e-mail: kotamalang@kemenag.go.id  
Website: <https://malangkota.kemenag.go.id> e-mail: kotamalang@kemenag.go.id

Nomor : B- 1353/Kk.13.25/2/TL.00/3/2023

8 Maret 2023

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Malang

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nomor :

447/Un.03.1/TL.00.1/03/2023 tanggal 3 Maret 2023, perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada dasarnya **menyetujui/tidak keberatan** memberikan izin kepada:

Nama : RIZKI AMILINA LAILI NUR AZIZAH

NIM : 17140051

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik digital untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa pada Mata pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang

Jangka Waktu : Mei 2023

mengadakan penelitian yang dilaksanakan di instansi/lembaga yang Saudara pimpin dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Selama kegiatan penelitian mentaati tata tertib yang berlaku.
2. Setelah selesai kegiatan penelitian memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Kantor Kemenag Kota Malang dan Kepala Madrasah

Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n Kepala  
Kasi Pendidikan Madrasah



**Abdul Mughni**

Tembusan:

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Malang;
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Mahasiswa yang bersangkutan



**LAMPIRAN 2 : RPP****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

**Nama Sekolah** : MIN 2 Kota Malang  
**Mata Pelajaran** : Sejarah Kebudayaan Islam  
**Kelas/Semester** : III / 1  
**Materi Pokok** : Masa Remaja Nabi Muhammad SAW (Bab 5)  
**Alokasi Waktu** : 8 JP (4 pertemuan)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- K-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- K-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- K-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- K-4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.5 Menerima *irhas* Nabi Muhammad SAW pada masa kanak-kanak
- 2.5 Menjalankan sikap jujur dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangg
- 3.5 Memahami masa remaja Nabi Muhammad saw

4.5 Mengorganisasi informasi tentang masa remaja Nabi Muhammad saw

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 1.5.1 Menghayati nilai dan keutamaan diri Nabi Muhammad saw. pada masa remaja.
- 2.5.1 Meneladani perilaku tanggung jawab Nabi Muhammad saw. pada masa remaja
- 3.5.1 Menjelaskan keadaan diri Nabi Muhammad saw pada masa remaja.
- 3.5.2 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa pada masa remaja Nabi Muhammad saw
- 3.5.3 Mengetahui sifat sifat terpuji diri Nabi Muhammad saw. pada masa remaja
- 4.5.1 Menceritakan kejadian diri Nabi Muhammad saw. pada masa remaja

#### **1. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengeksplorasi, menanya, mengasosiasi, dan mengomunikasikan, siswa mampu memahami, mengetahui, serta menjelaskan masa remaja nabi Muhammad saw serta dapat mengambil hikmah dari cerita masa remaja nabi Muhammad dan juga mencari informasi lanjutan baik melalui membaca sumber lain maupun mengamati keadaan sekitar terkait dengan materi SKI.

| No. | Kegiatan   | Waktu    |
|-----|--|----------|
| 1.  | <p><b>Pendahuluan</b></p> <p>Pembelajaran dimulai dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama;</li> <li>2) Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran;</li> <li>3) Guru menyapa peserta didik; dan</li> <li>4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>  | 10 menit |
| 2.  | <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menyampaikan keyword pembelajaran dalam bentuk peta konsep kepada siswa.</li> <li>2) Guru bertanya apakah sudah membaca komik yang sudah di berikan kemarin</li> <li>3) Guru memperlihatkan komik digital kepada siswa</li> <li>4) Siswa membaca komik digital pada layer proyektor / <i>handphone</i> siswa masing-masing</li> <li>5) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa</li> <li>6) Guru memberikan penguatan terkait materi.</li> <li>7) Siswa menceritakan kembali kondisi sosial dan budaya Arab sebelum Islam”</li> <li>8) Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa</li> </ol> | 50 menit |
| 3.  | <p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru</li> <li>2) Evaluasi hasil belajar berupa penugasan rumah yaitu butir soal yang berada pada buku lembar kerja siswa</li> <li>3) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> <li>4) Guru menutup pelajaran dengan doa Bersama</li> </ol>  | 10 menit |
|     |  |          |

## 2. Materi Pembelajaran

1. Akhlak luhur nabi Muhammad SAW
2. Aktivitas Nabi Muhammad pada masa kanak-kanak dan masa remaja

## 3. Metode Pembelajaran

1. Ceramah interaktif (menceritakan dan menjelaskan kisah melalui media pembelajaran komik digital).
2. Tanya Jawab
3. Diskusi dalam bentuk *the educational-diagnose meeting* artinya peserta

didik berbincang.

#### 4. **Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

##### 1. Media:

Komik digital

##### 2. Alat:

proyektor, laptop, layar

##### 3. Sumber Pembelajaran:

- Buku guru dan siswa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam PAI MI kelas 3 Terbitan Kementerian Agama.
- Lingkungan sekitar.

#### 5. **Langkah – langkah pembelajaran:**

##### 1. **Pertemuan Pertama**

#### 6. **Penilaian**

##### **Aspek Pengetahuan**

- 1) Teknik penilaian : tes tulis
- 2) Bentuk penilaian : soal pilihan ganda

##### **Aspek Keterampilan**

- 1) Teknik penilaian : produk/demonstrasi
- 2) Bentuk penilaian : membuat rangkuman

##### **Aspek Sosial dan Spiritual**

- 1) Teknik penilaian : observasi
- 2) Bentuk penilaian : jurnal

.....,.....  
 .....

Mengetahui

Kepala MI .....

Guru Mapel SKI

---



---

### LAMPIRAN 3 : Soal Pre Test dan Post Test

(67)

Nama : *Aqila putri kinan*  
 Kelas : *3C*  
 No Absen : *06*

**Soal Pre Tes Materi Masa remaja Nabi Muhammad SAW.**

Bacalah soal-soal di bawah ini dengan seksama dan jawablah dengan tepat

1. Apakah yang dimaksud dengan irhas....
  - a. Kejadian istimewa pada nabi
  - b. Kejadian tak terlupakan para nabi
  - c. Kejadian menyedihkan pada nabi
  - d. Kejadian menyenangkan pada nabi
2. Walaupun saat remaja nabi Muhammad hidup susah beliau tidak pernah mengeluh karena beliau memiliki sikap ...
  - a. Sombong
  - b. Syukur
  - c. Jahil
  - d. Pemberani
3. Siapakah nama paman Nabi Muhammad SAW yang mengasuhnya saat remaja....
  - a. Abu Lahab
  - b. Abu Tholib
  - c. Ali Bin Abi Tholib
  - d. Hamzah bin Abdul Mutthalib
4. Salah satu bentuk sikap kemandirian dan tanggung jawab yang dimiliki nabi Muhammad SAW saat remaja adalah...
  - a. Rajin bekerja dan suka membantu
  - b. Suka membela kaum yang lemah
  - c. Mengikuti perang fijr
  - d. tidak membenci temannya
5. Nabi Muhammad menjadi sosok yang mudah berempati kepada kaum lemah, miskin dan terpinggirkan karena terbiasa hidup dalam....
  - a. Kemewahan
  - b. Kekayaan
  - c. Kesederhanaan
  - d. Banyak harta
6. Dalam perjalanan berniaga/ bernagang ke negeri Syam nabi dan pamannya bertemu dengan seorang pendeta Nasrani yang bernama....
  - a. Abdullah

- b. Yohanes
- c. Buhaira
- d. Yusuf

7. Pesan apa yang disampaikan pendeta Nasrani itu kepada pamannya nabi ....

- a. Pesan untuk selalu mengingat Allah
- b. Pesan untuk berhati-hati dalam berdagang
- c. Pesan tentang tanda-tanda kenabian pada diri Nabi
- d. Pesan untuk berhati-hati saat melakukan perjalanan ke negeri seberang

8. Apa yang menyebabkan nabi sangat disukai oleh pembelinya....

- a. Ramah dan sopan
- b. Baik hati dan sombong
- c. Hormat dan pemberani
- d. Jujur dan tampan

9. Saat remaja nabi sudah bekerja menjadi pengembala dan pedagang untuk membantu pamannya hal itu menunjukkan bahwa nabi memiliki sikap ...

- a. Pemberani dan menyayangi
- b. Pekerja keras dan Rajin
- c. Tekun dan berbohong
- d. Rajin dan sombong

10. Saat remaja Nabi juga pernah mengikuti perang, hal itu menunjukkan bahwa saat remaja Nabi Muhammad SAW memiliki sikap.....

- a. Rajin
- b. Suka menolong
- c. Pemberani
- d. Jujur

11. Apa nama perang pertama yang di ikuti nabi saat remaja...

- a. Perang fijr
- b. Perah uhud
- c. Perang badar
- d. Perang khandak

12. Saat mengikuti perang untuk pertama kalinya nabi bertugas sebagai...

- a. Pemanah
- b. Penembak
- c. Pengumpul panah
- d. Panglima

13. Nabi Muhammad SAW menghindari semua perilaku buruk yang menjadi tradisi dikalangan pemuda seusianya pada masa itu. Oleh karenanya beliau mendapat gelar As Siddiq artinya...

- a. Yang benar

- b. Yang lurus
- c. Yang dapat dipercaya
- d. Yang adil

14. Penduduk Makkah memberikan gelar Al Amin kepada Nabi Muhammad SAW karena sifatnya yang ...

- a. cerdas
- b. bijaksana
- c. dapat dipercaya
- d. benar

15. Apa yang membedakan masa remaja nabi dengan remaja lain zamannya....

- a. Sifat dan Karakter yang baik
- b. Nabi berani ikut berperang yang lain tidak
- c. Perawakan yang gagah dan tampan
- d. Nabi sangat rajin remaja lainnya tidak

- b. Yang lurus
- c. Yang dapat dipercaya
- d. Yang adil

14. Penduduk Makkah memberikan gelar Al Amin kepada Nabi Muhammad SAW karena sifatnya yang ...

- a. cerdas
- b. bijaksana
- c. dapat dipercaya
- d. benar

15. Apa yang membedakan masa reamaja nabi dengan remaja lain dizamannya....

- a. Sifat dan Karakter yang baik
- b. Nabi berani ikut berperang yang lain tidak
- c. Perawakan yang gagah dan tampan
- d. Nabi sangat rajin remaja lainnya tidak

Nama : *Aqila Putri Kinan*  
 Kelas : *3C*  
 No Absen : *06*

100

**Soal Post Tes Materi Masa remaja Nabi Muhammad SAW.**

Bacalah soal-soal di bawah ini dengan seksama dan jawablah dengan tepat .

1. Apakah masa remaja itu....
  - a. Peralihan dari masa dewasa ke masa anak-anak
  - b. Peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa
  - c. Peralihan dari masa bayi ke masa anak-anak
  - d. Peralihan dari masa anak-anak ke masa bayi
  
2. Siapakah nama paman Nabi Muhammad SAW yang mengasuhnya saat remaja....
  - a. Abu Lahab
  - b. Abu Tholib
  - c. Ali Bin Abi Tholib
  - d. Hamzah bin Abdul Mutthalib
  
3. Apa yang membedakan masa remaja Nabi Muhammad SAW dengan remaja lain di zamannya....
  - a. Kekayaan dan kemewahannya
  - b. Sifat dan kekayaannya
  - c. Sifat dan akhlaknya
  - d. Kekayaan dan keluarganya
  
4. Nabi Muhammad menjadi sosok yang mudah berempati kepada kaum lemah, miskin dan terpinggirkan karen terbiasa hidup dalam....
  - a. Kemewahan
  - b. Kekayaan
  - c. Kesederhanaan
  - d. Banyak harta
  
5. Salah satu usaha Nabi Muhammad Saat remaja dalam membantu pamannya mencari nafkah adalah sebagai ....
  - a. Pelaut
  - b. Petani
  - c. Tukang kayu
  - d. Pengembala Kambing
  
6. Apa yang dilakukan Nabi Muhammad dan pamannya Ketika pergi ke negeri Syam....
  - a. Berdagang
  - b. Jalan-jalan

- c. Menemui kerabatnya  
d. Berobat
7. Apa yang ditemui Nabi Muhammad dan pamannya Saat perjalan ke negeri Syam ....
- Seorang peramal
  - Seorang penculik
  - Pendeta nasrani
  - Pendeta yahudi
8. Apa yang dapat diteladani dari cara Nabi Muhammad berdagang...
- sikap tidak jujur saat berjualan
  - sikap ramah dan sopan santun kepada pembeli
  - sikap acuh tak acuh terhadap pembeli
  - sikap tidak ramah pada pembeli
9. Sejak remaja Nabi sudah pandai berdagang dan menjadi buruh penggembala hal itu menunjukkan bahwa Nabi memiliki sikap yang...
- pekerja keras
  - rajin menabung
  - pemberani
  - tidak sombong
10. Apa yang diberitahukan oleh pendeta Nasrani kepada paman Nabi Muhammad SAW
- ...
- Memberitahukan bahwa negeri syam sangat ramai
  - Memberitahukan bahwa ia akan menjadi orang sukses
  - Meberitahukan tanda-tanda kenabian Nabi
  - Memberitahukan cara berdagang yang baik.
11. Sejak remaja Nabi Muhammad SAW tumbuh menjadi sosok yang pemberani, buktinya Saat remaja pernah mengikuti perang, untuk yang ertamakalnya, apakah nama perang itu....
- Perang badar
  - Perang Fijr
  - Perang khandak
  - Perang uhud
12. Apa tugas Nabi Muhammad SAW saat mengikuti perang untuk pertamakalnya ...
- Sebagai panglima perang
  - Sebagai Pengumpul panah dari musuh
  - Sebagai pemanah
  - Sebagai prajurit terdepan
13. Nabi Muhammad SAW menghindari semua perilaku buruk yang menjadi tradisi dikalangan pemuda seusianya pada masa itu. Oleh karenanya beliau mendapat gelar as sadiq artinya...

- a. Yang dapat di percaya
- b. Yang benar
- c. Yang terpuji
- d. yang lurus

14. penduduk Makkah memberikan gelar Al amin kepada Nabi Muhammad SAW karena sifatnya yang ...

- a. benar
- b. dapat dipercaya
- c. cerdas dan bijaksana
- d. berpengetahuan

15. Di bawah ini yang merupakan perilaku/ sikap yang patut di contoh saat nabi berdagang adalah....

- a. Ramah, jujur, dan sopan
- b. Pemberani, benar dan bohong
- c. Ramah, jujur dan pemberani
- d. Berbakti, pekerja keras dan suka menolong



|     |  |  |   |   |  |  |
|-----|--|--|---|---|--|--|
| 6.  | Media pembelajaran yang digunakan guru membuat Saya selalu berusaha menjawab soal sulit  |  |   | ✓ |  |  |
| 7.  | Media pembelajaran yang digunakan Guru membuat Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik |  |   | ✓ |  |  |
| 8.  | Media pembelajaran Guru membuat saya lebih mudah mengingat materi  |  |   | ✓ |  |  |
| 9.  | Media pembelajaran komik digital sepertinya dapat membuat saya penasaran dengan materi yang saya pelajari                            |  | ✓ |   |  |  |
| 10. | Media pembelajaran yang diigunakn guru membuat saya paham dan dapat mengerjakan tugas guru dengn tepat waktu                         |  |   | ✓ |  |  |

**ANGKET MOTIVASI SISWA**  
**SESUDAH PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL**

A-2

Nama : Liyana Zahirah Prasetya Kelas : 3C

No. Absen : 17

**Petunjuk Pengisian :**

3. Bacalah Pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang sesuai
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sudah disediakan, pilihlah yang kamu anggap paling sesuai.

**KRITERIA SKALA PENILAIAN**

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

CS : Cukup Setuju

| No  | Item Pertanyaan   | Nilai |   |    |    |     |
|-----|---|-------|---|----|----|-----|
|     |   | SS    | S | CS | TS | STS |
| 11. | Komik digital membuat Saya sangat senang mengikuti pelajaran SKI  |       | ✓ |    |    |     |
| 12. | Karena adanya komik digital saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan belajar SKI                               |       | ✓ |    |    |     |
| 13. | Komik digital membuat saya aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami                          |       | ✓ |    |    |     |
| 14. | Komik digital membuat saya menunjukkan kepeduliann terhadap siswa lain yang belum tahu mengenai materi yang telah disampaikan | ✓     |   |    |    |     |
| 15. | Belajar dengan komik digital membuat Saya berusaha mengerjakan soal dengan sungguh-   |       | ✓ |    |    |     |

|     |  |  |   |  |  |  |
|-----|--|--|---|--|--|--|
|     | sungguh  |  |   |  |  |  |
| 16. | Dengan komik digital Saya selalu berusaha menjawab soal sulit  |  | ✓ |  |  |  |
| 17. | Dengan komik digital Saya tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi menjadi lebih baik                         |  | ✓ |  |  |  |
| 18. | Saya lebih mudah mengingat materi masa remaja Rosul menggunakan media pembelajaran menggunakan buku, video dari pada komik digital |  | ✓ |  |  |  |
| 19. | Belajar menggunakan komik digital dapat membuat saya penasaran dengan materi yang saya pelajari                                    |  | ✓ |  |  |  |
| 20. | Karena komik digital saya dapat mudah paham sehingga mengerjakan tugas guru dengan tepat waktu                                     |  | ✓ |  |  |  |

**LAMPIRAN 5 : Lembar Validasi**

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS III  
MIN 2 KOTA MALANG**

**A. Biodata Validator Materi**

Nama : Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP :  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria form validasi

|         |                    |
|---------|--------------------|
| Nilai 4 | Sangat Baik        |
| Nilai 3 | Baik               |
| Nilai 2 | Kurang Baik        |
| Nilai 1 | Sangat Kurang Baik |

**C. Pertanyaan**

| No         | Pertanyaan aspek yang di nilai               | Skor      |          |          |           |
|------------|--|-----------|----------|----------|-----------|
|            |  | 4<br>(SB) | 3<br>(B) | 2<br>(K) | 1<br>(SK) |
| <b>Isi</b> |  |           |          |          |           |
| 1.         | Kesesuaian materi dengan KI dan KD           |           | ✓        |          |           |
| 2.         | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | ✓         |          |          |           |

|                       |  |   |   |  |  |
|-----------------------|--|---|---|--|--|
| 3.                    | Kesesuaian materi dalam media dengan bab yang dikaji             |   | ✓ |  |  |
| 4.                    | Materi mudah dipahami pembaca                                    | ✓ |   |  |  |
| 5.                    | Materi dapat tersampaikan dengan runtut                          | ✓ |   |  |  |
| <b>Tampilan komik</b> |  |   |   |  |  |
| 6.                    | Kemudahan dalam memahami alur cerita                             |   | ✓ |  |  |
| 7.                    | Media dapat menarik motivasi belajar siswa                       | ✓ |   |  |  |
| <b>Tatanan Bahasa</b> |  |   |   |  |  |
| 8.                    | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa           | ✓ |   |  |  |
| 9.                    | Penggunaan bahasa dalam komik sesuai dengan taraf berpikir siswa |   | ✓ |  |  |
| 10.                   | Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda/ multi tafsir       | ✓ |   |  |  |

## D. Lembar Kritik dan Saran

| No | Kritik dan Saran                         | Bagian     |
|----|--|------------|
| 1. | perlu narasi materi sebelum di lemis kan | hal. awal. |

|    |  |  |
|----|--|--|
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |



A. Sholeh

---

Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS III  
MIN 2 KOTA MALANG**

**A. Biodata Validator Media**

Nama : Dr. M.Zubad Nurul Yakin, M. Pd  
NIP :  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria form falidasi

|         |                    |
|---------|--------------------|
| Nilai 4 | Sangat Baik        |
| Nilai 3 | Baik               |
| Nilai 2 | Kurang Baik        |
| Nilai 1 | Sangat Kurang Baik |

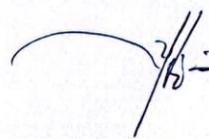
**C. Pertanyaan**

| No                 | Pertanyaan aspek yang di nilai               | skor      |          |          |           |
|--------------------|--|-----------|----------|----------|-----------|
|                    |  | 4<br>(SB) | 3<br>(B) | 2<br>(K) | 1<br>(SK) |
| <b>Citra Komik</b> |  |           |          |          |           |
| 1.                 | Pemilihan panel komik                        |           | ✓        |          |           |
| 2.                 | Gambar komik menarik                         | ✓         | -        |          |           |
| 3.                 | Kesesuaian dalam pemilihan warna pada gambar | ✓         | ,        |          |           |

|                       |   |   |   |  |  |
|-----------------------|---|---|---|--|--|
| 4.                    | Penggunaan balon kata   | ✓ |   |  |  |
| 5.                    | Tata letak gambar menarik   |   | ✓ |  |  |
| <b>Tampilan komik</b> |   |   |   |  |  |
| 6.                    | Mendorong rasa ingin tahu siswa   |   | ✓ |  |  |
| 7.                    | Kejelasan alur cerita   | ✓ |   |  |  |
| 8.                    | Bentuk dan ukuran huruf mudah di baca                                     | ✓ |   |  |  |
| 9.                    | Kesesuaian gambar dan kata  |   | ✓ |  |  |
| <b>Tatapan Bahasa</b> |   |   |   |  |  |
| 10.                   | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa                    | ✓ |   |  |  |
| 11.                   | Penggunaan bahasa dalam komik sesuai dengan pola berpikir siswa (kelas 3) |   | ✓ |  |  |
| 12.                   | Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda/ multi tafsir                |   | ✓ |  |  |
| <b>Isi</b>            |   |   |   |  |  |
| 13.                   | Jalan cerita komik jelas dan menarik untuk diikuti                        |   | ✓ |  |  |
| 14.                   | Gambar, isi cerita, materi jelas mudah di pahami siswa                    | ✓ |   |  |  |
| 15.                   | Kesesuaian penyampaiaan cerita dengan materi yang dikaji                  |   | ✓ |  |  |

## D. Lembar Kritik dan Saran

| No | Kritik dan Saran | Bagian |
|----|------------------|--------|
| 1. | Perbaiki bahasa. |        |
| 2. |                  |        |
| 3. |                  |        |
| 4. |                  |        |
| 5. |                  |        |



---

Bapak Dr. M. Zubad Nurul Yakin, M. Pd

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS III  
MIN 2 KOTA MALANG**

**A. Biodata Validator Pembelajaran**

Nama : *DARMAWATI, S.Ag.*  
NIP : *196606151989022002*  
Instansi : MIN 2 Kota Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria form Validasi

|         |                    |
|---------|--------------------|
| Nilai 4 | Sangat Baik        |
| Nilai 3 | Baik               |
| Nilai 2 | Kurang Baik        |
| Nilai 1 | Sangat Kurang Baik |

**C. Pertanyaan**

| No                 | Pertanyaan aspek yang di nilai | skor      |          |          |           |
|--------------------|--------------------------------|-----------|----------|----------|-----------|
|                    |                                | 4<br>(SB) | 3<br>(B) | 2<br>(K) | 1<br>(SK) |
| <b>Citra Komik</b> |                                |           |          |          |           |
| 1.                 | Desain dan tampilan menarik    |           | ✓        |          |           |
| 2.                 | Gambar komik menarik           | ✓         |          |          |           |

|                       |  |   |   |  |  |
|-----------------------|--|---|---|--|--|
| 3.                    | Penggunaan balon kata sesuai                                     |   | ✓ |  |  |
| 4.                    | Tata letak gambar menarik dan mudah di baca                      |   | ✓ |  |  |
| <b>Tampilan komik</b> |  |   |   |  |  |
| 5.                    | Judul cerita nyambung dengan materi dan menarik                  | ✓ |   |  |  |
| 6.                    | alur ceritajelas runtut dan mudah di pahami                      |   | ✓ |  |  |
| 7.                    | Bentuk dan ukuran huruf mudah di baca                            |   | ✓ |  |  |
| 8.                    | Kesesuaian gambar dan kata                                       |   | ✓ |  |  |
| <b>Tatanan Bahasa</b> |  |   |   |  |  |
| 9.                    | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa           |   | ✓ |  |  |
| 10.                   | Penggunaan bahasa dalam komik sesuai dengan taraf berpikir siswa | ✓ |   |  |  |
| 11.                   | Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda/ multi tafsir       |   | ✓ |  |  |
| <b>Isi</b>            |  |   |   |  |  |
| 12.                   | Jalan cerita komik jelas dan menarik untuk diikuti               |   | ✓ |  |  |
| 13.                   | Cerita Mudah dipahai dan tidak membuat pembeaca bosan            | ✓ |   |  |  |

|     |   |   |   |  |  |
|-----|---|---|---|--|--|
| 14. | Kesesuaian penyampaian cerita dengan materi yang dikaji |   | ✓ |  |  |
| 15. | Pesan dalam cerita jelas                                | ✓ |   |  |  |

## D. Lembar Kritik dan Saran

| No | Kritik dan Saran  | Bagian |
|----|---|--------|
| 1. | Sudah memberi motivasi kepada anak-anak.                    |        |
| 2. | Kedepannya lebih kreatif lagi dalam pembuatan alat / media. |        |
| 3. |   |        |
| 4. |   |        |
| 5. |   |        |

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS  
III MIN 2 KOTA MALANG**

A. Biodata Validator Media

Nama : Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd

NIP : 198012112015031001

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria form falidasi

|         |                    |
|---------|--------------------|
| Nilai 4 | Sangat Baik        |
| Nilai 3 | Baik               |
| Nilai 2 | Kurang Baik        |
| Nilai 1 | Sangat Kurang Baik |

C. Pernyataan

| No                 | Pernyataan aspek yang di nilai | skor      |          |          |           |
|--------------------|--------------------------------|-----------|----------|----------|-----------|
|                    |                                | 4<br>(SB) | 3<br>(B) | 2<br>(K) | 1<br>(SK) |
| <b>Citra Komik</b> |                                |           |          |          |           |
| 1.                 | Pemilihan panel komik          |           | ✓        |          |           |
| 2.                 | Gambar komik menarik           |           | ✓        |          |           |

|                       |  |   |   |  |  |
|-----------------------|--|---|---|--|--|
| 3.                    | Kesesuaian dalam pemilihan warna pada gambar                     |   | ✓ |  |  |
| 4.                    | Penggunaan balon kata  |   | ✓ |  |  |
| 5.                    | Tata letak gambar menarik  |   | ✓ |  |  |
| <b>Tampilan komik</b> |  |   |   |  |  |
| 6.                    | Judul cerita   | ✓ |   |  |  |
| 7.                    | Kejelasan alur cerita  | ✓ |   |  |  |
| 8.                    | Bentuk dan ukuran huruf mudah di baca                            |   | ✓ |  |  |
| 9.                    | Kesesuaian gambar dan kata                                       |   | ✓ |  |  |
| <b>Tatanan Bahasa</b> |  |   |   |  |  |
| 10.                   | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa           |   | ✓ |  |  |
| 11.                   | Penggunaan bahasa dalam komik sesuai dengan taraf berpikir siswa |   | ✓ |  |  |
| 12.                   | Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda/ multi tafsir       |   | ✓ |  |  |
| <b>Isi</b>            |  |   |   |  |  |
| 13.                   | Jalan cerita komik jelas dan menarik untuk diikuti               |   | ✓ |  |  |
| 14.                   | Gambar, isi cerita, materi jelas mudah di pahami siswa           | ✓ |   |  |  |
| 15.                   | Kesesuaian penyampaiaan cerita dengan materi yang dikaji         |   | ✓ |  |  |

## D. Lembar Kritik dan Saran

| No | Kritik dan Saran                              | Bagian             |
|----|---|--------------------|
| 1. | Tokoh dalam cerita sebaiknya ditambah         | Pertengahan cerita |
| 2. | Lebih variatif juga kalau ada ayat atau hadis | Bagian akhir       |
| 3. |   |                    |
| 4. |   |                    |
| 5. |   |                    |

Malang, 4 November 2022



Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd  
NIP 198012112015031001

**LAMPIRAN 6 : Dokumentasi**

**Wawancara dengan Bu Darmawati Guru SKI kelas III**



**Siswa membaca komik di HP masing-masing**





**LAMPIRAN 2 : Daftar Riwayat Hidup Penulis****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Rizki Amilina Laili Nur Azizah

Nim : 17140051

Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 11 Juni 1999

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Tahun Masuk : 2017

Alamat Rumah : Karanggandu, RT/RW 010/003, Kec. Watulimo  
, Kab. Trenggalek, Provinsi Jawa Timur

No. Hanphone : 082264386494

Email : [Mbakleli2@gmail.com](mailto:Mbakleli2@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : 1. RA Nurul Huda  
2. MI Karanggandu  
3. MTsN Tulungagung  
4. MAN 2 Kota Kediri  
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang