

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN
ISLAM DI MTS ATTARAQQIE PUTRA MALANG
SKRIPSI**

OLEH:

Alberda Salma Fariha

NIM: 220101110158



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

2026



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN
ISLAM KELAS DI MTS ATTARAQQIE PUTRA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

Alberda Salma Fariha

NIM: 220101110158



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

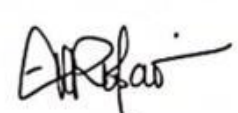
Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Attaraqqie Putra”** oleh Alberda Salma Fariha dengan NIM 220101110158 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan kesidang ujian.

Pembimbing,



Prof. Dr. ABD. Haris, M.Ag.
NIP. 196210211992031003

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

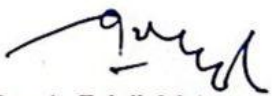


Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Attaraqie Putra Malang"** oleh Alberda Salma Fariha ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 04 Juni 2026

Dewan Penguji,



Drs. A. Zuhdi, M.A
NIP. 196902111995031002

Penguji Utama



Dr. H. Zeid B. Semeer, Lc., MA
NIP. 196703152000031002

Ketua



Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag
NIP. 196210211992031003

Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 05 Mei 2026

Prof. Dr. ABD. Haris, M.Ag.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Alberda Salma Fariha

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

di Malang.

Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

Nama : Alberda Salma Fariha

NIM : 220101110158

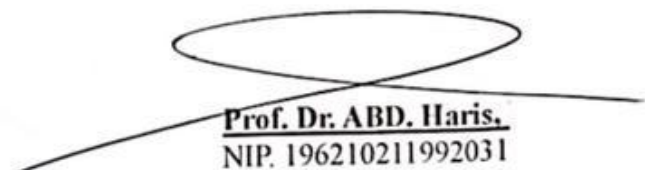
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas
VII di Mts Attaraqqie Putra

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

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 05 Mei 2026
Dosen Pembimbing



Prof. Dr. ABD. Haris,
NIP. 196210211992031

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alberda Salma Fariha
NIM : 220101110158
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Attaraqqie Putra
Email : alberdasalma688@gmail.com
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. ABD. Haris, M.Ag.
NIP : 196210211992031003

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 05 Mei 2026



Alberda Salma Fariha
NIM. 220101110158

LEMBAR MOTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Al-Baqarah 286)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillāhi Rabbil ‘Ālamīn

Dengan tulus penuh rasa syukur kehadiran Allah *Subhānahu wa Ta‘ālā* atas segala rahmat dan karunia-nya, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu, yang selalu mendoakan, menyayangi, serta memberikan dukungan. Penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala pengorbanan berupa tenaga, waktu, maupun materi yang diberikan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga Allah *Subhānahu wa Ta‘ālā* membalas segala amal baik itu dengan pahala yang berlipat serta limpahan keberkahan di dunia maupun akhirat.
2. Kakak tercinta, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag., yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta memberikan ilmu yang sangat berharga selama masa proses penyusunan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas PAI H angkatan 2022 dan seluruh teman-teman PAI angkatan 2022, yang telah memberikan kebersamaan, dukungan, serta kenangan yang tidak terlupakan.
5. Seluruh keluarga dan teman-teman, yang selalu mendo'akan, memberi semangat serta dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahillāhi rabbil ‘ālamīn, penulis menghaturkan puji syukur ke hadirat Allah *Subhānahu wa Ta‘ālā* atas curahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Attaraqie Putra Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Shalawat serta *salam* semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad *ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam*, keluarga, sahabat, serta umatnya yang tiada henti mengikuti ajarannya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penulisan karya ilmiah ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai keterbatasan sehingga hasil yang disajikan belum sepenuhnya mencapai tingkat kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan sebagai bahan refleksi serta penyempurnaan di masa mendatang. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan penuh ketulusan dan rasa hormat, penulis menyampaikan penghargaan serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., sebagai Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh staf yang telah berkontribusi dalam menunjang kelancaran proses akademik.

2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan kontribusi dalam menunjang pelaksanaan kegiatan akademik.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan validator ahli materi, beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan kontribusi dalam proses akademik.
4. Prof. Dr. ABD. Haris, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang memberikan banyak waktu dan ilmu untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ainatul Mardhiyah, M.Cs., sebagai validator desain media pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia memberikan penilaian dan saran pada desain media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
6. Puri Prastio, S.Pd., sebagai validator dan guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Attaraqqie Putra Malang yang telah banyak meluangkan waktunya dalam membantu peneliti untuk bisa melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran, serta berkenan memberikan penilaian dan saran terhadap media tersebut.
7. Sidah Al Hadad S.Pd. I, selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian di lingkungan sekolah.
8. Seluruh keluarga besar MTs Attaraqqie Putra Malang yang telah menerima penulis, memberikan kesempatan dan memberikan bantuan dalam melaksanakan penelitian.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
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 = ' (ayin)	ء = ' (hamza)
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 Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
LEMBAR JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
LEMBAR MOTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR KLAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk	9
F. Orisinalitas Penelitian	9
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Media Pembelajaran	17
1. Definisi Media Pembelajaran	17
2. Fungsi Media Pembelajaran	17
3. Manfaat Media Pembelajaran	19
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	21

5. Kriteria Pemilihan Tujuan	23
B. Media Komik	25
1. Definisi Media Komik	25
2. Komik Sebagai Media Pembelajaran	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Komik	26
C. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	27
1. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam	25
2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	28
3. Materi Sejarah Kebudayaan Islam	29
D. Motivasi Belajar	29
1. Definisi Motivasi Belajar	29
2. Fungsi Motivasi Belajar	30
3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	31
4. Peran Media Pembelajaran Terhadap Motivasi	32
E. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	37
1. <i>Analysis</i>	37
2. <i>Design</i>	38
3. <i>Development</i>	40
4. <i>Implementation</i>	40
5. <i>Evaluation</i>	40
D. Uji Coba Produk	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	41
3. Jenis Data	42
4. Instrumen Pengumpulan Data	43
5. Teknik Analisis Data	44
BAB IV PAPARAN DATA DAN PENGEMBANGAN	52
A. Paparan Data	52

B. Pengembangan Desain Produk	54
C. Analisa Data dan Revisi Produk	68
BAB V PEMBAHASAN	89
A. Analisis Pengembangan Media	89
B. Kesimpulan	96
C. Saran Untuk Pengembang Selanjutnya	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	102
RIWAYAT HIDUP	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3. 1 Kualifikasi Persentase Tingkat Kevalidan.....	45
Tabel 3. 2 Klasifikasi Peningkatan Motivasi Siswa	50
Tabel 4. 1 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	58
Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Nilai.....	68
Tabel 4. 3 Penskoran Angket Validasi	69
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain Materi.....	71
Tabel 4. 5 Revisi Arahan Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Desain	74
Tabel 4. 7 Revisi Arahan Ahli Desain	75
Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	77
Tabel 4. 9 Revisi Arahan Ahli Pembelajaran	78
Tabel 4.10 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	79
Tabel 4. 11 Tabel Penolong Uji T.....	82
Tabel 4. 12 Angket Koefisien Korelasi	83
Tabel 4. 13 Angket Respon Penggunaan Komik.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Aplikasi Pembuatan Media Komik	39
Gambar 4. 1 Halaman Cover Depan	62
Gambar 4. 2 Halaman Kata Pengantar & Biografi, CP dan TP, Pengenalan Tokoh	63
Gambar 4. 3 Halaman Isi Komik	65
Gambar 4. 4 Halaman Kesimpulan & Ayat Al-Qur'an	66
Gambar 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Gambar 4. 6 Hasil Validasi Ahli Desain.....	73
Gambar 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Survei	102
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 3: Bukti Konsultasi Skripsi.....	104
Lampiran 4: Surat Keterangan Bukti Penelitian	106
Lampiran 5: Surat Validator Ahli Materi.....	107
Lampiran 6: Surat Validator Ahli Desain	108
Lampiran 7: Surat Validator Ahli Pembelajaran	109
Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 9: Hasil Validasi Ahli Desain	112
Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	114
Lampiran 11: Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	118
Lampiran 12: Lembar Pre-test dan Post-test	119
Lampiran 13: Angket Peningkatan Motivasi Belajar	120
Lampiran 14: T Tabel	121
Lampiran 15: Dokumentasi Penelitian.....	122
Lampiran 16: Sertifikat Bebas Plagiasi.....	123

ABSTRAK

Salma Fariha, Alberda. 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Attaraqqie Putra Malang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Prof. Dr. Abdul. Haris, M.Ag.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memerlukan media yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr* di kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media komik, efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran, dan perannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan tes terhadap 18 peserta didik kelas VII.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik memperoleh nilai validasi sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 57,37 pada pre-test menjadi 65,79 pada post-test, namun belum signifikan secara statistik. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan persentase sebesar 87,2% dengan kategori sangat baik yang mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media komik.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran komik dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media ini mampu memberikan respon positif dan berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

ABSTRACT

Salma Fariha, Alberda. 2026. Development of Comic-Based Learning Media to Enhance Motivation in Learning Islamic Cultural History at MTS Attaraqie Putra Malang, Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Advisor: Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag.

Keywords: Development, Comics, Learning Media, Learning Motivation, History of Islamic Culture

Teaching the history of Islamic culture requires teaching materials capable of increasing students' interest and motivation to learn. Therefore, this study developed a comic-based teaching material on the topic of Prophet Muhammad's da'wah both in secret and in public for seventh-grade students at MTs Attaraqie Putra in Malang.

This study aims to examine the process of developing the comic-based teaching material, the effectiveness of its use in the classroom, and its role in enhancing students' motivation to learn.

The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests administered to 18 seventh-grade students.

The results indicate that the comic-based learning material achieved a validation score of 82.5%, classified as highly valid. Students' average scores increased from 57.37 on the pre-test to 65.79 on the post-test, though this difference was not statistically significant. The learning motivation questionnaire results showed a percentage of 87.2% in the "very good" category, indicating an increase in students' learning motivation after using comic-based media.

Based on the research results, comic learning media is deemed suitable for use in teaching the History of Islamic Culture. This medium is capable of eliciting positive responses and plays a role in enhancing students' learning motivation.

الملخص

سلمى فريجة، ألدرا. 2026. تطوير وسائط تعليمية على شكل قصص مصورة لتعزيز الحافز على تعلم تاريخ الثقافة الإسلامية في مدرسة أتاراكى للبنين في مالانج، أطروحة تخرج، قسم التربية الإسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. مشرف أطروحة التخرج: الأستاذ الدكتور عبد الحارث، ماجستير في العلوم الدينية.

الكلمات المفتاحية: التنمية، القصص المصورة، وسائل التعلم، الدافع للتعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية يتطلب تدريس تاريخ الثقافة الإسلامية مواد تعليمية قادرة على تعزيز اهتمام الطلاب ودوافعهم للتعلم. ولذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير مواد تعليمية قائمة على القصص المصورة حول موضوع دعوة النبي محمد صلى الله عليه وسلم —سواء السرية منها أو العلنية— لطلاب الصف السابع في مدرسة «أتاراكى» للبنين في مالانج.

يهدف هذا البحث إلى دراسة عملية تطوير المواد التعليمية القائمة على القصص المصورة، وفعالية استخدامها في الفصل، ودورها في تعزيز دافع الطلاب للتعلم.

استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE، الذي يشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات التي تم إجراؤها على 18 طالبًا من الصف السابع.

أظهرت نتائج البحث أن المواد التعليمية القائمة على القصص المصورة حصلت على درجة صحة بلغت 82.5٪، والتي صُنفت على أنها صحيحة للغاية. ارتفع متوسط درجات الطلاب من 57.37 في الاختبار التمهيدي إلى 65.79 في الاختبار النهائي، على الرغم من أن هذا الاختلاف غير ذي دلالة إحصائية. أظهرت نتائج استبيان الدافع للتعلم نسبة 87,2٪ في فئة "جيد جدًا"، مما يشير إلى تحسن دافع الطلاب للتعلم بعد استخدام الوسائط القائمة على القصص المصورة.

بناءً على نتائج البحث، تعتبر الوسائط التعليمية القائمة على القصص المصورة مناسبة للاستخدام في تدريس تاريخ الثقافة الإسلامية. فهذه الوسائط قادرة على إثارة ردود فعل إيجابية وتلعب دورًا في تحسين تعلم الطلاب.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam revolusi industri 4.0, teknologi berkembang menjadi katalis bagi pergeseran besar dalam sistem dan praktik pendidikan di berbagai bidang. Perkembangan ini membuka peluang strategis demi mengoptimalkan mutu pendidikan Islam melalui integrasi teknologi yang relevan dan berkelanjutan.¹

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang mulai diimplementasikan pada Kurikulum 2013 telah menunjukkan transformasi cara pandang terhadap pembelajaran yang mendorong inovasi dalam metode pengajaran.²

Teknologi mendorong perubahan perilaku belajar pada peserta didik dengan memudahkan penyampaian informasi. Pemanfaatan media pembelajaran berupa gambar, audio, dan video berfungsi dalam meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, yang secara implisit turut mendorong tumbuhnya motivasi belajar peserta didik.³

Peran krusial teknologi dapat menunjang motivasi peserta didik dapat dibuktikan ketika materi disampaikan secara menarik, partisipasi siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, sehingga penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi seoptimal mungkin.⁴ Teknologi dalam pendidikan

¹ Ulfatun Nafi'ah and Djono, "Inovasi Media Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 6, no. 2 (2023): 359.

² Yahya Komaruddin and Qadariyah Barkah, "Optimalisasi Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Pendekatan Saintifik Dengan Metode Poster Comment," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 4613–26.

³ Euis Rahayu Ningsih and Zulfitria, "Pengaruh Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 5 (2024): 518–24.

⁴ Atikah Asna et al., "Pengaruh Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Reflection : Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2025): 103–11, <https://doi.org/10.61132/reflection.v2i2.658>.

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memperluas wawasan dan menyediakan berbagai informasi yang dapat dimanfaatkan ketika kegiatan pembelajaran. Kehadiran teknologi juga turut berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan di institusi sekolah dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.⁵

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi media pembelajaran adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu elemen fundamental dalam pembelajaran keagamaan yang dirancang untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap norma-norma historis Islam sebagai fondasi dalam menerapkan kehidupan. Mata pelajaran ini memiliki fungsi untuk mengembangkan potensi siswa dalam menginterpretasikan nilai, makna, hikmah, serta berbagai peristiwa sejarah Islam secara reflektif dan kontekstual.⁶ Ruang lingkup mata pelajaran. Kajian Sejarah Kebudayaan Islam mencakup situasi sosial masyarakat Arab pada masa pra-Islam, perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW, serta dinamika dakwah beliau. Pembelajaran dalam mata pelajaran ini tidak semata-mata menitikberatkan pada ranah kognitif, melainkan turut mengedepankan pengembangan sikap dan pembentukan karakter peserta didik.⁷

Dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru berupaya menyampaikan materi secara efektif melalui berbagai strategi pembelajaran.

⁵ Prayoga et al., "Analisa Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Minat Cryptocurrency Dibandingkan Pasar Modal," *Prosiding Caption 2*, no. 1 (2023): 181–90.

⁶ Abdul Haris Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789.z>

⁷ Kiki Agustinar et al., "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023): 206–12, <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.783>.

Akan tetapi, karakteristik materi yang memuat banyak peristiwa sejarah, tokoh, dan kronologi kejadian sering kali menuntut adanya media pembelajaran yang lebih variatif agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁸

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih memerlukan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Di samping itu, penguatan nilai-nilai karakter perlu terus diintegrasikan sehingga peserta didik tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga memahami makna dan hikmah dari materi yang dipelajari.⁹

Dalam menghadapi permasalahan yang terjadi, maka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang berperan sebagai pemicu interaksi yang menjembatani hubungan komunikasi dua arah dalam kegiatan belajar-mengajar.¹⁰ Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menawarkan solusi kontemporer terhadap beragam permasalahan yang dihadapi peserta didik, baik pada aspek aksesibilitas, keterlibatan, maupun efektivitas belajar.¹¹ Beberapa penelitian telah menyebutkan bahwa peningkatan motivasi peserta didik dapat dipengaruhi sejumlah faktor. Menurut Rahman, desain media yang menarik dan

⁸ M Nurul Ulum, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora," *Jurnal Pedagogy* 15, no. 1 (2022): 138–49, <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i1.120>.

⁹ Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital," *Proceeding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* 1, no. 1 (2020): 9, <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>.

¹⁰ Siti Ainun Nazhiroh, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah, "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 405–11, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>.

¹¹ Yulianti Grace et al., "Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI)," *Journal of Information Systems and Management* 2, no. 6 (2023): 102–6.

responsif, baik secara visual maupun audio, perlu disesuaikan dengan usia dan karakteristik siswa agar efektivitas pembelajaran dapat meningkat secara optimal.¹² Menurut Anisah, Desain dan kualitas konten dapat menjadi faktor keefektifitasan media pembelajaran. Penyusunan konten yang terstruktur dan penyesuaian dengan gaya belajar peserta didik dapat menentukan efektifitas media pembelajaran.¹³

Model pendidikan interaktif dan inovatif muncul sebagai jawaban atas permasalahan dalam pendekatan pendidikan yang bersifat fundamentalis. Dalam pendekatan interaktif dan inovatif, siswa tidak lagi diposisikan menjadi objek pasif yang menerima penjelasan dari pendidik semata. Namun, siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan dibimbing untuk berinteraksi serta mengasah kemampuan berpikir kritis.¹⁴ Menurut Aida, Media pembelajaran yang bersifat inovatif, seperti audiovisual, memanfaatkan indera auditori dan visual guna Mengembangkan proses belajar yang komunikatif dan mudah diakses secara kognitif oleh siswa.¹⁵ Menurut Sanaky, Media berbasis grafis dikelompokkan sebagai jenis media visual yang dimanfaatkan untuk mengalihkan informasi dari sumber kepada penerima melalui saluran penglihatan. Agar pesan tersampaikan secara optimal, informasi disajikan dalam

¹² Ismail Rahman et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Kajian Studi Literatur,” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 2 (2024): 77–86, <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i2.818>.

¹³ Tasya Ramadhani, Tatu Helsa Aulia, and Saskia Dwi Anastasya, “Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Anisah1,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 467–81.

¹⁴ Ria Ratna Ningtyas, Ima Rosila, and Rahmat Kamal, “Media Digital Dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital,” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 4 (2024): 188–202, <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i4.4645>.

¹⁵ Ulya Fawaida La’ali Nur Aida, Dewi Maryam, FiaFebiola, Sari Dian Agami, “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual,” *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 292–301, <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.

bentuk simbol visual yang mudah dimengerti. Media ini secara khusus berfungsi untuk menarik perhatian dan memperjelas gagasan. Media ini juga memberikan ilustrasi terhadap fakta agar tidak mudah dilupakan serta memiliki keunggulan karena sederhana, mudah dibuat dan relatif murah dari segi biaya.¹⁶ Arsyad menjelaskan bahwa bentuk materi pembelajaran berbasis cetak yang umum digunakan antara lain: buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, maupun *hand out*. Dalam proses perancangannya, teks cetak perlu memperhatikan enam aspek utama, yaitu Keseragaman desain, struktur visual, organisasi konten, estetika tampilan, proporsi tipografi, dan pengelolaan area kosong secara efektif.¹⁷

Dengan mempertimbangkan pentingnya peningkatan motivasi belajar peserta didik, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses penyampaian materi secara lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik yang menyajikan materi melalui perpaduan visual dan cerita sebagai alternatif pendukung pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.

Menurut peneliti, komik sebagai media pembelajaran dapat berperan sebagai solusi alternatif dalam mengatasi kendala pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selaras pada pandangan Kustandi dan Sutjipto, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda tergantung pada tujuan serta pengelompokannya. Dengan pertimbangan tersebut, pemilihan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik agar proses pemahaman materi

¹⁶ Hajah A H Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009).

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 16th ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2013).

dapat berlangsung secara optimal. Satu dari media yang banyak digunakan adalah gambar atau foto, karena bersifat umum, mudah dipahami, dan dapat dinikmati oleh semua kalangan. Media ini menyampaikan pesan melalui indera penglihatan dengan menggunakan simbol-simbol visual yang harus dipahami dengan tepat agar penyampaian informasi berjalan efektif. Media grafis memiliki fungsi strategis dalam pembelajaran, yaitu mengundang perhatian peserta didik, menegaskan konsep yang disampaikan dan menyajikan ilustrasi yang mempermudah pemahaman terhadap fakta secara efisien. Media gambar memiliki keunggulan karena bersifat konkret dan realistis dibandingkan media yang bersifat verbal. Media ini mampu memperjelas berbagai persoalan di beragam bidang dan dapat digunakan oleh semua kalangan usia. Selain itu, biayanya relatif terjangkau dan tidak memerlukan perangkat khusus dalam penggunaannya.¹⁸

Menurut Asnawir dan Usman, komik termasuk media pembelajaran yang bersifat sederhana, komunikatif, dan bersifat eksplisit, sehingga dapat digunakan sebagai alat penyampaian informasi sekaligus sebagai media edukatif. Namun, penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dengan hati-hati karena komik seringkali lebih menonjolkan sisi komersial tanpa memperhatikan dampak yang ditimbulkan. Hasil survei di Negara Philipina yang disampaikan oleh Andre Rinanto, menunjukkan bahwa minat baca komik cukup tinggi di beragam rentang usia, jenjang pendidikan, serta kondisi sosial ekonomi.¹⁹

¹⁸ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, 1st ed. (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011).

¹⁹ H Asnawir and M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002).

Dengan demikian, komik yang dirancang diharapkan dapat berperan secara konstruktif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memotivasi siswa untuk membaca dan memahami materi. Bentuk penyajian berupa cerita dengan dialog dan visualisasi menarik akan membantu siswa lebih mudah menangkap pesan dari peristiwa yang disajikan serta mengingatnya dengan baik.

Peneliti merancang media pembelajaran berupa komik yang memuat konten Sejarah Kebudayaan Islam dengan penekanan pada aspek pada Dakwah Rahasia (*Sirriyah*) dan Dakwah Terang-Terangan (*Jahr*). Media ini ditujukan guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dituangkan dalam skripsi berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Attaraqie Putra Malang*" sebagai syarat penyelesaian studi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan media komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran komik dalam pembelajaran peserta didik kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang?
3. Bagaimanakah peran media komik dalam meningkatkan motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang.
2. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran komik dalam pembelajaran kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang.
3. Untuk mengkaji sejauh mana media komik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Komik memiliki peran dalam memperluas pendekatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta memiliki potensi sebagai referensi dalam merancang strategi yang mampu Mendorong peningkatan semangat belajar peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan atraktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Potensi yang dimiliki media ini berperan dalam mendukung pendidik untuk menyampaikan materi secara lebih strategis, denagan tujuan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik.

- b. Bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memperbaiki motivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi menggembirakan.

- c. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi inovasi

dalam pembelajaran berbasis media visual

d. Bagi peneliti

Pengembangan ini dapat menjadi penerapan ilmu media pembelajaran yang dipelajari peneliti selama perkuliahan, serta memperluas wawasan dan pengalaman yang bermanfaat untuk proses belajar mengajar di kemudian hari.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk komik bersifat *hardfile* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Penyampaian materi dilakukan melalui pendekatan visual dan naratif guna meningkatkan keterpahaman peserta didik terhadap konten sejarah secara lebih efektif. Produk ini memiliki aspek-aspek utama komik, antara lain: panel atau kotak gambar yang berisi ilustrasi dan teks, tokoh atau karakter yang mewakili cerita sejarah, dialog dalam bentuk balon kata untuk menyampaikan percakapan, narasi sebagai penjelasan tambahan, serta alur cerita yang runtut mengikuti urutan peristiwa sejarah. Komik ini juga menggunakan warna, ekspresi tokoh, dan ilustrasi yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, komik dilengkapi petunjuk atau pertanyaan refleksi di beberapa bagian untuk memandu peserta didik memahami materi lebih dalam.

F. Orisinalitas Penelitian

Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, perlu dilakukannya penelitian pengkajian terhadap sejumlah penelitian terdahulu. Penelitian ini dilakukan dalam upaya mengidentifikasi celah yang belum dijelajahi oleh peneliti

sebelumnya. Penelusuran terhadap penelitian sebelumnya menunjukkan beberapa temuan penting berikut:

Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, dan Made Pramono, 2021, jurnal *sinta 4* dengan judul: "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa" dengan tujuan kepada pengembangan komik digunakan dalam konteks pembelajaran serta mendukung keterkaitannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Kajian ini masih membahas media komik secara umum dan tidak diarahkan pada mata pelajaran tertentu, sehingga fokusnya lebih luas. Dengan menggunakan pendekatan studi literatur, penelitian ini menekankan efektivitas komik pendidikan dalam mendorong motivasi belajar. Keunikan utama dari penelitian ini terletak pada pandangannya bahwa membaca komik bukan hanya bentuk hiburan, tetapi juga bentuk literasi yang kompleks karena menggabungkan unsur visual dan naratif. Melalui perspektif tersebut, komik dianggap memiliki perpotensi mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik dan mengakselerasi pengembangan kemampuan berpikir analitis secara sistematis.²⁰

Moh. Nawafil, 2022, Tesis dengan judul: "Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII". Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual dalam penyampaian

²⁰ Eka Rahma Mahendra, Siantoro. Gigih, and Made Pramodo, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 9, no. 1 (2021): 279–84.

materi. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII SMP sebagai subjek uji coba yang setara dengan kelas VII MTs. Fokus utama penelitian ini adalah menyempurnakan keterampilan berpikir kreatif dengan cara menerapkan model pembelajaran berbasis HOTS. Hasil telaah menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan karena relevansinya yang dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan.²¹

Lailatul I'zaati, 2024, Tesis dengan judul: “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang” yang menekankan aspek pada perancangan dan penyempurnaan komik digital sebagai sarana pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al-Uswah Malang. Persamaan dengan penelitian lain terletak pada perhatian utama yang sama, yakni pemanfaatan media visual sebagai sarana bantu yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media komik yang dikembangkan berbasis digital atau online, sehingga selaras dengan keperluan pembelajaran modern. Keaslian penelitian ini terfokus pada pendekatan kajian pustaka terfokus untuk menilai efektivitas komik pendidikan, dengan penekanan pada motivasi belajar siswa, bukan semata-mata pada capaian akademik. Selain itu,

²¹ Moh Nawafil, “Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII,” *Tesis: Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2022, 1–152.

penelitian ini menekankan literasi visual sebagai bentuk literasi kompleks.²²

Safira Eka Rahmadhani, 2024, dalam kegiatan riset tesisnya yang berjudul “Pengembangan E-Komik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VIII” menjelaskan bahwa urgensi dari penelitian ini adalah penguatan mutu proses pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi literatur, yang berbeda dari sebagian besar penelitian lain yang biasanya dilakukan dengan metode eksperimen. Selain itu, Rahmadhani memanfaatkan berbagai platform digital dalam pengembangan media e-komik, seperti Canva, Flip PDF and Netlify, Wondershare Quiz Creator, serta Visual Studio Code. Penggunaan berbagai aplikasi ini mengindikasikan adanya integrasi teknologi yang menghasilkan media pembelajaran interaktif yang lebih variatif dan selaras dengan dinamika era modern.²³

Sri Ayu Cahya Pinatih dan DB. Kt. Ngr. Semara Putra, 2021, Jurnal terakreditasi peringkat 2, melalui penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA” menekankan pentingnya penerapan media pembelajaran berperan sebagai perangkat untuk mendorong motivasi belajar serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Fokus penelitian diarahkan pada Mata Pelajaran IPA dengan pengembangan komik digital berdasarkan pendekatan saintifik. Model ADDIE

²² Lailatul I’zaati, “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang,” *Tesis: Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2024, 1–177.

²³ Safira Eka Rahmadhani, “Pengembangan E-Komik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VIII,” *Pascasarjana: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2024, 1–212.

yang telah melalui proses validasi digunakan sebagai kerangka dalam pelaksanaan pengembangan., sehingga media yang dihasilkan terbukti mampu memberikan kontribusi positif dan memikat pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁴

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul, Bentuk (Tesis/Disertasi/Jurnal)	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, Made Pramono (2021). Pengembangan Komik Pendidikan sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Nasional	Menjelaskan pengembangan media komik untuk sarana pembelajaran serta hubungan yang dimilikinya dengan motivasi belajar.	Penelitian ini masih menjelaskan media komik secara umum dan tidak berfokus pada mata pelajaran tertentu.	Penelitian menggunakan pendekatan studi literatur yang menekankan pada efektivitas komik pendidikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Keunikan utamanya adalah cara pandang bahwa membaca komik bukan sekadar hiburan, melainkan bentuk literasi kompleks (visual + naratif) yang mampu mengembangkan motivasi sekaligus

²⁴ Sri Ayu Pinatih and Semara Putra, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 115–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.

				keterampilan berpikir kritis siswa.
2.	Moh. Nawafil (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII, Tesis	Subjek dalam uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP yang memiliki tingkat kesetaraan dengan kelas VII MTs.	Penelitian ini mengkaji tujuan pelaksanaan penelitian yang berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui penerapan model HOTS.	Penelitian ini menelaah menjelaskan bahwa komik bisa menjadi terobosan terbaru dalam dunia pendidikan karena relevansinya dalam segala tingkat pendidikan.
3.	Lailatul I'zaati (2024). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT Al-Uswah Malang, Tesis	Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal perhatian terhadap penggunaan media visual sebagai instrumen yang mendukung peningkatan kualitas belajar.	Media komik yang dikembangkan penelitian ini berbasis digital atau online.	Orisinalitas penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kerangka terfokus untuk menilai efektivitas komik pendidikan dengan menekankan aspek motivasi belajar siswa, bukan sekadar capaian akademik. Penelitian ini juga mengangkat literasi visual sebagai bentuk literasi kompleks, sehingga membaca

				komik dipandang sebagai keterampilan kritis, bukan hanya hiburan.
4.	Safira Eka Rahmadhani (2024). Pengembangan E-Komik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VIII, Tesis	Penelitian ini diarahkan untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.	Penelitian menggunakan studi literatur yang terbilang berbeda dari penelitian yang umumnya dilakukan dengan bentuk eksperimen.	Peneliti menggunakan berbagai platform yang bervariasi, seperti: Canva, Flip pdf and netlify, Wondershare Quiz Creator dan Visual Studio Code
5.	Sri Ayu Cahya Pinatih & DB. Kt. Ngr. Semara Putra (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA, Jurnal Nasional	Media pembelajaran yang digunakan peneliti menekankan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.	Peneliti menggunakan mata pelajaran IPA untuk melakukan penelitiannya.	Peneliti mengembangkan komik digital berbasis saintifik menggunakan model ADDIE yang tervalidasi, sehingga dapat menarik peningkatan kontribusi peserta didik.

G. Definisi Istilah

Untuk memastikan ketepatan dalam pemahaman terhadap istilah yang berkaitan dengan fokus penelitian dan pengembangan, diperlukan penjabaran definisi operasional sebagai acuan interpretatif bagi pembaca, yaitu:

1. Komik Cetak

Komik cetak adalah media berbentuk buku atau lembaran bergambar yang disajikan dalam format visual naratif, terdiri atas panel, tokoh, dialog, serta ilustrasi yang berfungsi memperjelas isi materi pembelajaran.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah stimulasi positif dari dalam diri atau-pun eksternal yang memacu seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Manifestasinya dapat dilihat melalui minat yang tinggi, konsentrasi yang terjaga, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme dalam memahami materi pelajaran.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam yang dirujuk dalam konteks ini merujuk pada dakwah rahasia (*sirriyah*) dan dakwah terang-terangan (*jahr*), yang memuat makna dan hikmah dari strategi dakwah Nabi dalam dua fase tersebut sebagai cerminan nilai-nilai pembentukan karakter peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Penyebutan “media” merupakan struktur varian jamak dari kata “*medium*” yang secara etimologis berarti media komunikasi untuk menyampaikan pesan. Dalam ranah komunikasi, media berperan sebagai penghubung antara pengirim dan penerima informasi, memungkinkan terjadinya transfer makna secara efektif.

Pembelajaran adalah sebuah prosedur terencana yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar berpartisipasi dalam memperluas pengetahuan. Proses ini dikonstruksi secara kolaboratif antara pendidik sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek pembelajar. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perangkat pendukung dalam menyampaikan materi edukatif dari komunikator kepada komunikan.²⁵

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, 2 komponen utama yang amat menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah metode pengajaran beserta media pembelajaran. Terdapat keterkaitan erat antara metode pembelajaran dan jenis media yang digunakan, sebab pemilihan metode akan menentukan karakteristik media yang paling efektif dalam mendukung proses belajar. Di samping itu, aspek lain seperti target dari pembelajaran, bentuk tugas, jawaban yang diharapkan dari peserta didik,

²⁵ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran* (Kota Bekasi: CV. Nurani, 2016).

serta karakter dan konteks belajar mereka juga perlu diperhatikan. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu dan mendukung pendidik dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan kondusif, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pendidikan, membantu guru membentuk lingkungan belajar yang interaktif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada periode tersebut, media pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi secara aktif dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media dapat memberikan data dengan cara yang menarik dan meyakinkan, memudahkan siswa dalam menafsirkan informasi, serta merangkum materi agar lebih ringkas. Sejalan dengan hal tersebut, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim* menyatakan hal yang serupa.

إِنَّهَا أَكْبَرُ تَأْثِيرًا فِي الْخَوَاسِ وَأَضْمَرُ لِلْفَهْمِ، فَمَا رَأَى كَمَنْ سَمِعَ

Artinya: Media pengajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap indera dan lebih menjamin pemahaman peserta didik. Tingkat pemahaman serta daya tahan informasi yang diperoleh melalui pendengaran saja tidak sebanding dengan pemahaman yang diperoleh melalui penglihatan, atau kombinasi antara melihat dan mendengar. Ibrahim selanjutnya menegaskan pentingnya media pengajaran sebagai elemen krusial dalam proses pembelajaran:

جَلْبُ السُّرُورِ لِلتَّلَامِيذِ وَتَجْدِيدُ نَشَاطِهِمْ، إِنَّهَا تُسَاعِدُ عَلَى تَثْبِيتِ الْحَقَائِقِ فِي أَذْهَانِ
التَّلَامِيذِ... إِنَّهَا تُحْيِي الدَّرْسَ

Artinya: Media pengajaran berperan dalam menumbuhkan rasa senang dan antusiasme siswa, membangkitkan semangat belajar mereka, serta memperkuat pemahaman materi dalam pikiran peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup.²⁶

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aspek penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pendidik memiliki tanggung jawab sebagai merancang, melaksanakan, mengevaluasi peserta didik agar berpotensi mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dapat dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan awaal, peng-oraganisasian materi ajar, pemilihan referensi belajar, metode pembelajaran serta penilaian pembelajaran.

Suwarna menjelaskan bahwa hal positif dari media pembelajaran secara khusus dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. Penyajian konten pembelajaran secara terstandarisasi.

Dalam penyampaian materi, guru memiliki penafsiran berbeda terhadap suatu hal. Penafsiran ini dapat diminimalisasikan dengan bantuan media pembelajaran, sehingga materi yang disuguhkan kepada peserta didik lebih seragam.

- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2002).

perhatian peserta didik.

Media pembelajaran mampu mengubah penyampaian materi yang semula kurang jelas menjadi lebih mudah dipahami, berkat metode yang menggabungkan elemen audio dan visual. Penyajian informasi yang bersifat audio dan visual secara simultan, proses belajar menjadi lebih konkret, menarik, dan efektif.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran dapat menghubungkan komunikasi antara dengan guru dan siswa jika digunakan dengan prosedur yang tepat.

- d. Durasi proses pembelajaran dapat diminimalisir

Proses belajar mengajar dapat dioptimalkan dengan media pembelajaran. Banyak kasus yang terjadi di sebuah institusi pendidikan, dimana guru menghabiskan waktu yang lama dalam menjelaskan materi ajar secara konvensional.

- e. Mutu proses pembelajaran dapat mengalami peningkatan.

Pemanfaatan media tersebut tidak hanya mempercepat dan menyederhanakan proses pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang lebih menyeluruh dan mendalam.

- f. Pembelajaran berlangsung fleksibel, tanpa batas waktu dan tempat.

Media pembelajaran telah didesain untuk memudahkan peserta didik dalam belajar dimana-pun dan kapan-pun.

- g. Antusiasme siswa dalam belajar dapat meningkat.

Media pembelajaran berperan untuk mengoptimalkan penyampaian materi dan informasi, sehingga mampu mendukung

kelancaran serta peningkatan efektivitas proses dan hasil belajar.

h. Peran guru menjadi lebih efektif dalam mengelola pembelajaran.

Media pendidikan berperan sebagai alat instruksional yang secara aktif mentransmisikan informasi kepada peserta didik, yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif.²⁷

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran dilakukan menurut sasaran penggunaannya serta model yang digunakan. Lima tokoh yang mengemukakan model pengelompokan tersebut antara lain Wilbur Schramm, Gagne, Allen, Gerlach dan Ely, serta Ibrahim.

Menurut Schramm, media diklasifikasikan berdasarkan karakteristik dan jangkauan operasional. Berdasarkan karakteristiknya, media terbagi menjadi dua: media kompleks dan mahal, serta media sederhana. Sementara itu, berdasarkan jangkauan operasional, media dibagi menjadi tiga: (1) Media dengan jaringan informasi luas dan serentak seperti: TV, radio, dan faksimili. (2) Media dengan tampilan terbatas dalam ruang seperti film, video, slide, poster, dan audio tape. (3) Media untuk pembelajaran mandiri seperti buku, modul, komputer, dan telepon.

Menurut Gagne, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam 7 jenis: objek ilustratif, komunikasi verbal, media cetak, gambar statis, gambar bergerak, film bersuara, dan perangkat berbasis mesin. Masing-masing berfungsi untuk mendukung proses belajar, seperti merangsang minat,

²⁷ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

memberi contoh, menciptakan kondisi eksternal, mendorong berpikir, mentransfer pengetahuan, mengevaluasi, dan memberi *feedback*.

Allen membagi media pembelajaran ke dalam 9 kategori, yang mencakup gambar statis, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman suara, pembelajaran terprogram, kegiatan demonstrasi, bahan cetak untuk evaluasi, serta penyampaian secara lisan. Pengelompokan ini dikaitkan dengan sasaran instruksional yang hendak diwujudkan. Menurut Allen, masing-masing media pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan tersendiri. Adapun tujuan pembelajaran yang diidentifikasi meliputi informasi faktual, pengenalan visual, pemahaman konsep dan prinsip, prosedur, keterampilan, serta sikap. Tingkat efektivitas setiap media dalam mencapai tujuan tersebut bervariasi, yaitu berada pada kategori tinggi, sedang, atau rendah.

Gerlach dan Ely mengelompokkan media pembelajaran ke dalam delapan kategori berdasarkan karakteristik fisiknya. Kategori tersebut meliputi: objek nyata, penyampaian verbal, penyajian grafis, gambar statis, gambar dinamis, rekaman audio, pembelajaran tersistem, dan simulasi.

Ibrahim menggolongkan media menurut ukuran dan kerumitan alatnya menjadi 5 jenis: media dua dimensi tanpa proyeksi, media tiga dimensi tanpa proyeksi, media radio, media proyeksi, dan media elektronik seperti TV, video dan komputer.

Berdasarkan berbagai konsep penggolongan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah memilih media yang sesuai saat merancang pembelajaran. Penentuan media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta

karakter dan kemampuan peserta didik, sehingga menjadi penentu keberhasilan proses belajar.²⁸

5. Kriteria Pemilihan Tujuan

Ahli menentukan pedoman klasifikasi media dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Faktor tersebut meliputi kesesuaian dan kualitas media dan keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Parameter penetapan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Sinkronisasi dengan objek utama

Dalam pemilihan media pembelajaran, sebaiknya selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media dipilih berdasarkan sasaran pedagogis yang disah-kan, dengan mempertimbangkan satu, dua, atau ketiga ranah utama dalam pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek penting ini menjadi landasan utama dalam menentukan media yang tepat, sementara aspek lainnya berfungsi sebagai pelengkap.

b. Ketepatan-gunaan

Ketepatangunaan dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketika media tersebut cocok jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Jika media pembelajaran kurang cocok jika diterapkan dalam pembelajaran, maka media tersebut tidak perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Kondisi peserta didik

²⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010).

Kriteria dalam penentuan media pembelajaran yang efektif perlu mempertimbangkan kondisi peserta didik secara menyeluruh, termasuk aspek psikologis, filosofis, dan sosiologis mereka. Jika media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran tidak cocok kepada peserta didik, maka media tersebut cenderung tidak memberikan kontribusi dalam proses memahami materi.

d. Ketersediaan

Menurut Wilkinson, media merupakan sarana dalam proses mengajar dan belajar yang perlu berwujud sesuai kebutuhan guru dan siswa. Apabila media tersebut tidak tersedia di lingkungan sekolah, guru dianjurkan untuk merancang dan memproduksi media alternatif guna mendukung penyampaian materi pembelajaran.

e. Efisiensi biaya

Pertimbangan finansial sering menjadi bagian krusial dalam pemilihan media yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Pengeluaran digunakan untuk memperoleh media pembelajaran diharuskan sesuai dengan hasil penggunaan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang ideal adalah yang sederhana dan ekonomis, namun tetap mampu memberikan hasil yang maksimal. Apabila digunakan media yang lebih mahal, maka manfaat atau pencapaian yang diperoleh harus sebanding atau bahkan melebihi investasi yang dikeluarkan.

f. Keterampilan guru

Keterampilan guru sering menjadi hambatan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya, banyak guru cenderung

memilih media yang sederhana karena merasa kurang mampu mengoperasikan media yang tersedia. Apapun jenis medianya, guru wajib memiliki kemampuan untuk menggunakannya secara maksimal demi mendukung pembelajaran.

g. Kualitas teknis

Kualitas dari media pembelajaran menjadi pengaruh *level* keterpahaman pesan atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran hendaknya memiliki kualitas bagus, sehingga dapat mengoptimalkan pemahaman kepada peserta didik.²⁹

B. Media Komik

1. Definisi Media Komik

Media berasal dari bentuk jamak dari kata *medium* dan memiliki arti perangkat untuk menutarakan pesan. Secara umum, media berfungsi sebagai penghubung yang menghubungkan dua pihak dalam proses pemaparan informasi.

Pembelajaran adalah proses membelajarkan siswa melalui komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyampaian materi-materi edukatif yang dapat menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan.³⁰

2. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Jubaedah, media pembelajaran terstruktur adalah

²⁹ Musfiquon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT Prestasi Pustakakaraya, 2012).

³⁰ Rizal et al., *Media Pembelajaran*.

rangkaian visual seperti gambar atau foto, serta narasi yang merepresentasikan suatu peristiwa atau cerita, termasuk dalam kategori komik. Bentuk ini memadukan elemen visual dan verbal guna mengkomunikasikan data dengan cara yang memikat serta jelas. Menurut Rosida & Hastuti menyatakan bahwa komik yang disusun dalam bentuk gambar berurutan memiliki ciri khas tersendiri sebagai media pembelajaran, karena mampu menyampaikan rangkaian peristiwa secara runtut dan sistematis. Struktur visual yang kronologis ini menjadikan komik sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memperjelas informasi yang disampaikan. Sejalan dengan Rosyida, bahwa komik dapat produksi selaras dengan muatan isi materi dan gaya bahasa yang digunakan dalam konteks pembelajaran.³¹

3. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Media pembelajaran komik memiliki keutamaan dalam memaparkan materi secara visual dan naratif, sehingga dapat membangun keterlibatan emosional pembaca terhadap isi yang disampaikan. Melalui penyajian tersebut, komik dirancang untuk membuat materi pembelajaran guna mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan membaca dan belajar. Berbeda hal-nya dengan buku teks yang minim visual dan ilustrasi gambar. Media komik juga merangsang ketertarikan peserta didik, sehingga memacu peserta didik untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil yang optimal.³²

³¹ Pramudya Gunawan and Sujarwo, "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Belajar Siswa," *Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44.

³² Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30.

Meskipun komik memiliki keunggulan dalam aspek visual, penggunaannya tidak terlepas dari beberapa tantangan dalam penggunaan media tersebut. Fokus yang berlebihan pada ilustrasi membuat peserta didik yang kurang mahir dalam membaca hanya memahami gambar tanpa membaca teks. Situasi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dan tidak tertarik saat dihadapkan materi yang berbasis teks. Selain itu, penyajian materi dalam komik yang cenderung singkat dapat menimbulkan interpretasi yang keliru terhadap isi atau konsep yang dimaksud.³³

C. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

1. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam

Hugiono dan Poerwantara mendefinisikan sejarah sebagai rangkaian kejadian masa lampau. Dalam perspektif “sejarah sebagai peristiwa” setiap kejadian bersifat einmalig dan unik yang terjadi satu kali dan tidak berulang dalam alur waktu.³⁴

Tylor mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, mencakup: pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat, keterampilan, dan kebiasaan yang diturunkan serta dijalankan secara kolektif.³⁵

Istilah *Islam* adalah akar dari kata *salima* memiliki makna keselamatan. Dari kata *salima* lahir *aslama*, yang mengandung makna

³³ Dewa Ayu Kirana Dwi Payanti, “Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif,” *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 1, no. 1 (2022): 464–75.

³⁴ Solihah Titin Sumanti, *Sejarah Peradaban Islam* (Prenada Media, 2024).

³⁵ Chairunnisa Chairunnisa, “Bahasa Dan Kebudayaan,” *Unes Journal of Education Scienties* 2, no. 1 (2018): 48–61.

penyerahan diri, kepatuhan, dan ketundukan. Kata *Islam* kemudian terbentuk dari *aslama*. Seorang Muslim adalah individu yang secara sadar memilih untuk tunduk pada kehendak Tuhan, membuka diri sepenuhnya kepada-Nya, dan menjalani hidup dalam bimbingan ilahi.³⁶

Sejarah Peradaban Islam merujuk pada penjelasan tentang proses pertumbuhan dan evolusi peradaban Islam dari masa awal kemunculannya hingga era kontemporer.³⁷

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Fokus utama pembelajaran sejarah kebudayaan islam ialah untuk mengidentifikasi pelajaran berharga yang terkandung dalam jejak kehidupan masyarakat pada zaman dahulu, baik mereka yang taat kepada Allah dan Rasul-Nya, maupun yang berperan dalam perkembangan peradaban, yang dapat dijadikan sebagai standar dan panutan dalam menjalani kehidupan masa kini dan masa depan, demi meraih kebahagiaan dunia dan akhirat.

Tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengenali ragam peristiwa, periode, dan momentum bersejarah yang berperan dalam perkembangan kebudayaan Islam.
- b. Mengenali lokasi-lokasi bersejarah serta figur yang berperan besar dalam penyebaran dan perkembangan Islam.

³⁶ Misbahuddin Jamal, "Konsep Al-Islam Dalam Al-Qur'ân," *Al-Ulum* 11, no. 2 (2011): 283–310.

³⁷ Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam* (Amzah, 2024).

- c. Mengkaji ragam peninggalan sejarah dalam kebudayaan Islam yang berkembang lintas zaman.³⁸

3. Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tingkat *Madrasah Tsanawiyah* mencakup kajian tentang sejarah Dinasti *Umayyah*, *Abbasiyah*, dan *Al-Ayyubiyah*. Lebih dari sekadar pemaparan fakta, pembelajaran ini menekankan kemampuan peserta didik dalam menggali nilai-nilai, makna, prinsip dasar, hikmah, dalil, serta teori yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Oleh karena itu, keberhasilan belajar pada tema-tema tertentu tidak hanya terkonsentrasi dari aspek kognitif, akan tetapi juga dari pencapaian lingkungan afektif. Dengan demikian, SKI bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan juga merupakan sarana pendidikan nilai.³⁹

D. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah kekuatan psikologis internal yang mendorong pengambilan keputusan, menetapkan arah, dan mempertahankan perilaku demi mencapai tujuan pembelajaran. Clayton mengemukakan bahwa dorongan untuk belajar merupakan orientasi peserta didik untuk berkontribusi dalam aktivitas belajar yang dipicu oleh keinginan meraih hasil atau prestasi optimal. Atkinson memandang motivasi sebagai landasan utama yang mendorong seseorang untuk menghasilkan suatu capaian. Sementara itu, AW. Bernard menekankan bahwa motivasi adalah wujud

³⁸ Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Maharot: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2020): 175–92.

³⁹ Ahmad Suryadi, *Sejarah Kebudayaan Islam: Teori, Prosedur Dan Ruang Lingkupnya* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2023).

nyata dari tindakan yang diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu.⁴⁰

Pada umumnya, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya menunjukkan kecenderungan untuk menggapai hasil akademik yang lebih sempurna. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar cenderung berdampak pada penurunan hasil pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴¹

2. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Fudyanoro, fungsi dari motivasi belajar dapat diketahui secara umum sebagai berikut:

- a. Motivasi berperan dalam membimbing dan mengendalikan perilaku individu. Motivasi berperan dalam mengendalikan serta mengarahkan perilaku manusia. Ia kerap dipahami sebagai faktor pembimbing dan pendorong yang berorientasi pada tujuan tertentu. Dengan adanya motivasi, perilaku individu akan bergerak mengikuti arah yang jelas, disertai sikap tekun dan penuh kegigihan.
 - b. Motivasi dapat menjadi penyeleksi tingkah laku individu dalam menentukan pilihan arah tujuan.
 - c. Motivasi dapat menjadi sumber energi dan penahan tingkah laku.
- Motivasi dapat berperan menjadi pendorong dan peningkatan tenaga

⁴⁰ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Alfihris : Journal of Educational Inspiration* 2, no. 3 (2024): 61–68.

⁴¹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 12, no. 2 (2024): 414–31, <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>.

pada seorang individu. Motivasi dapat berfungsi sebagai indikator dari peningkatan energi psikis tergantung dari besar atau kecilnya motivasi yang dimiliki. Jika motivasi yang diberikan besar, maka energi yang tersedia juga besar, begitu-pun sebaliknya, jika motivasi yang diberikan kecil, maka energi yang tersedia kecil pula.⁴²

3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamalik, munculnya motivasi belajar dapat ditentukan oleh beberapa variabel sebagai berikut:

- a. *Level* pemahaman peserta didik dalam alasan dibalik perilaku atau Tindakan yang dilakukannya, serta pemahaman terhadap arah dan sasaran pembelajaran Perilaku seorang guru terhadap kelas mencerminkan pendekatannya dalam membimbing siswa. Jika guru mendorong siswa untuk bertindak menuju tujuan yang jelas dan bermakna, maka diperlukan dorongan dari dalam diri siswa (sifat intrinsik). Sebaliknya, jika guru lebih mengandalkan rangsangan eksternal atau arahan sepihak, maka motivasi dari luar (sifat ekstrinsik) akan lebih menonjol.
- b. Motivasi dapat dipengaruhi oleh kelompok siswa, jika didominasi pengaruh kelompok dapat menggeser motivasi individu ke arah ekstrinsik.
- c. Situasi kelas yang memberikan kebebasan namun tetap mengajarkan tanggung jawab cenderung lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi

⁴² Esa Nur Wahyuni, *Motivasi Dalam Pembelajaran* (Malang: UIN Malang Press, 2020).

dari diri siswa, dibandingkan dengan suasana yang penuh tekanan.⁴³

4. Peran Media Pembelajaran Terhadap Motivasi

Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Yuliani dan Winata, peran media dalam pembelajaran sangat krusial dalam membangkitkan dorongan internal siswa untuk belajar secara aktif. Antara lain adalah sebagai berikut:

a. Menumbuhkan motivasi dan keingin tahuan peserta didik

Media pembelajaran bermanfaat sebagai stimulus yang mampu memicu perhatian siswa. Siswa yang awalnya pasif dapat menjadi lebih fokus karena media yang dibuat menarik.

b. Mengatasi kejenuhan dan metode monoton

Penelitian menemukan salah satu faktor rendahnya motivasi siswa adalah karena pembelajaran terlalu bergantung pada metode ceramah tanpa variasi. Kehadiran media (baik visual, audio, maupun multimedia) mampu mengurangi kebosanan, sehingga siswa tergerak untuk tetap aktif dalam proses belajar .

c. Mengarahkan perilaku belajar ke tujuan

Media dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas dan terstruktur. Dengan demikian media pembelajaran tidak hanya sebatas dorongan, akan tetapi juga arahan kepada tujuan pembelajaran.

d. Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa

Media dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif, misalnya dengan diskusi berbasis gambar, ilustrasi, maupun video. Melalui

⁴³ J. Mayasari, N., & Alimuddin, *Motivasi Belajar Siswa*, 2023.

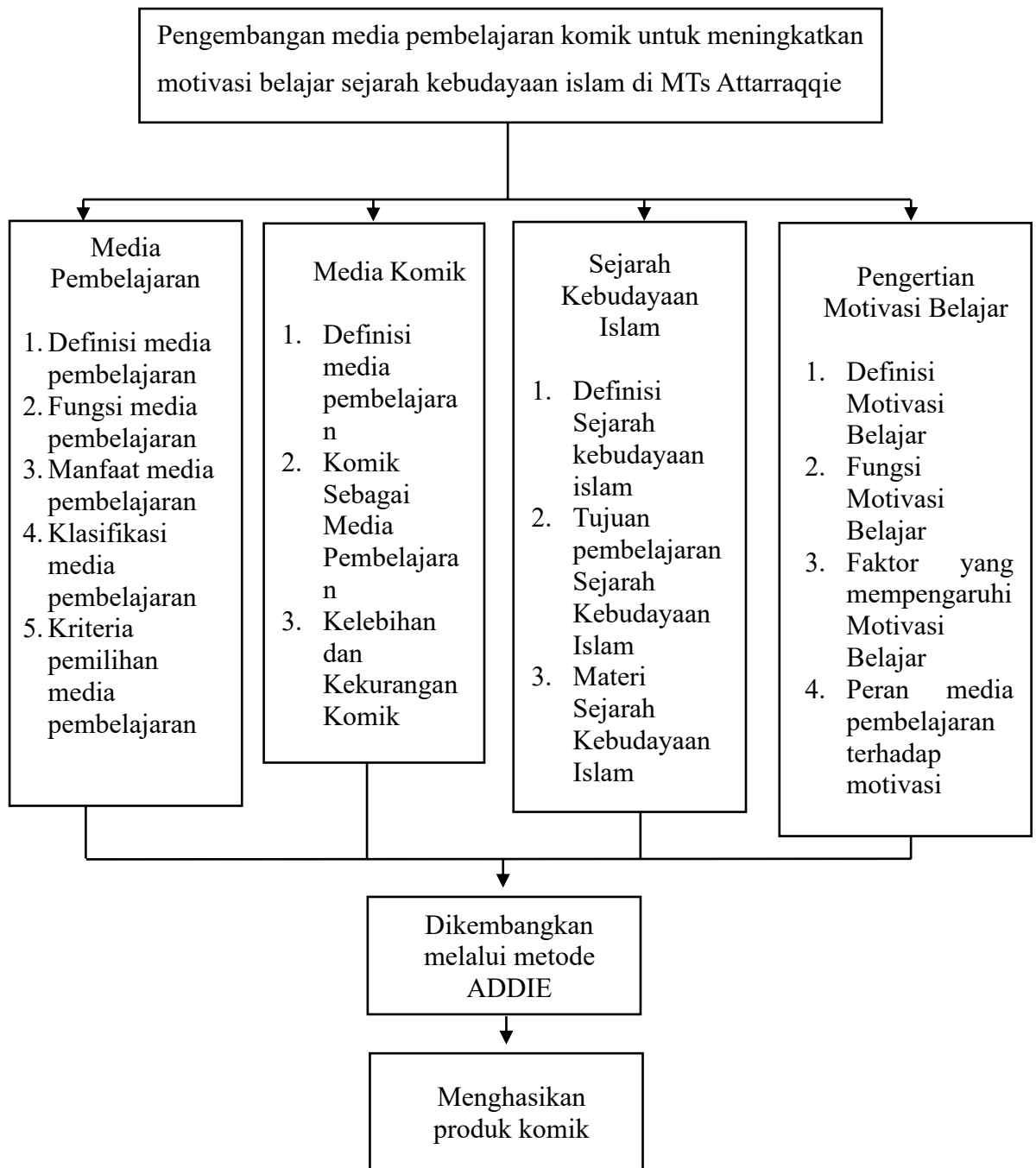
pendekatan visual dan audiovisual ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kritis, mengemukakan pendapat.

e. Memberikan penguatan positif

Media yang efektif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa berhasil memahami materi. Rasa berhasil tersebut membuat siswa memiliki dorongan untuk belajar lebih lanjut.⁴⁴

⁴⁴ Khemala Yuliani H and Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 259, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan pada penyusunan dan pengujian suatu produk yang berorientasi. Dalam prosesnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan serta evaluasi daya guna produk, dengan harapan hasil yang dikembangkan dapat digunakan secara fungsional oleh masyarakat.⁴⁵

Metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono tergolong dalam pendekatan penelitian yang berorientasi pada penciptaan suatu produk tertentu yang selanjutnya melalui proses pengujian untuk mengetahui tingkat keefektifannya. Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk memproduksi produk baru atau melakukan penyempurnaan terhadap produk yang sudah tersedia melalui inovasi berdasarkan kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.⁴⁶

Menurut Gay, penelitian pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang efektif dan bermanfaat, khususnya untuk diterapkan dalam konteks pendidikan di sekolah, dengan tujuan utama memberikan solusi yang bersifat praktis. Sementara itu, Borg dan Gall merumuskan pengertian *research and development* (R&D) berfungsi sebagai metode yang digunakan untuk merancang sekaligus melakukan verifikasi terhadap keabsahan dan kelayakan produk pendidikan

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009).

⁴⁶ Alya Nurfitriani and Septian Mukhlis, "Pengembangan Media Pembelajaran Arindama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 124–34.

dalam konteks penggunaannya. Tahapan ini dikenal dengan sebutan siklus R&D, yang mencakup tahapan: mengkaji hasil penelitian yang relevan, merancang produk berdasarkan kajian tersebut, melakukan uji coba dalam lingkungan penggunaannya, serta melakukan revisi untuk menyempurnakan produk dari hasil evaluasi.⁴⁷ Menurut Sugiyono, pendekatan *research and development* pada awalnya bersumber pada bidang teknik dan teknologi, namun kini telah mengalami perluasan ke ranah ilmu sosial dan pendidikan. Metode ini menitikberatkan pada pengembangan Solusi yang aplikatif terhadap permasalahan nyata.⁴⁸

Dalam bentuk paling mendasar, kajian ini dapat disajikan melalui tiga pendekatan utama: (1) analisis terhadap sistematis dalam merancang dan serta upaya pengembangan yang dilakukan secara spesifik; (2) situasi di mana individu secara simultan melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau evaluasi sambil mengkaji prosesnya; dan (3) kajian yang berfokus pada rancangan, pengembangan, serta evaluasi pembelajaran, baik secara menyeluruh maupun pada bagian-bagian tertentu.⁴⁹

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan pendekatan pengembangan melalui model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁵⁰ Menurut Tegeh & Kirna, Model pengembangan

⁴⁷ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

⁴⁸ Isop Syafei, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Penerbit Widina Media Utama, 2025).

⁴⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

⁵⁰ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

ADDIE digunakan dalam penelitian ini dikarenakan memiliki tahapan yang sistematis, mudah dipahami, serta praktis diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran.⁵¹

C. Prosedur Pengembangan

Terdapat 5 prosedur yang diterapkan dalam model pengembangan ini, antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan analisis dalam proses pembelajaran adalah tahap permulaan yang bersifat krusial, karena hasil analisis akan menjadi penentu arah dan substansi dari pengembangan produk pembelajaran selanjutnya.⁵² Penjelasan mengenai kegiatan yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Analisis Permasalahan Pembelajaran

Analisis studi awal dilakukan guna meneliti permasalahan yang terlihat dalam pembelajaran SKI. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru SKI yang berguna untuk memperoleh informasi tentang kendala pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik memiliki tujuan untuk menelaah kebutuhan peserta didik yang memuat penguasaan materi SKI dan kebutuhan media pembelajaran komik dalam pembelajaran. Analisa ini dilaksanakan dengan cara menyebarkan angket kebutuhan

⁵¹ I Made Teguh, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*. . (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

⁵² Ade Rahayu, "Dan Tahapan," *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.

kepada peserta didik kelas VII MTs Attaraqie Putra.⁵³

2. *Design (Desain)*

Tahap desain adalah bagian sistematis dalam pengembangan produk, dimulai dengan perumusan konsep dan konten, di mana setiap elemen dirancang secara detail. Pembuatan desain dilaksanakan dengan panduan desain yang detail dan kejelasan agar mudah dipahami. Pada tahapan ini, rancangan bersifat konseptual dan berfungsi sebagai dasar dalam tahap pengembangan selanjutnya.⁵⁴

Menurut Sugiyono, dalam tahap design adalah sebagai berikut:

a. Melakukan pengkajian sistem lama

Pada tahap ini, peneliti mengkaji kompetensi dasar, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menganalisis media pembelajaran yang selama ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media baru.

b. Merancang produk baru

Pada tahap perancangan produk, peneliti mengkonsep media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian pada tahap sebelumnya. Perancangan meliputi penentuan konsep media, judul, tokoh, alur cerita, serta narasi atau dialog yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Rancangan ini

⁵³ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktik* (Pasuruan, 2020).

⁵⁴ Bambang Sigit Widodo, *Metode Penelitian Pendidikan*, https://Repository.Unesa.Ac.Id/Sysop/Files/2022-03-10_Buku%202022_bambang%20sigit.Pdf (Sleman: Eiga Media, 2021).

disusun sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang akan diuji pada tahap selanjutnya.

c. Menyusun desain awal

Pada fase perancangan awal, peneliti merumuskan rancangan dasar penelitian dalam media pembelajaran berbasis komik dalam bentuk rancangan produk, seperti sketsa atau storyboard. Proses perancangan dilakukan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung, yaitu Sora untuk membantu membuat elemen - elemen dengan *AI generative picture*, Canva untuk perancangan tata letak dan elemen grafis, serta Adobe Photoshop untuk pengolahan dan penyempurnaan ilustrasi komik. Selain itu, peneliti menetapkan spesifikasi media yang meliputi fungsi, isi, tampilan, dan cara penggunaan. Desain awal ini disusun sebagai rancangan hipotetik yang akan diuji pada tahap pengembangan dan implementasi selanjutnya.⁵⁵



Sora



Adobe Photoshop



Canva

Gambar 3. 1 Aplikasi pembuatan media komik

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada proses selanjutnya dilakukan langkah pengembangan terhadap produk yang telah dirancang sebelumnya hingga menjadi media yang utuh. Hasil dari tahap pengembangan berupa media pembelajaran komik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap pelaksanaan fasilitator berperan aktif dalam menjalankan program belajar mengajar di kelas, memantau peserta didik, serta menelaah strategi untuk meningkatkan capaian belajar. Tahap ini berfungsi sebagai bentuk evaluasi terhadap perencanaan sebelumnya, dengan mencatat faktor-faktor yang mendukung maupun yang menghambat efektivitas pembelajaran.⁵⁶

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Fase evaluasi dalam model ADDIE berfungsi sebagai mekanisme *feedback* yang memungkinkan revisi produk berdasarkan hasil penilaian dan kebutuhan yang belum terakomodasi. Pada fase ini, peneliti dapat mengukur tingkat pencapaian pengembangan secara sistematis.⁵⁷

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pelaksanaan uji coba berorientasi untuk mengukur efektivitas dan kesesuaian komik sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada siswa kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang. Sebelum media digunakan, tahap awal yang diadakan adalah pemberian *pre-test* guna

⁵⁶ Eny Winaryati et al., *Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Bantul: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

⁵⁷ Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

mengidentifikasi tingkat kemampuan awal peserta didik, yang kemudian diikuti dengan *post-test* untuk menilai hasil belajar setelah penerapan produk yang telah dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik cetak ini melibatkan proses validasi oleh sejumlah pakar di bidang terkait sebagai bagian dari uji coba produk⁵⁸. Adapun uraian masing-masing subjek adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

- 1) Dosen yang memiliki kompetensi profesional dalam bidang SKI dengan latar belakang pendidikan setidaknya S2.
- 2) Memiliki penguasaan secara komprehensif dan pemahaman luas terhadap konten yang dijadikan dasar dalam pengembangan produk.
- 3) Bersedia melakukan pengujian terhadap media pembelajaran Komik Cetak yang berfokus pada materi Dakwah Rahasia (*Sirriyah*) dan Dakwah Terang-Terangan (*Jahr*).

b. Ahli Media

- 1) Pakar dalam bidang desain pembelajaran dengan kualifikasi pendidikan minimal S2.
- 2) Bersedia serta mampu memberikan masukan dan penilaian terhadap produk media pembelajaran komik cetak.

c. Ahli Pembelajaran

⁵⁸ Tamaulina et al., *Metodologi Penelitian Sosial: Teori Dan Praktik*, STAIN Kediri Press: Jawa Timur (Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2024).

- 1) Pendidik yang mengajar di tingkat MTs
- 2) Telah menjalani praktik pengajaran di lingkungan pendidikan formal dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
- 3) Bersedia memberikan penilaian terhadap produk yang disesain sebagai sumber data hasil penelitian.

d. Pengguna

- 1) Pengguna dari media yaitu peserta didik kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang.

3. Jenis Data

Selain melalui tahapan validasi oleh para ahli, penelitian pengembangan ini juga mengumpulkan data berupa informasi kuantitatif dan kualitatif sebagai dasar analisis.⁵⁹

a. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini adalah perolehan dari pengolahan data yang mencakup:

- 1) Perolehan data melalui observasi kegiatan pembelajaran kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang.
- 2) Perolehan data melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang.
- 3) Kesimpulan data yang terdiri dari evaluasi dan rekomendasi para validator.

⁵⁹ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari penelitian ini adalah hasil pengolahan hasil data yang mencakup:

- 1) Data yang dihimpun berdasarkan distribusi angket yang dibagikan kepada ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli media.
- 2) Data yang dihimpun dari hasil distribusi angket kepada peserta didik sebagai instrumen pengukuran motivasi belajar terhadap media ajar yang dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrumen penghimpunan data dapat dikategorikan berdasarkan beberapa jenis data dengan metode pengumpulannya. Berikut adalah beberapa jenis instrumen yang umum digunakan dalam metode pendekatan R&D:

a. Observasi

Peneliti melaksanakan observasi langsung terhadap lokasi, individu, serta aktivitas yang sedang berlangsung, seperti proses kegiatan belajar mengajar di ruang kelas.

b. Wawancara

Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas serta Pendidik yang bertanggung jawab atas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang sebagai bagian dari studi pendahuluan dan proses pengumpulan data. Kegiatan wawancara dilakukan dengan maksud mendapatkan informasi yang diperlukan untuk hasil observasi, mengidentifikasi permasalahan yang

akan diteliti, serta memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran SKI.

c. Angket

Angket dimanfaatkan sebagai metode pengumpulan data yang diarahkan kepada responden yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam studi ini, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta siswa kelas VII MTs Attaraqie Putra Malang sebagai subjek eksperimen. Untuk menilai efektivitas media pembelajaran berupa komik digital, peneliti menggunakan percobaan dalam lingkungan dan menguji hipotesis dalam kondisi nyata.⁶⁰

5. Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif pengembangan media pembelajaran ini mengandung informasi tentang pengklasifikasian suatu data yang berbentuk paragraf yang bersumber dari beberapa ahli dan pengguna media pengembangan yang sedang dikembangkan.⁶¹

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian kualitas produk dapat diperoleh melalui berbagai hasil validasi yang terdiri dari beberapa aspek berikut:

- 1) Menghitung tingkat validitas media ditentukan melalui penerapan perhitungan sebagai berikut:

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

⁶⁰ Judijanto et al., *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*.

⁶¹ Sutanto Priyo Hastono, "Anallisis Data Pada Bidang Kesehatan," 2020, 1–212.

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban keseluruhan

n : Jumlah skor keseluruhan

100 : Bilangan konstanta⁶²

Dalam menilai kriteria kualifikasi presentase nilai tingkat validitas media pembelajaran menggunakan kualifikasi sebagai berikut.⁶³

Tabel 3. 1 Kualifikasi Persentase Tingkat Kevalidan

Nilai	Kevalidan	Kriteria
81-100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
61-80%	Valid	Tidak revisi
41-60%	Cukup valid	Sebagian Revisi
21-40%	Kurang valid	Perlu Revisi
0-20%	Tidak valid	Revisi total

2) Menghitung Analisis Uji T

Menurut James E. Greighton, hipotesis merupakan sebuah dugaan tentatif atau sementara yang memprediksi situasi yang akan diamati. Sebelum dilakukan pengujian menggunakan uji t, terlebih dahulu dirumuskan hipotesis penelitian sebagai dasar dalam menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara

⁶² Abigail Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023).

⁶³ Purwanto, Ngalim. 2010. prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. 16 ed. ed. Tjun Surjaman. Bandung: Remaja Rosdakarya.

nilai pre-test dan post-test peserta didik.

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi (α) = 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis. Uji statistik yang digunakan adalah uji t berpasangan (Paired Sample t-test) karena data yang dianalisis berupa dua kelompok nilai yang saling berhubungan, yaitu nilai pre-test dan post-test yang diperoleh dari peserta didik yang sama. Menghitung nilai korelasi antar sample⁶⁴

Mean merupakan nilai rata-rata yang diperoleh dari jumlah seluruh data dibagi dengan banyaknya data. Nilai rata-rata sampel sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) dihitung menggunakan rumus berikut:

$$- \bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$- \bar{Y} = \frac{\sum y_i}{n}$$

Keterangan:

X_i = Data pengukuran sebelum perlakuan

Y_i = Data pengukuran sesudah perlakuan

n = Jumlah responden/data

Nilai varian digunakan untuk mengukur seberapa jauh sebaran data dari nilai rata-ratanya.⁶⁵ Varian sampel dihitung menggunakan jumlah kuadrat simpangan setiap nilai terhadap rata-

⁶⁴ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

⁶⁵ Sudjana, *Metoda Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005).

rata, dibagi dengan $(n - 1)$. Nilai varian sampel sebelum dan sesudah perlakuan dihitung menggunakan rumus berikut:

- $S_x^2 = \Sigma(X_i - \bar{x})^2 / (n - 1)$
- $S_y^2 = \Sigma(Y_i - \bar{Y})^2 / (n - 1)$

Keterangan:

S_x^2 = Nilai varian sampel sebelum perlakuan (pre-test)

S_y^2 = Nilai varian sampel sesudah perlakuan (post-test)

n = Jumlah responden/data

Standar deviasi (simpangan baku) merupakan akar kuadrat dari varians yang digunakan untuk mengukur tingkat penyebaran data terhadap nilai rata-ratanya. Standar deviasi dinyatakan dalam satuan yang sama dengan data asli sehingga lebih mudah diinterpretasikan dibandingkan varians.⁶⁶ Nilai standar deviasi sampel sebelum dan sesudah perlakuan dihitung menggunakan rumus berikut:

- $S_x = \sqrt{S_x^2}$
- $S_y = \sqrt{S_y^2}$

Keterangan:

S_x = Standar deviasi sampel sebelum perlakuan (pre-test)

S_y = Standar deviasi sampel sesudah perlakuan (post-test)

S_y = Standar deviasi sampel sesudah perlakuan (post-test)

Penghitungan nilai korelasi antar sampel diterapkan untuk meninjau kekuatan hubungan antara dua data yang akan

⁶⁶ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: ALFABETA, 2020).

dibandingkan, sehingga membantu memahami dan memperkuat hasil analisis uji t. Menurut Sugiyono, korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang datanya berbentuk interval atau rasio.⁶⁷ Rumus dari penghitungan korelasi antar sampel adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi Pearson

n = Jumlah responden/data

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian X dan Y

$\sum X$ = Jumlah nilai X (pre-test)

$\sum Y$ = Jumlah nilai Y (post-test)

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y

Penelitian ini menerapkan paired sample t-test karena data pre-test dan post-test diperoleh dari subjek yang sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik. Menghitung nilai t hitung menggunakan rumus dari Sugiyono sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x} - \bar{y}}{\sqrt{\left(\frac{Sx^2}{n_1}\right) + \left(\frac{Sy^2}{n_2}\right) - 2r\left(\frac{Sx}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{Sy}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*.

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata sampel pre-test

$\bar{y}$ = Rata-rata sampel post-test

S_x = Simpangan baku pre-test

S_y = Simpangan baku post-test

S_x^2 = Varians sampel pre-test

S_y^2 = Varians sampel post-test

r = Korelasi antara kedua data

n = Jumlah data

Mencari t tabel dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%) sebagai nilai toleransi dan derajat kebebasan. Taraf signifikansi tersebut digunakan untuk memperoleh tingkat kepercayaan 95% dengan batas kesalahan sebesar 5%. Adapun derajat kebebasan pada uji t berpasangan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$df = n - 1$$

Setelah nilai t hitung diketahui, maka nilai t hitung dan t tabel tersebut dapat dibandingkan untuk mengetahui hasil dari uji t .

Kaidah pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.
- Jika $|t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

- 3) Analisis angket motivasi belajar dengan skala pengukuran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *rating scale* yang mengacu pada pendapat Sugiyono, di mana responden diminta untuk memberikan nilai terhadap setiap pernyataan yang disajikan berdasarkan tingkat kesesuaian dengan kondisi yang dirasakan. Skala yang digunakan terdiri dari empat alternatif jawaban dengan rentang skor 1 sampai 4. Untuk menetapkan tingkat pencapaian tujuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, digunakan acuan kontinum yang tercantum dalam tabel berikut.⁶⁸

Presentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Pada interpretasi klasifikasi peningkatan motivasi siswa menggunakan tabel kriteria validitas yang dikemukakan dengan tabel sebagai berikut.⁶⁹

Tabel 3.2 Klasifikasi Peningkatan Motivasi Siswa

Nilai	Keterangan
81-100%	Sangat valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

⁶⁸ Sugiyono.

⁶⁹ Ngalim Purwanto, *Evaluasi Pengajaran*, 1st ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

BAB IV

PAPARAN DATA & PENGEMBANGAN

A. Paparan Data

1. Profil Madrasah

MTs Attaraqie adalah institusi pendidikan Islam yang menyanggah komitmen dalam merancang peserta didik yang berakhlak baik serta memiliki kemampuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Madrasah ini memberikan pembelajaran yang menyeimbangkan antara ilmu umum dan ilmu keagamaan. Peserta didik dibekali dengan berbagai ilmu syar'i seperti Al-Qur'an, Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan Bahasa Arab. Selain itu peserta didik juga diajarkan hafalan doa, praktik ibadah, serta keterampilan yang dapat menunjang perkembangan mereka. Salah satu ciri khas dari MTs Attaraqie adalah pembagian kelas antara peserta didik laki-laki dan perempuan sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung lebih kondusif.

Secara geografis MTs Attaraqie terletak di Jalan Ade Irma Suryani Nomor 50 dan Jalan Syarif Al Qodri Nomor 35 Kota Malang. Lokasi madrasah ini cukup strategis karena berada di dekat Alun-Alun Kota Malang, oleh karena itu akses mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar.

Yayasan Attaraqie berdiri pada tahun 1930 oleh para ulama beserta habaib dengan tujuan mengembangkan pendidikan Islam yang menyeluruh dan membawa nilai *rahmatan lil alamin*. Yayasan ini memiliki beberapa jenjang pendidikan yaitu Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA). MTs Attaraqie berdiri pada tahun 1990 sebagai bentuk respon terhadap kebutuhan masyarakat

akan pendidikan tingkat menengah yang berbasis nilai-nilai Islam. Sejak saat itu madrasah ini terus berkembang dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat karena mampu mencetak lulusan yang memiliki pemahaman agama yang baik.

2. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi

Membutuhkan manusia yang beriman dan bertaqwa lahir batinnya, giat beramal, kuat beribadah, cerdas dalam berfikir, mandiri dan kreatif, memberi hidup dan manfaat bagi kehidupan diri dan lingkungannya.

b. Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, MTs Attaraqie Malang merumuskan beberapa misi madrasah sebagai berikut.

2. Mengusahakan terbentuknya komunitas masyarakatan yang mencerminkan nilai islam dalam kehidupan keseharian.
3. Menghidupkan semangat berislam san menjadi setiap diri seritauladan umat.
4. Memberi kesempatan belajar yang lebih luas kepada kaum dhu'afa dan para mualaf.

c. Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari penyelenggaraan pendidikan di Madrasah MTs Attaraqie Malang adalah sebagai berikut:

- 1) Mencetak lulusan yang berakhlakul karimah umggul dibidang IPTEK.

- 2) Terampil dan mampu bersaing dalam meraih prestasi.
- 3) Mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Terciptanya pendidikan yang dapat mewujudkan cita-cita bangsa, agama dan negara.

3. Kondisi Umum MTs Attaraqqie Putra Malang

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Arrifin, S.Pd., diperoleh informasi mengenai kondisi umum MTs Attaraqqie Putra Malang, bahwa jumlah pendidik di sekolah tersebut sebanyak 32 orang yang aktif melakukan kegiatan belajar mengajar. Peserta didik tersebar pada tiga jenjang kelas, yaitu kelas VII, VIII, dan IX, di mana setiap jenjang terdiri dari 7 kelas (A, B, C, D, E, F, dan G), dengan jumlah keseluruhan siswa mencapai 527 orang. Dari segi sarana dan prasarana, setiap kelas telah dilengkapi dengan proyektor sebagai penunjang pembelajaran berbasis media, serta didukung dengan akses jaringan wifi yang memadai di lingkungan sekolah.

MTs Attaraqqie Putra Malang berada dalam satu institusi terpadu yang mencakup jenjang MI, MTs, dan MA. Adapun pembagian waktu kegiatan belajar mengajar diatur secara bergantian, di mana jenjang MI melaksanakan pembelajaran pada pukul 07.00 hingga 13.00, sedangkan jenjang MTs dan MA melaksanakan pembelajaran pada pukul 13.00 hingga 17.00.

B. Pengembangan Desain Produk

Untuk mengetahui proses pengembangan media komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Attaraqqie Putra

Malang, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengembangan media pembelajaran komik dilaksanakan melalui sejumlah proses sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Proses analisis dibagi ke dalam dua tahap, antara lain adalah sebagai berikut:

a. Analisis Masalah Pembelajaran

Pada tahap pertama, peneliti melakukan proses analisa permasalahan yang terjadi di sekolah. Permasalahan tersebut diperoleh melalui kegiatan wawancara secara langsung dengan guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu Bapak Puri Prastio, S.Pd. Melalui kegiatan wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Adapun perolehan data dari wawancara tersebut adalah:

Peneliti : “Metode apa yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?”

Guru : “Sering kali karena waktu yang terpotong, MTs lebih memilih metode ceramah. Guru biasanya menjelaskan melalui cerita, sebab jika tidak ada pengantar dari guru, banyak siswa yang kesulitan memahami materi.”

Peneliti : “Selama menggunakan metode ceramah, apa saja kendala yang dihadapi?”

Guru : “Mungkin karena kondisi anak-anak yang beragam, ada yang fokus dan ada yang tidak, apalagi saat siang hari mereka cenderung mengantuk sehingga perhatian menurun.”

Pada hasil wawancara mengindikasikan bahwa metode ceramah adalah metode yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi melalui cerita agar peserta didik lebih mudah memahami isi materi. Namun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, yaitu kondisi siswa yang beragam. Sebagian siswa dapat fokus mengikuti pembelajaran, tetapi sebagian lainnya kurang memperhatikan. Selain itu pembelajaran yang berlangsung pada siang hari sering membuat siswa merasa mengantuk sehingga perhatian mereka terhadap materi menjadi berkurang. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa metode yang diaplikasikan kurang mampu membuat perhatian peserta didik terfokuskan sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Peneliti : "Dari metode ceramah, apakah Bapak menggunakan media pembelajaran?"

Guru : "Selama ini menggunakan papan dan spidol dan jarang menggunakan media pembelajaran lain."

Peneliti : "lalu apakah terdapat lcd di setiap kelas?"

Guru : "Tentu saja ada, dalam beberapa kesempatan, kami pertontonkan video Youtube. Hal tersebut tentu saja agar peserta didik tidak bosan."

Pada hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa dalam tahapan pembelajaran guru umumnya menggunakan media sederhana seperti papan tulis dan spidol. Penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik masih belum dilakukan secara optimal. Meskipun demikian, setiap kelas telah dilengkapi dengan fasilitas LCD. Pada beberapa kesempatan, guru juga menayangkan video dari YouTube sebagai media

pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan tidak merasa suntuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti : “Bagaimana menurut Bapak jika media pembelajaran komik di terapkan pada mata pelajaran SKI?”

Guru : “Dengan perkembangan gadget saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada media yang menarik secara visual dibandingkan metode ceramah. Buku yang memiliki gambar biasanya lebih diminati sehingga tanpa disadari peserta didik telah mempelajari sesuatu.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik dinilai bisa menarik minat belajar siswa. Hal ini karena siswa cenderung lebih tertarik pada media yang memiliki unsur visual seperti gambar dibandingkan metode ceramah, sehingga melalui media tersebut siswa dapat belajar dengan lebih mudah tanpa disadari.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Hasil angket, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional kurang menarik, dimana 66,67% siswa setuju dan 5,56% sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Selain itu, 50% siswa setuju dan 16,67% sangat setuju bahwa mereka mengalami kesulitan memahami materi jika hanya dijelaskan secara lisan. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, terlihat dari 50% siswa setuju dan 44,44% sangat setuju. Selain itu, 50% siswa sangat setuju dan 38,89% setuju bahwa penggunaan media gambar dapat membantu memahami materi.

Tabel 4. 1 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pilihan			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	5,56%	66,67%	16,67%	11,11%
2.	16,67%	50%	27,78%	5,56%
3.	11,11%	27,78%	33,33%	27,78%
4.	44,44%	50%	0%	5,56%
5.	50%	38,89%	5,56%	5,56%
6.	44,44%	38,89%	11,11%	5,56%
7.	50%	27,78%	16,67%	5,56%

Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran klasik dianggap kurang menarik serta kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Mayoritas siswa menyatakan kesulitan memahami materi jika hanya disampaikan secara lisan.

2. Design (Merancang)

Tahap desain adalah bagian sistematis dalam pengembangan produk, dimulai dengan perumusan konsep dan konten, di mana setiap elemen dirancang secara detail. Pembuatan desain dilaksanakan dengan panduan desain yang detail dan kejelasan agar mudah dipahami. Pada tahapan ini, rancangan bersifat konseptual dan berfungsi sebagai dasar dalam tahap pengembangan selanjutnya.⁷⁰

Menurut Sugiyono, dalam tahap *design* adalah sebagai berikut:

a. Melakukan pengkajian sistem lama

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian terhadap proses pembelajaran dan media yang digunakan sebagai dasar dalam

⁷⁰Widodo, *Metode Penelitian Pendidikan*.

pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta peluang pengembangan media yang dapat mendukung penyampaian materi secara lebih optimal. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah dilaksanakan dengan berbagai pendekatan yang disesuaikan dengan kondisi kelas dan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang dapat melengkapi proses pembelajaran agar materi sejarah dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengkajian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik sebagai alternatif pendukung dalam penyampaian materi. Sebelum proses perancangan media dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase D yang menjadi dasar dalam penyusunan materi. Capaian Pembelajaran tersebut menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW, menganalisis peristiwa-peristiwa penting dalam dakwah Rasulullah SAW, serta meneladani nilai-nilai perjuangan dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.⁷¹

Berdasarkan CP tersebut, peneliti merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disesuaikan dengan materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara sirri dan jahr. Selanjutnya, TP disusun ke

⁷¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2024).

dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) secara sistematis sebagai pedoman dalam menentukan urutan materi, alur cerita, dialog tokoh, ilustrasi, serta aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam media komik. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memperhatikan aspek visual, tetapi juga tetap selaras dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Merancang produk baru

1) Konsep media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik yang memuat materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang dakwah Nabi Muhammad SAW di Mekkah secara *sirri* dan *jahr*. Komik disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang dilengkapi dengan pertanyaan formatif pada beberapa bagian cerita sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran.

2) Judul komik

Judul media komik yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran, yaitu “Sejarah Kebudayaan Islam: Dakwah Secara *Sirri* dan *Jahr*”. Judul ini dipilih agar peserta didik dapat langsung menangkap maksud dari fokus materi yang akan dipelajari melalui media komik tersebut.

3) Tokoh

Tokoh komik yang digunakan dalam media pembelajaran meliputi 4 tokoh utama, yaitu 3 orang murid dan 1 orang guru. Dalam media interaktif komik seorang guru menceritakan kisah

dakwah Nabi Muhammad SAW yang dilakukan beliau semasa awal mula perintah dakwah. Dalam media terdapat beberapa tokoh pendukung yang menggambarkan kondisi masyarakat Mekah pada masa awal dakwah.

4) Alur Cerita

Alur cerita disusun secara runtut mulai dari awal dakwah Nabi Muhammad SAW di Mekkah, reaksi masyarakat Mekkah terhadap dakwah tersebut, hingga strategi yang digunakan Nabi Muhammad Saw. dalam menyampaikan ajaran Islam.

5) Narasi dan dialog

Narasi dan dialog dalam komik disusun dengan bahasa yang sesuai dan mudah diketahui oleh peserta didik kelas VII. Narasi digunakan untuk menjelaskan peristiwa penting dalam cerita, sedangkan dialog digunakan untuk menggambarkan percakapan antar tokoh sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih menarik.

c. Menyusun desain awal

Proses penyusunan desain awal diawali dengan pembuatan ilustrasi komik menggunakan web Sora untuk menghasilkan gambar tokoh, latar, serta adegan yang sesuai dengan materi pembelajaran tentang dakwah Nabi Muhammad SAW di Mekah.

Selanjutnya, gambar yang dihasilkan kemudian diedit menggunakan Adobe Photoshop untuk memperbaiki beberapa bagian yang kurang sesuai. Proses pengeditan meliputi penyesuaian detail

gambar, perbaikan warna, serta penyempurnaan elemen visual agar ilustrasi yang dihasilkan lebih jelas dan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran.

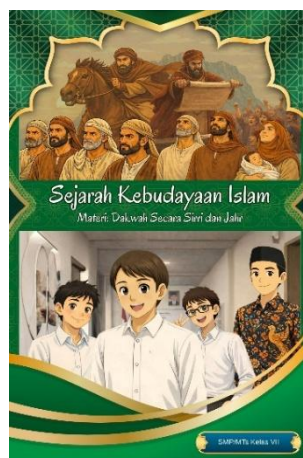
Setelah proses pengeditan selesai, peneliti menggunakan Canva untuk menyusun tata letak komik secara keseluruhan. Pada tahap ini dilakukan penempatan gambar, penyusunan dialog, serta penambahan elemen komik, seperti penambahan elemen, balon percakapan dan kotak narasi.

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap selanjutnya dilakukan proses pengembangan terhadap rancangan produk yang telah berperan aktif dalam media yang utuh. Hasil dari proses pengembangan tersebut berupa media pembelajaran berbasis komik adalah sebagai berikut:

a. Halaman *cover* depan

Pada halaman *cover* depan ditampilkan mata pelajaran SKI serta materi dakwah secara *sirri* dan *jahr*. Selain itu, dicantumkan indikator pembelajaran dan keterangan kelas.



Gambar 4. 1 Halaman *Cover* Depan

b. Halaman kata pengantar & biografi, CP dan TP, pengenalan tokoh

Pada halaman berikutnya berisi kata pengantar dan biografi singkat penulis, penulisan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) sebagai acuan penyusunan materi dan alur cerita agar sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta pengenalan tokoh pada komik.



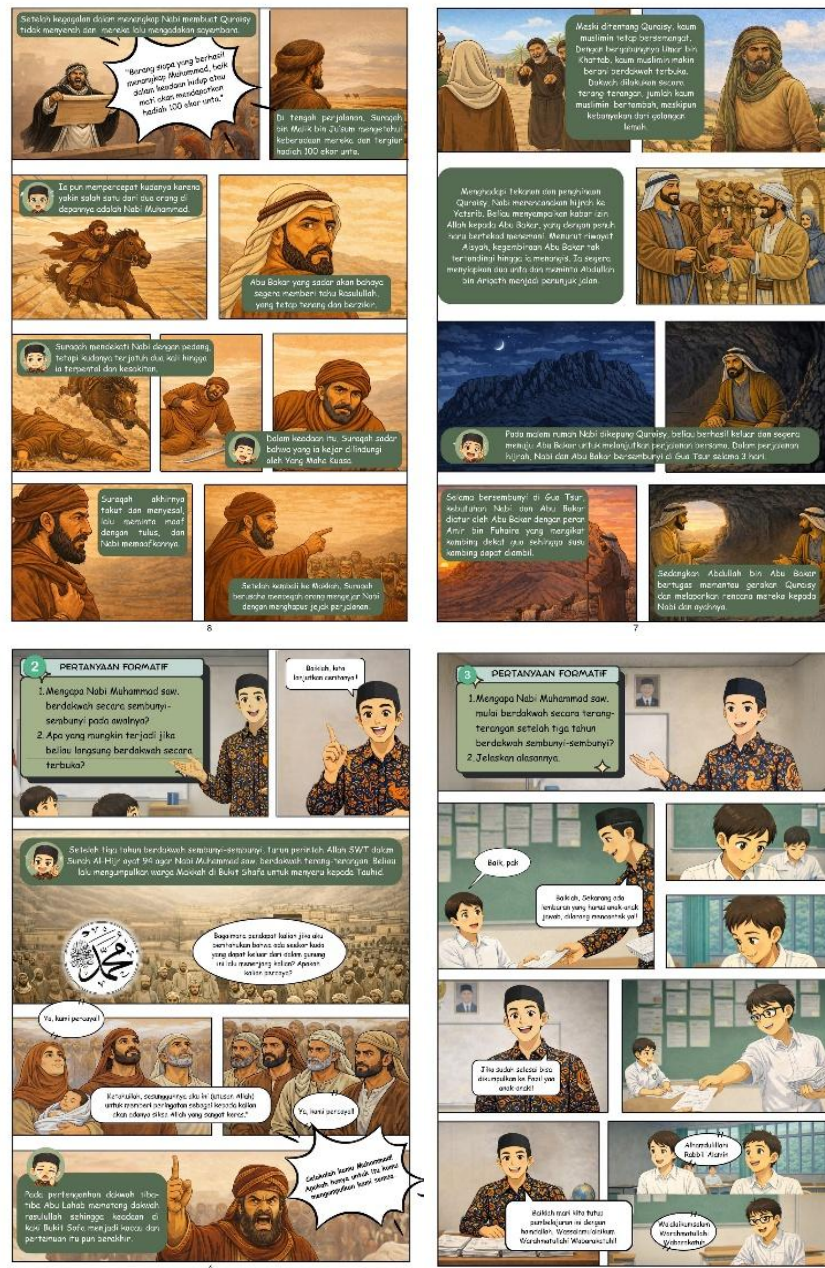
Gambar 4. 2 Halaman Kata Pengantar & Biografi, CP dan TP, Pengenalan Tokoh

c. Halaman isi komik

Halaman isi komik memuat materi pembelajaran dalam bentuk percakapan antar tokoh secara singkat namun tetap berarti. Cerita dalam komik menggambarkan tiga orang peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran bersama seorang guru yang menjelaskan materi tentang dakwah Nabi Muhammad SAW. secara *sirri* dan *jahr*. Penyajian materi

dibantu dengan ilustrasi yang sesuai serta disusun se-*familiar* mungkin dengan kehidupan harian peserta didik untuk mempermudah pemahaman.



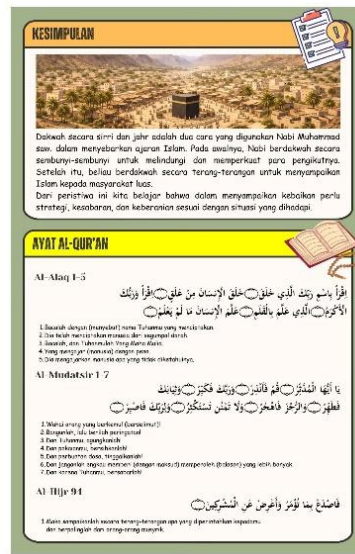


Gambar 4. 3 Halaman Isi Komik

d. Halaman kesimpulan dan ayat Al-Qur'an

Halaman ini merupakan halaman penutup komik yang berisi kesimpulan materi yang disusun berdasarkan isi pembelajaran tentang dakwah Nabi Muhammad SAW. secara *sirri* dan *jahr*. Kesimpulan disajikan secara singkat dan jelas untuk kemudahan dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pada halaman ini juga ditampilkan ayat Al-

Qur'an yang sinkron sebagai penguat materi yang telah ditelaah.



Gambar 4. 4 Halaman Kesimpulan & Ayat Al-Qur'an

e. Halaman *cover* belakang

Halaman *cover* belakang merupakan halaman belakang komik yang tertera identitas penulis dalam bentuk watermark sebagai penanda kepemilikan produk.



Gambar 4. 5 Halaman Cover Belakang

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahapan implementasi dilaksanakan pada peserta didik kelas VII MTs Attaraqie Putra Malang dengan jumlah 18 siswa. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pertanyaan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran komik. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media komik pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW. secara *sirri* dan *jahr*. Peserta didik membaca komik, mengikuti alur cerita, serta menjawab pertanyaan formatif yang terdapat dalam komik sehingga mereka dapat berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Setelah kegiatan belajar mengajar usai, peserta didik mengerjakan soal *post-test* guna meninjau efektivitas media untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga diberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui respon dan tingkat motivasi mereka setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Berdasarkan pelaksanaan tersebut, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah menelaah materi yang disajikan melalui media komik.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, dilakukan pengumpulan kritik dan saran dari beberapa validator terhadap media pembelajaran komik

yang telah dikembangkan. Selain itu, dilakukan juga penilaian terhadap keefektifan media melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*.

Pada proses ini menekankan bahwa pemanfaatan komik berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menghadirkan materi yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

C. Analisa Data dan Revisi Produk

Setelah menyusun desain media komik adalah melakukan tahap validasi melalui ahli. Proses validasi produk pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VII MTs ini dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd selaku validator ahli materi, Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs selaku validator ahli media, dan Bapak Puri Prastio, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam proses validasi terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perolehan nilai angket tertutup, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator melalui angket terbuka. Adapun kriteria penskoran nilai adalah dengan penggunaan table sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Nilai

Nilai	Kevalidan	Kriteria
81-100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
61-80%	Valid	Tidak revisi
41-60%	Cukup valid	Sebagian Revisi
21-40%	Kurang valid	Perlu Revisi
0-20%	Tidak valid	Revisi total

Kualifikasi persentase tingkat kevalidan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban keseluruhan

n : Jumlah skor ideal

100 : Bilangan konstanta⁷²

Kriteria penilaian pada angket validasi yang digunakan oleh para validator ahli mengacu pada skala semantic differential yang dikembangkan oleh Osgood. Skala ini memiliki rentang nilai dari 1 hingga 4, dengan kategori penilaian sebagai berikut: nilai 4 menunjukkan kriteria sangat layak, nilai 3 menunjukkan layak, nilai 2 menunjukkan cukup, dan nilai 1 menunjukkan kurang, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Penskoran Angket Validasi

Nilai	Kriteri
1	Kriteria sangat layak
2	Kriteria layak
3	Kriteria cukup
4	Kriteria kurang

1. Validasi Ahli Materi

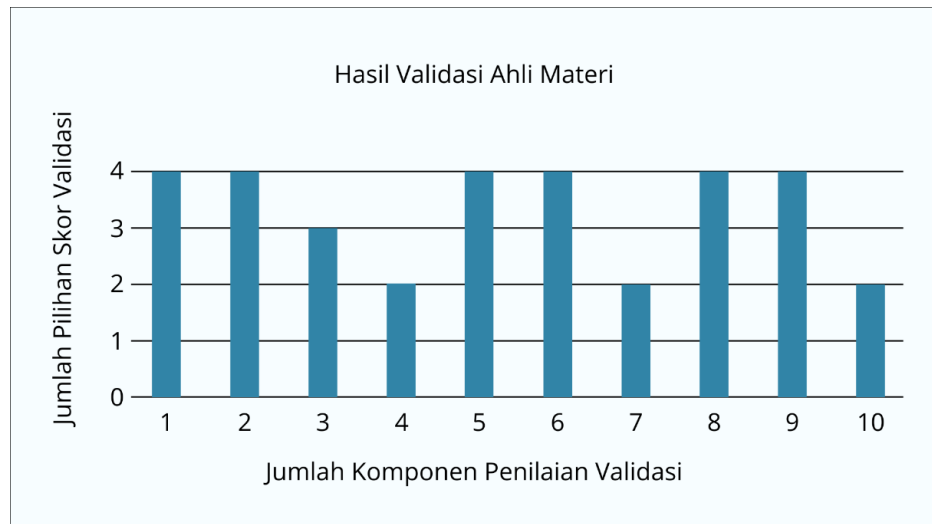
Proses validasi media komik ditinjau dari segi materi oleh ahli materi, Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I, Ketua Program Studi Pendidikan

⁷² Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten dalam bidang materi Sejarah Kebudayaan Islam. Berikut adalah paparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi media didapatkan melalui proses penilaian dan pengisian angket oleh Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli materi. Rincian lengkapnya dapat dilihat pada table berikut:



Gambar 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Hasil penilaian secara keseluruhan terhadap media yang dikembangkan, diperoleh nilai validasi sebesar 82,5%. Merujuk pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, media pembelajaran komik yang dikembangkan masih memerlukan beberapa perbaikan, meskipun tidak secara menyeluruh. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas

media, perlu memperhatikan kritik dan saran yang diberikan oleh validator sebagai bahan penyempurnaan lebih lanjut.

b. Data kualitatif

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, kritik, dan saran dari Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd sebagai validator ahli materi terhadap media pembelajaran komik pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr* dipaparkan dalam tabel berikut:

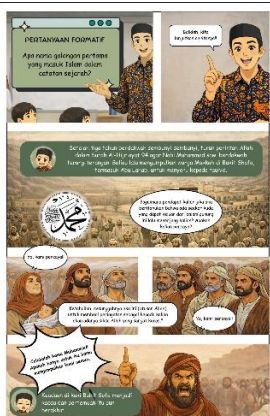
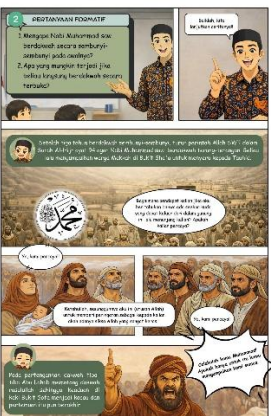
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain Materi

Validator	Kritik dan Saran
Laily Nur Arifah, M.Pd	Pertanyaan formatif yang disusun dalam media pembelajaran perlu mengacu pada teori Higher Order Thinking Skills (HOTS).
	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disajikan dalam media perlu disesuaikan dengan pembahasan materi.
	Dalam pembahasan materi, perlu diberikan arahan atau stimulus yang mendorong peserta didik untuk melakukan analisis

c. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli materi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Revisi Arahan Ahli Materi

No.	Sebelum Revisi	Keterangan	Sesudah Revisi
1.		Pertanyaan formatif yang disusun dalam media pembelajaran perlu mengacu pada teori Higher Order Thinking Skills (HOTS).	
2.		Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disajikan dalam media perlu disesuaikan dengan materi yang dibahas.	
3.		Dalam pembahasan materi, perlu diberikan arahan atau stimulus yang mendorong peserta didik untuk melakukan analisis	

2. Validasi Ahli Desain

Proses validasi produk ditinjau dari segi media oleh ahli desain, Ibu

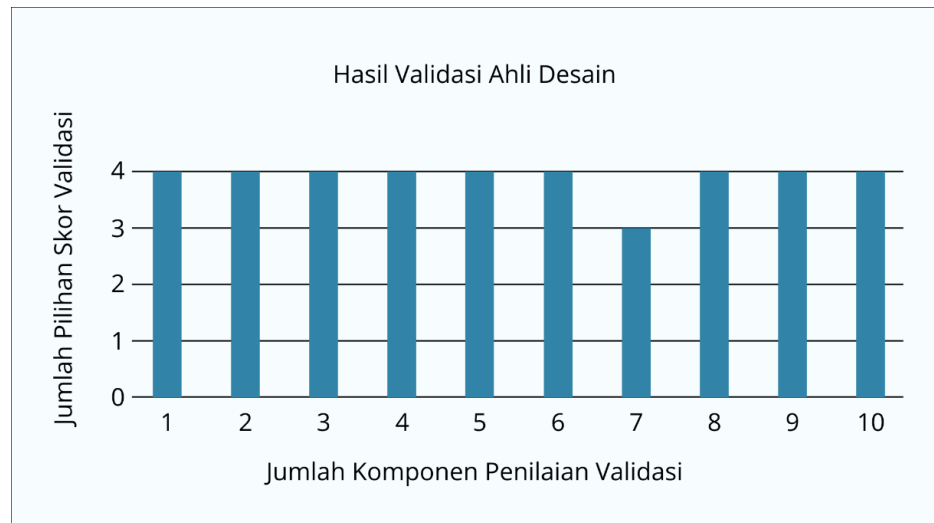
Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs Dosen Pendidikan Agama Islam UIN

Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten dalam bidang desain.

Berikut adalah paparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif validasi media diperoleh melalui penilaian serta pengisian angket oleh Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs selaku validator ahli desain. Rincian lengkapnya dapat dilihat pada table berikut:



Gambar 4. 6 Hasil Validasi Ahli Desain

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$
$$= 97,5\%$$

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh persentase kemenarikan media sebesar 97,5%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbentuk komik tergolong sangat menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik layak untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang diambil dari masukan, kritik, dan saran dari Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs selaku validator ahli materi terhadap desain pembelajaran komik pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr* dipaparkan dalam tabel berikut:

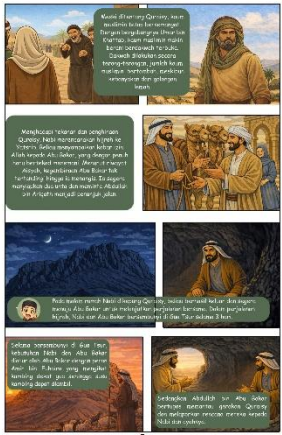
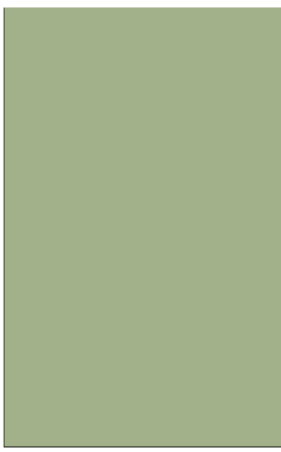
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Desain

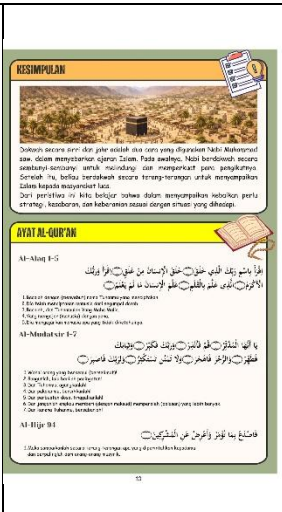
Validator	Kritik dan Saran
Ainatul Mardhiyah, M.Cs	Perlu dilakukan perbaikan pada gambar yang digunakan dalam media komik agar lebih sesuai dengan referensi asli.
	Tulisan atau teks yang terdapat dalam komik perlu diperiksa kembali secara menyeluruh.
	Media komik sebaiknya dilengkapi dengan penambahan watermark sebagai identitas atau tanda kepemilikan karya.
	Perlu ditambahkan bagian hikmah atau kesimpulan pada akhir materi dalam komik yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami pesan dalam materi

d. Revisi produk

Revisi produk berdasarkan ulasan dari Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs selaku validator ahli desain untuk mengoptimalkan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Revisi Arahan Ahli Desain

No.	Sebelum revisi	Keterangan	Sesudah revisi
1.		Perlu dilakukan perbaikan pada gambar yang digunakan dalam media komik agar lebih sesuai dengan referensi asli.	
2.		Tulisan atau teks yang terdapat dalam komik perlu diperiksa kembali secara menyeluruh.	
3.		Media komik sebaiknya dilengkapi dengan penambahan watermark sebagai identitas atau tanda kepemilikan karya.	

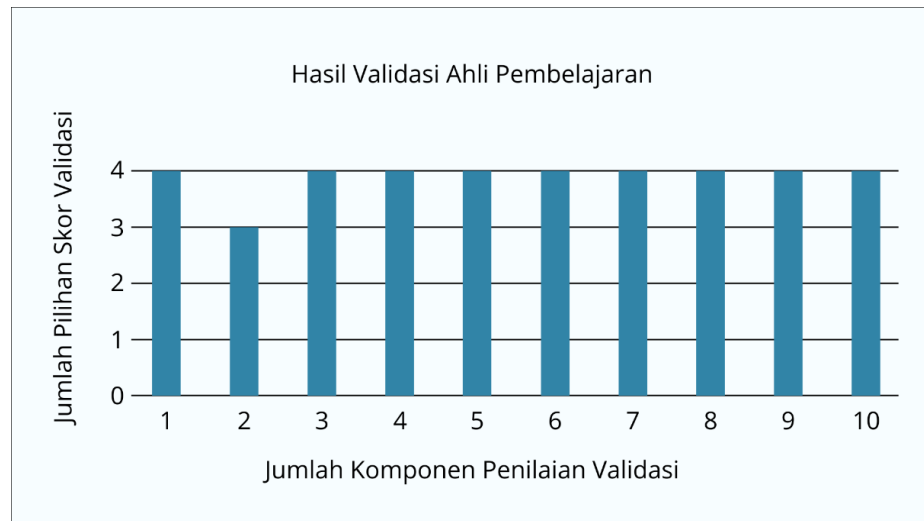
4.		Perlu ditambahkan bagian hikmah atau kesimpulan pada akhir materi dalam komik yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami pesan dalam materi	
----	---	--	---

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi produk ditinjau dari segi media oleh ahli desain, Ibu Bapak Puri Prastio, S.Pd selaku guru di MTs Attaraqqie Putra Malang yang berkompeten dalam bidang pemberlajaran. Berikut adalah paparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi media didapatkan melalui perskoran dan pengisian angket oleh Bapak Puri Prastio, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk menjamin bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan sesuai ketentuan kelayakan. Dengan adanya pengisian angket secara sistematis, diperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kualitas media. Rincian lengkap mengenai skor dan kategori penilaian disajikan pada tabel berikut:



Gambar 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5\%$$

Hasil penilaian ahli terhadap pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan nilai akhir validasi sebesar 97,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, nilai tersebut termasuk kategori sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi menyeluruh.

b. Data kualitatif

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, kritik, dan saran dari Bapak Puri Prastio, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran terhadap materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr* pada media pembelajaran komik dapat dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Desain Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Puri Prastio, S.Pd	Tambahkan pendapat dari referensi lain mengenai makna dari <i>Assabiqunal Awwalun</i> .

	Tambahkan keterangan mengenai golongan sahabat yang pertama-tama masuk Agama Islam.
	Tambahkan Tokoh Bilal bin Rabbah sebagai budak pertama yang masuk Agama Islam.

c. Revisi produk

Adapun revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari Bapak Puri Prastio, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran yang ditujukan untuk menyempurnakan kualitas media pembelajaran komik yang telah dikembangkan. Perbaikan tersebut dilakukan agar media yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan lebih efektif dalam penggunaannya. Adapun hasil revisi produk tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Revisi Arahan Ahli Pembelajaran

No.	Sebelum revisi	Keterangan	Sesudah revisi
1.		Tambahkan pendapat dari referensi lain mengenai makna dari <i>Assabiqunal Awwalun</i>. Tambahkan keterangan mengenai golongan sahabat yang pertama-tama masuk Agama Islam. Tambahkan Tokoh Bilal bin Rabbah sebagai budak pertama yang masuk Agama Islam.	

D. Uji Coba Lapangan

Dalam tahapan uji coba dijalankan melalui pengumpulan data untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data

tersebut meliputi skor *pre-test* dan *post-test* untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, serta data angket motivasi belajar untuk mengetahui perubahan motivasi setelah penggunaan media komik. Pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Hasil Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*

Instrumen yang di-implementasikan untuk mengungkapkan efektivitas penggunaan media pembelajaran komik pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr* adalah menurut data yang didapatkan dari peserta didik kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang. Bentuk instrumen yang digunakan adalah pertanyaan dengan pilihan ganda (*multiple choice*) berdasarkan penjelasan yang diungkapkan oleh Sugiyono.⁷³

Berikut adalah data hasil diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr*. Hasil uji coba yang dilaksanakan melalui *pre-test* dan *post-test* dengan hasil berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Ahmad Ridho Firdaus	50	80
2.	Ahmad Izzam Amirulloh	40	10
3.	Arkan Athaya Ramadhan	40	70
4.	Diva Patria Wijaya	100	80
5.	Gea Iben Corintyan	50	90
6.	Iqbal Fatih Afrahansyah	50	70
7.	Khoirul Fajri	50	90

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*.

8.	Muhammad Bin Idrus Bin Agil	90	100
9.	Muhammad Febrianto	40	40
10.	Muhammad Misbakhunnur	50	50
11.	Muhammad Musyafa Alfarizky	100	100
12.	Muhammad Nabil Raditya Ilham	50	60
13.	Muhammad Yusuf Al-Musthofa	100	30
14.	Muhammad Zizan Mubarak	50	40
15.	Saifulloh Nur Hidayah	40	30
16.	Syaif Abizar Al Ghifar	50	90
17.	Achmad Fahrudin Al Kabir	30	20
18.	Muhammad Yusuf Rerifki	20	100
Jumlah		1090	1250
Rata-Rata		57,37	65,79

Berdasarkan data yang tertera pada tabel, *mean* nilai *pre-test* peserta didik kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang sebesar 57,37, sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 65,79. Data mengindikasikan peningkatan nilai transformasi dari hasil belajar yang terjadi pasca penggunaan media pembelajaran komik.

2. Analisis Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata data yang dibandingkan. Dalam penelitian pendidikan, uji t sering digunakan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*) guna mengetahui efektivitas suatu metode, media, atau model pembelajaran.⁷⁴

a. Membuat Hipotesis

⁷⁴ Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Menurut James E. Greighton, hipotesis merupakan sebuah dugaan tentatif atau sementara yang memprediksi situasi yang akan diamati.⁷⁵ Sebelum dilakukan pengujian menggunakan uji t, terlebih dahulu dirumuskan hipotesis penelitian sebagai dasar dalam menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test peserta didik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar, yang dijadikan sebagai salah satu indikator motivasi belajar, antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran komik dan yang tidak memanfaatkan media tersebut.
- 2) H_1 = Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar, yang dijadikan sebagai salah satu indikator motivasi belajar, antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran komik dan yang tidak memanfaatkan media tersebut.

b. Menentukan taraf signifikansi

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi (α) = 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis. Uji statistik yang digunakan adalah uji t berpasangan (*Paired Sample t-test*) karena data yang dianalisis berupa dua kelompok nilai yang saling berhubungan, yaitu nilai pre-test dan post-test yang diperoleh dari peserta didik yang sama.⁷⁶

⁷⁵ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta, 2010).

⁷⁶ Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Tabel 4. 11 Tabel Penolong Uji T

Siswa	X _i	$\bar{x}$	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	Y _i	$\bar{Y}$	$(Y_i - \bar{Y})$	$(Y_i - \bar{Y})^2$
1	50	55,5	-5.56	30,9136	80	63,8	16.11	259,5321
2	40	55,5	-15.56	242,1136	10	63,8	-53.89	2.904,1321
3	40	55,5	-15.56	242,1136	70	63,8	6.11	37,3321
4	100	55,5	44.44	1.974,9136	80	63,8	16.11	259,5321
5	50	55,5	-5.56	30,9136	90	63,8	26.11	681,7321
6	50	55,5	-5.56	30,9136	70	63,8	6.11	37,3321
7	50	55,5	-5.56	30,9136	90	63,8	26.11	681,7321
8	90	55,5	34.44	1.186,1136	100	63,8	36.11	1.303,9321
9	40	55,5	-15.56	242,1136	40	63,8	-23.89	570,7321
10	50	55,5	-5.56	30,9136	50	63,8	-13.89	192,9321
11	100	55,5	44.44	1.974,9136	100	63,8	36.11	1.303,9321
12	50	55,5	-5.56	30,9136	60	63,8	-3.89	15,1321
13	100	55,5	44.44	1.974,9136	30	63,8	-33.89	1.148,5321
14	50	55,5	-5.56	30,9136	40	63,8	-23.89	570,7321
15	40	55,5	-15.56	242,1136	30	63,8	-33.89	1.148,5321
16	50	55,5	-5.56	30,9136	90	63,8	26.11	681,7321
17	30	55,5	-25.56	653,3136	20	63,8	-43.89	1.926,3321
18	20	55,5	-35.56	1.264,5136	100	63,8	36.11	1.303,9321
Jumlah	1000			10244.44	1150			15027.78

c. Menghitung t hitung dan t tabel

Menghitung nilai rata-rata sampel sebelum dan sesudah perlakuan.

Mean merupakan nilai rata-rata yang diperoleh dari jumlah seluruh data dibagi dengan banyaknya data.⁷⁷

1) Nilai rata-rata sampel sebelum perlakuan

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{1000}{18} = 55,56$$

2) Nilai rata-rata sampel sesudah perlakuan

$$\bar{Y} = \frac{\sum y_i}{n} = \frac{1150}{18} = 63,89$$

Keterangan:

X_i = Data pengukuran sebelum pengukuran

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*.

Y_i = Data pengukuran sesudah pengukuran

n = Jumlah responden/data

Menghitung nilai varian sebelum dan sesudah diberi perlakuan

1) Nilai varian sebelum perlakuan

$$S_x^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{10244.44}{18-1} = \frac{10244.44}{17} = \mathbf{602,61}$$

2) Nilai varian sesudah perlakuan

$$S_y^2 = \frac{\sum(y_i - \bar{y})^2}{n-1} = \frac{15027.78}{15-1} = \frac{15027.78}{14} = \mathbf{883,99}$$

Menghitung nilai standar deviasi

1) Nilai standar deviasi sampel sebelum perlakuan

$$S_x = \sqrt{S_x^2} = \sqrt{602,61} = \mathbf{24,55}$$

2) Nilai standar deviasi sampel sesudah perlakuan

$$S_y = \sqrt{S_y^2} = \sqrt{883,99} = \mathbf{29,73}$$

Menghitung nilai korelasi (r)

Membuat tabel penolong untuk mencari koefisien korelasi

Tabel 4. 12 Koefisien Korelasi

Siswa	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	50	80	4.000	2.500	6.400
2	40	10	400	1.600	100
3	40	70	2.800	1.600	4.900
4	100	80	8.000	10.000	6.400
5	50	90	4.500	2.500	8.100
6	50	70	3.500	2.500	4.900
7	50	90	4.500	2.500	8.100
8	90	100	9.000	8.100	10.000
9	40	40	1.600	1.600	1.600
10	50	50	2.500	2.500	2.500
11	100	100	10.000	10.000	10.000
12	50	60	3.000	2.500	3.600
13	100	30	3.000	10.000	900
14	50	40	2.000	2.500	1.600
15	40	30	1.200	1.600	900

16	50	90	4.500	2.500	8.100
17	30	20	600	900	400
18	20	100	2.000	400	10.000
Jumlah	1048	1150	67.100	65.800	88.500

Menghitung korelasi (r)

Menurut Sugiyono, korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang datanya berbentuk interval atau rasio.⁷⁸ Koefisien korelasi dihitung menggunakan rumus berikut:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{18(67.100) - (1000)(1.150)}{\sqrt{[18(65.800) - (1000)^2][18(88.500) - (1.150)^2]}}$$

$$r = \frac{1.207.800 - 1.150.000}{\sqrt{[1.184.400(-1.000.000)][1.593.000(-1.322.500)]}}$$

$$r = \frac{57.800}{\sqrt{[184.400] [-270.500]}}$$

$$r = \frac{57.800}{\sqrt{49.900.220.000}}$$

$$r = \frac{57.800}{223.385,32}$$

$$r = 0,259$$

Menghitung nilai t_{hitung}

Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian ini menerapkan *paired sample t-test* karena data pre-test dan post-test diperoleh dari subjek yang sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah

⁷⁸ Sugiyono.

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik.⁷⁹

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x} - \bar{y}}{\sqrt{\left(\frac{Sx^2}{n_1}\right) + \left(\frac{Sy^2}{n_2}\right) - 2r\left(\frac{Sx}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{Sy}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{55,56 - 63,89}{\sqrt{\left(\frac{24,5482^2}{18}\right) + \left(\frac{29,7319^2}{18}\right) - 2(0,259)\left(\frac{2,8824,5482}{\sqrt{18}}\right)\left(\frac{29,7319}{\sqrt{18}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-8,333}{\sqrt{\left(\frac{602,6144}{18}\right) + \left(\frac{883,9869}{18}\right) - 2(0,259)\left(\frac{5,786 + 7,007}{\sqrt{18}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-8,333}{\sqrt{33,478 + 49,110 - 21,002}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-8,333}{\sqrt{33,47 + 49,11 - 21,00}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-8,333}{\sqrt{61,5846601208906}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-8,333}{7,847270380580823}$$

$$t_{hitung} = -1,0619367856618502$$

Dibulatkan menjadi -1,062

Nilai t tabel ditentukan berdasarkan taraf signifikansi 0,05 (5%) dan derajat kebebasan. Taraf signifikansi tersebut digunakan untuk memperoleh tingkat kepercayaan 95% dengan batas kesalahan sebesar 5%.⁸⁰ Adapun derajat kebebasan pada uji t berpasangan dihitung dengan rumus berikut:

$$df = n - 1 = 18 - 1 = 17$$

⁷⁹ Sugiyono.

⁸⁰ Sugiyono.

Berdasarkan tabel distribusi t dengan $df = 17$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (dua arah, $\alpha/2 = 0,025$), diperoleh:

$$t \text{ tabel} = 2,110$$

Kaidah pengujian yang digunakan adalah:

- 1) Jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima
- 2) Jika $|t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak

Hasil perbandingan:

$$|t \text{ hitung}| = 1,062 < t \text{ tabel} = 2,110$$

H_0 diterima

Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel dependen (Paired Sample t -test) pada data pre-test dan post-test peserta didik kelas VII MTs Attaraqie Putra dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $df = 17$, diperoleh nilai t hitung $= -1,062$ ($|t \text{ hitung}| = 1,062$) dan $t \text{ tabel} = 2,110$.

Karena nilai $|t \text{ hitung}| = 1,062$ lebih kecil dari $t \text{ tabel} = 2,110$ ($-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pre-test ($\bar{X}_1 = 57,37$) dan post-test ($\bar{X}_2 = 65,79$) peserta didik kelas VII MTs Attaraqie Putra.

Meskipun terdapat peningkatan rata-rata nilai dari 57,37 menjadi 65,79, peningkatan tersebut belum terbukti signifikan secara statistik. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran komik interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

penelitian ini belum dapat dibuktikan secara statistik pada taraf signifikansi 0,05.

3. Data Hasil Angket Respon Peningkatan Motivasi

Untuk mengetahui peran media komik dalam meningkatkan motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Attaraqqie Putra Malang, dilakukan pengukuran melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik. Adapun hasil respon peserta didik terhadap angket peningkatan motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Angket Respon Penggunaan Komik

No.	Nama Responden	Skor									
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Ahmad Ridho Firdaus	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
2.	Ahmad Izzam Amirulloh	4	3	4	2	3	2	3	4	1	3
3.	Arkan Athaya Ramadhan	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
4.	Diva Patria Wijaya	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
5.	Gea Iben Corintyan	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4
6.	Iqbal Fatih Afrahansyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7.	Khoirul Fajri	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3
8.	Muhammad Bin Idrus Bin Agil	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4
9.	Muhammad Febrianto	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
10.	Muhammad Misbakhunnur	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
11.	Muhammad Musyafa Alfarizky	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
12.	Muhammad Nabil Raditya Ilham	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4

13.	Muhammad Yusuf Al-Musthofa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14.	Muhammad Zizan Mubarak	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15.	Saifulloh Nur Hidayah	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
16.	Syaif Abizar Al Ghifar	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3
17.	Achmad Fahrudin Al Kabir	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3
18.	Muhammad Yusuf Rerifki	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3
Nilai		69	65	65	61	65	61	62	58	58	64
Total		628									

$$\text{Presentase} = \frac{628}{720} \times 100$$

$$= 87,2\%$$

Perolehan presentase nilai pada angket peningkatan peserta didik menunjukkan angka sebesar 87,2% yang tergolong pada kategori sangat valid. Hal ini ditunjukkan bahwa media pembelajaran komik yang digunakan memiliki standar keefektifan yang sangat tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berlandaskan komik dengan materi dakwah secara *sirri* dan *jahr* pada kelas VII di Mts Attaraqqie Putra Malang media pembelajaran dipahami sebagai perangkat yang mampu memberikan pembelajaran yang faktual. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sardiman tentang media adalah alat yang memberikan pengalaman langsung dan nyata serta dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan aktivitas siswa.⁸¹

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan diselaraskan pada model ADDIE. Adapun hasil pengembananan berbentuk media pembelajaran berbentuk komik dalam materi dakwah secara *sirri* dan *jahr*. Tahap analisis dalam pengembangan media diuraikan pada kesimpulan berikut:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa komik pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr* yang dirancang melalui tahapan desain dalam model ADDIE. Peneliti merancang produk media berupa komik dengan menentukan konsep, judul, tokoh, alur cerita, serta dialog yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VII. Selanjutnya, desain awal media disusun dalam bentuk *story board* sebagai gambaran alur komik yang sistematis. Proses perancangan ini didukung dengan pemanfaatan aplikasi seperti web Sora

⁸¹ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (PT Rajagrafindo Persada, 2016).

untuk menghasilkan ilustrasi berbasis AI, Canva untuk pengaturan tata letak dan elemen visual, serta Adobe Photoshop untuk penyempurnaan tampilan komik. Dengan demikian, media yang dihasilkan tersusun sistematis serta menarik secara visual dan mudah dipahami, sehingga diharapkan mampu memperbaiki motivasi belajar peserta didik.

2. Analisis Hasil Validasi

Proses analisis dilaksanakan untuk mengukur kesesuaian terhadap media pembelajaran sebelum digunakan kepada peserta didik. Pada tahap validasi terhadap media pembelajaran berbasis komik dilakukan kepada 3 validator sesuai dengan bidangnya masing-masing, yaitu: ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Berikut adalah pemaparan dari hasil validasi produk media pembelajaran komik dengan ketiga validator:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi produk yang di-implementasikan oleh ahli materi mengindikasikan media pembelajaran komik yang dikembangkan sudah sesuai untuk diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penilaian kuantitatif yang diberikan, diperoleh persentase sebesar 82,5% menurut tabel kriteria kelayakan dan kevalidan produk oleh Purwanto yang tergolong dalam kategori sangat valid.⁸²

Hal ini mengindikasikan bahwa secara substansi materi, penyajian isi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, media yang dikembangkan telah berada pada tingkat yang baik dan layak untuk diimplementasikan.

⁸² Purwanto, *Evaluasi Pengajaran*.

Walaupun demikian, masih terdapat beberapa hal yang perlu dioptimalkan berdasarkan masukan dari validator, seperti penerapan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada soal formatif, penyesuaian capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) agar lebih relevan dengan materi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Hasil validasi produk dari aspek desain menunjukkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan memiliki tingkat daya tarik yang sangat tinggi. Berdasarkan penilaian kuantitatif, diperoleh nilai persentase sebesar 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat menarik berdasarkan tabel persentase kevalidan media oleh Purwanto.⁸³ Hal ini mengindikasikan bahwa tampilan visual, tata letak, serta penyajian grafis dalam media mampu menarik perhatian peserta didik dan mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, dari segi desain, media yang dirancang dinilai memadai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Akan tetapi, dengan mempertimbangkan saran validator masih terdapat aspek-aspek yang perlu di-revisi, seperti penyesuaian gambar agar sesuai dengan referensi yang lebih akurat, pengecekan kembali ketepatan penulisan dalam komik, penambahan watermark sebagai identitas produk, serta penyertaan bagian hikmah atau kesimpulan untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Setelah mendapat masukan dan revisi oleh validator media, peneliti melakukan perbaikan aspek visual dan penyempurnaan isi tampilan agar

⁸³ Purwanto.

media lebih layak untuk diaplikasikan kepada peserta didik.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil dari prose validasi dari sisi pembelajaran mengindikasikan bahwa komik sebagai media pembelajaran memiliki kelayakan yang sangat tinggi untuk di-aplikasikan pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penilaian kuantitatif, diperoleh persentase sebesar 97,5% yang berada pada tingkatn sangat valid.⁸⁴ Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah selaras dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari segi penyajian materi, keterpahaman isi, maupun kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media komik dinilai layak untuk diimplementasikan tanpa memerlukan revisi secara menyeluruh.

Meskipun demikian, berdasarkan usulan kualitatif dari validator, terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti penambahan referensi lain terkait makna *Assabiqunal Awwalun*, penjelasan mengenai golongan sahabat yang pertama kali masuk Islam, serta penambahan tokoh Bilal bin Rabbah sebagai salah satu figur penting dalam sejarah awal Islam. Oleh karena itu, revisi yang dilakukan difokuskan pada penguatan isi materi agar lebih komprehensif dan kontekstual. Dengan adanya penyempurnaan tersebut, media pembelajaran komik diharapkan semakin relevan untuk di di aplikasikan kepada peserta didik.

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Setelah media pembelajaran yang mengacu pada komik pada materi dakwah secara *sirri* dan *jahr* diuji cobakan kepada siswa, sebanyak 18

⁸⁴ Purwanto.

peserta didik memberikan respon melalui angket yang disediakan. Berikut adalah uraian terkait analisis respon siswa perihal daya tarik media pembelajaran berbasis komik:

- a. Menurut hasil angket analisis kebutuhan peserta didik, dapat ditinjau bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari 66,67% peserta didik yang menyatakan setuju dan 5,56% sangat setuju bahwa metode konvensional terasa kurang menarik.
- b. Sebagian besar peserta didik juga mendapatkan kesusahan dalam memahami materi apabila hanya disampaikan secara lisan, dengan persentase 50% setuju dan 16,67% sangat setuju. Dari segi keaktifan, masih terdapat peserta didik yang merasa kurang terlibat dalam pembelajaran, meskipun persentasenya lebih bervariasi.
- c. Di sisi lain, kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik sangat tinggi, ditunjukkan oleh 50% peserta didik yang setuju dan 44,44% sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.
- d. Selanjutnya, mayoritas peserta didik juga menyatakan bahwa pemanfaatan media gambar terbukti mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi, dengan 50% sangat setuju dan 38,89% setuju.
- e. Peserta didik juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komik, di mana 44,44% sangat setuju dan 38,89% setuju bahwa media tersebut dapat meningkatkan efektivitas belajar, serta 50% sangat setuju dan 27,78% setuju bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dengan analisa angket kebutuhan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan inovasi media pembelajaran yang atraktif dan interaktif, sehingga pengembangan media komik menjadi penyelesaian yang relevan untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa.

4. Analisis Tingkat Keefektifan Media

Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik pada peserta didik kelas VII MTs Attaraqqie Putra Malang, diperoleh data nilai *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 57,37 meningkat menjadi 65,79 pada *post-test*. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perubahan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran.

Untuk menelaah apakah terdapat peningkatan secara signifikan secara statistik, maka dilakukan uji t sampel berpasangan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai $t_{hitung} = -1,062$. Selanjutnya, nilai dari t hitung dibandingkan dengan nilai t table pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 17, yaitu sebesar 2,110. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai absolut $t_{hitung}(1,062)$ lebih kecil daripada $t_{tabel}(2,110)$, oleh karena itu Keputusan yang ditetapkan adalah gagal menolak H_0 dan menolak H_1 .

Hasil analisa statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikansi antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Artinya, peningkatan nilai yang terjadi belum dapat dinyatakan sebagai pengaruh yang signifikan dari

penggunaan media pembelajaran komik, melainkan masih dimungkinkan dipengaruhi oleh faktor lain atau variasi acak.

Meskipun demikian, secara deskriptif terjadi peningkatan hitungan *mean* dari hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media, yang menunjukkan adanya potensi positif dari media komik dalam mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu, media yang dikembangkan tetap memiliki nilai praktis dalam meningkatkan kontribusi dan ketertarikan peserta didik, meskipun belum menunjukkan efektivitas yang signifikan secara statistik.

5. Analisis kelebihan dan kekurangan Media

Penggunaan media pembelajaran komik yang dikembangkan pada penelitian ini mengandung beberapa kelebihan dan kekurangan. Dari segi kelebihan, media ini mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik karena disajikan dalam bentuk visual yang menarik, alur cerita yang kontekstual, serta penggunaan gambar dan dialog yang memudahkan pemahaman materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara *sirri* dan *jahr*. Selain itu, media ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui unsur interaktif yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media komik ini termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penerapan media komik memiliki beberapa kekurangan. Hasil analisis statistik mengindikasikan bahwa efektivitas media belum terbukti secara signifikan. Selain itu, masih terdapat variasi kemampuan antar peserta didik yang cukup tinggi, serta beberapa aspek materi yang

perlu disempurnakan sesuai dengan masukan dari validator, seperti penguatan analisis dan penambahan konten yang lebih mendalam.

B. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran komik dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Attaraqie Putra Malang dilaksanakan secara sistematis dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan tersebut telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh kategori sangat valid, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan media komik menunjukkan adanya peningkatan pada rata-rata hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Akan tetapi, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung = 1,062 lebih kecil dibandingkan dengan t tabel = 2,110 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H₀ diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Oleh karena itu, peningkatan yang terjadi belum dapat dinyatakan sebagai pengaruh yang signifikan dari penggunaan media secara statistik, melainkan kemungkinan disebabkan oleh faktor variabilitas acak.
3. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 87,2% yang tergolong ke dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan penggunaan media

pembelajaran komik dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik dan mendorong minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Saran Untuk Pengembang Selanjutnya

Pada proses pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan yang perlu menjadi bahan perhatian sebagai bahan evaluasi oleh pengembang selanjutnya. Beberapa keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam media masih terbatas pada beberapa sumber sehingga belum mencerminkan keberagaman referensi yang lebih luas. Hal ini berpotensi mempengaruhi kedalaman dan keluasan pemahaman peserta didik terhadap materi.
2. Pada elemen visual yang digunakan dalam media komik masih dapat dikembangkan menjadi lebih variatif dan menarik, sehingga daya tarik media terhadap peserta didik dapat ditingkatkan secara lebih optimal.
3. Kuantitas sampel yang diterapkan dalam penelitian ini relatif sedikit, yaitu hanya satu kelas dengan jumlah anak 18 orang, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara lebih luas serta diperlukan penggunaan kuantitas sampel yang lebih banyak agar hasil penelitian menjadi lebih representatif dan memiliki kekuatan analisis yang lebih tinggi.
4. Pertimbangan terhadap sekolah yang menggunakan jam siang untuk kegiatan belajar mengajar, dikarenakan sekolah yang menggunakan jam siang untuk masuk sekolah lebih beresiko atas kondisi peserta didik yang merasa capek dan kelelahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, Bahtiar, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital." *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* 1, no. 1 (2020): 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>.
- Amin, Samsul Munir. *Sejarah Peradaban Islam*. Amzah, 2024.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2002.
- . *Media Pembelajaran*. 16th ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2013.
- Asnawir, H, and M Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Atikah Asna, Nur Amaliah, Puja Lestari, and Zahwa Annadzira. "Pengaruh Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Reflection : Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2025): 103–11. <https://doi.org/10.61132/reflection.v2i2.658>.
- Chairunnisa, Chairunnisa. "Bahasa Dan Kebudayaan." *Unes Journal of Education Scienties* 2, no. 1 (2018): 48–61.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010.
- Euis Rahayu Ningsih, and Zulfitri. "Pengaruh Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 5 (2024): 518–24.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Grace, Yulianti, benardi, Ngadi Permana, and Fitri Wijayanti. "Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI)." *Journal of Information Systems and Management* 2, no. 6 (2023): 102–6.
- Hasmar, Abdul Haris. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.
- Hastono, Sutanto Priyo. "Anallisis Data Pada Bidang Kesehatan," 2020, 1–212.
- I'zaati, Lailatul. "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang." *Tesis: Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2024, 1–177.
- Ismail Rahman, Nurhadifah Amaliyah, Anni Mafruha Amaliyah, Musdalifa, and Dinda Claudia Risal Denggo. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Kajian Studi Literatur." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 2 (2024): 77–86. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i2.818>.
- Jamal, Misbahuddin. "Konsep Al-Islam Dalam Al-Qurâ€™ An." *Al-Ulum* 11, no. 2 (2011): 283–310.
- Judijanto, Loso, Mas'ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, et al. *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Kiki Agustinar, Ulva Rahmi, Aisyah Aisyah, and Andy Riski Pratama. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah."

- Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023): 206–12. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.783>.
- Komaruddin, Yahya, and Qadariyah Barkah. “Optimalisasi Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Pendekatan Saintifik Dengan Metode Poster Comment.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 4613–26.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. 1st ed. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011.
- La’ali Nur Aida, Dewi Maryam, FiaFebiola, Sari Dian Agami, Ulya Fawaida. “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual.” *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.
- Mahendra, Eka Rahma, Siantoro. Gigih, and Made Pramodo. “Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Education and Development* 9, no. 1 (2021): 279–84.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta, 2010.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. *Motivasi Belaaqr Siswa*, 2023.
- Musfiquon. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakakaraya, 2012.
- Nafala, Nur Mazidah. “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30.
- Nafi’ah, Ulfatun, and Djono. “Inovasi Media Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 6, no. 2 (2023): 359.
- Nawafil, Moh. “Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII.” *Tesis: Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2022, 1–152.
- Nazhiroh, Siti Ainun, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah. “Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 405–11. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>.
- Nurfitriani, Alya, and Septian Mukhlis. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARINDAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 124–34.
- Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Payanti, Dewa Ayu Kirana Dwi. “Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif.” *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 1, no. 1 (2022): 464–75.
- Pinatih, Sri Ayu, and Semara Putra. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 115–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.
- Pramudya Gunawan, and Sujarwo. “Pemanfaatan Komik Sebagai Media

- Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Belajar Siswa.” *Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44.
- Prayoga, Muhammad Adi, Dwi Darmo, and Devi Fahiraningtyas. “Anallisa Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Minat CRYPTOCURRENCY Dibandingkan Pasar Modal.” *Prosiding Caption 2*, no. 1 (2023): 181–90.
- Purwanto, Ngalim. *Evaluasi Pengajaran*. 1st ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Rahayu, Ade. “Dan Tahapan.” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Rahmadhani, Safira Eka. “Pengembangan E-Komik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VIII.” *Pascasarjana: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2024, 1–212.
- Rahman, Sunarti. “PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.” *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 12, no. 2 (2024): 414–31. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>.
- Ramadhani, Tasya, Tatu Helsa Aulia, and Saskia Dwi Anastasya. “Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Anisah1,.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 467–81.
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktik*. Pasuruan, 2020.
- Ria Ratna Ningtyas, Ima Rosila, and Rahmat Kamal. “Media Digital Dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 4 (2024): 188–202. <https://doi.org/10.55606/jpbbs.v3i4.4645>.
- Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, Jodi Abdurachman, and Damayanti. *Media Pembelajaran*. Kota Bekasi: CV. Nurani, 2016.
- Sanaky, Hajah A H. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Soesana, Abigail, Hani Subakti, Salamun Salamun, Isnada Waris Tasrim, Karwanto Karwanto, Ilham Falani, Danny Philipe Bukidz, and Arsen Nahum Pasaribu. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sudjana. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*. Bandung: CV. ALFABETA, 2009.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sumanti, Solihah Titin. *Sejarah Peradaban Islam*. Prenada Media, 2024.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2020.
- Suryadi, Ahmad. *Sejarah Kebudayaan Islam: Teori, Prosedur Dan Ruang*

- Lingkupnya*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2023.
- Syafei, Isop. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Widina Media Utama, 2025.
- Syurgawi, Amalia, and Muhammad Yusuf. "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Maharot: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2020): 175–92.
- Tamaulina, Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahyadi. *Metodologi Penelitian Sosial: Teori Dan Praktik*. STAIN Kediri Press: Jawa Timur. Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2024.
- Teguh, I Made, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. . Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Ulum, M Nurul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora." *Jurnal Pedagogy* 15, no. 1 (2022): 138–49. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i1.120>.
- Wahyuni, Esa Nur. *Motivasi Dalam Pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press, 2020.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Widodo, Bambang Sigit. *Metode Penelitian Pendidikan*. https://Repository.Unesa.Ac.Id/Sysop/Files/2022-03-10_Buku%2022_bambang%20sigit.Pdf. Sleman: Eiga Media, 2021.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. *Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Bantul: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Journal of Educational Inspiration* 2, no. 3 (2024): 61–68.
- Yuliani H, Khemala, and Hendri Winata. "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Survei



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2388/Un.03.1/TL.00.1/08/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

6 Agustus 2025

Kepada

Yth. Kepala MTs Attaraqie Putra
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

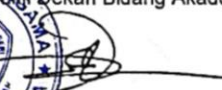
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Alberda Salma Fariha
NIM : 220101110158
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Komik
Interaktif pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip



Scanned with CamScanner

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 595/Un.03.1/TL.01.04/02/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

05 Februari 2026

Kepada

Yth. Kepala MTs Attaraqie Putra

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Alberda Salma Fariha
NIM	: 220101110158
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Attaraqie Putra
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Pt. D. Muhammad Walid, MA
730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3: Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110158
Nama : ALBERDA SALMA FARIHA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Attarqqie Putra Malang

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	11 Agustus 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Pertemuan awal bersama dosen pembimbing, Prof. Abd. Haris, dilaksanakan untuk melakukan perkenalan antara dosen dan mahasiswa bimbingan. Pada pertemuan ini, dosen memberikan arahan umum mengenai tata cara penulisan tugas akhir yang sesuai dengan pedoman fakultas. Selain itu, beliau juga menjelaskan alur dan tahapan dalam penyusunan tugas akhir, mulai dari penentuan topik hingga proses penyusunan laporan penelitian.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	26 Agustus 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Bimbingan difokuskan pada teknik penulisan footnote yang benar berdasarkan pedoman kepenulisan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Mahasiswa juga melakukan konsultasi terkait pemilihan judul skripsi dan memperoleh masukan dari dosen pembimbing mengenai relevansi judul dengan bidang kajian. Selain itu, mahasiswa menyampaikan rencana lokasi penelitian sebagai bahan pertimbangan untuk pelaksanaan penelitian lapangan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	27 September 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Bimbingan ketiga difokuskan pada proses revisi terhadap hasil penulisan sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian struktur paragraf agar sejajar, penyesuaian format footnote agar konsisten, serta koreksi penulisan nama dosen pembimbing yang sebelumnya kurang tepat. Selain itu, dosen pembimbing memberikan arahan untuk menambah satu rumusan masalah guna memperkuat fokus penelitian.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	29 September 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Mahasiswa melakukan revisi terhadap penulisan tugas akhir berdasarkan arahan sebelumnya. Fokus perbaikan meliputi penulisan nama dosen pembimbing secara benar dan penyempurnaan format footnote sesuai dengan pedoman penulisan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Dosen pembimbing juga memastikan bahwa seluruh aspek teknis penulisan telah sesuai standar akademik yang berlaku.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	06 Oktober 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Fokus utama bimbingan berada pada pembahasan tentang konsistensi format penulisan, ketepatan bahasa ilmiah, serta kesesuaian antara isi dan sistematika setiap bab. Dosen memastikan bahwa setiap kalimat tersusun dengan struktur yang efektif dan tidak bertele-tele, sehingga pesan ilmiah tersampaikan dengan jelas.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	13 Oktober 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Pertemuan terakhir difokuskan pada penyelesaian revisi akhir sesuai arahan dosen pembimbing. Mahasiswa telah menyesuaikan seluruh bagian naskah dengan pedoman dan masukan yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Setelah seluruh revisi dinyatakan sesuai, mahasiswa menyerahkan dokumen akhir kepada dosen pembimbing untuk dilakukan pengecekan akhir dan penandatanganan sebagai tanda persetujuan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	10 November 2025	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Proses bimbingan dilakukan dengan konsultasi revisi hasil seminar proposal terkait perbaikan latar belakang, rumusan masalah, dan penyesuaian instrumen penelitian sesuai arahan dosen penguji.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	09 Februari 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Bimbingan dilakukan dengan penyempurnaan Bab III dalam naskah skripsi. Bimbingan dilakukan dengan terfokus pada metode penelitian, model pengembangan ADDIE, teknik pengumpulan data, instrumen validasi media.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

9	17 Februari 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Proses bimbingan dilakukan dengan pembahasan progres pengembangan media komik interaktif serta konsultasi terkait desain awal produk sebelum dilakukan validasi oleh ahli.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	27 Februari 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Mahasiswa berkonsultasi mengenai hasil penilaian para validator media pembelajaran komik interaktif dan meminta masukan kepada dosen pembimbing.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	02 Maret 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Mahasiswa membawa revisi dari media pembelajaran setelah mendapat masukan dari validator dan dosen pembimbing.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	07 Maret 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Proses Bimbingan dilakukan dengan mahasiswa mengkonfirmasi beberapa instrumen pengambilan data, yang terdiri dari: Analisis kebutuhan siswa, Uji T dan angket peningkatan motivasi peserta didik.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	08 April 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Bimbingan dilakukan dengan pembahasan terkait revisi beberapa aspek pada instrumen pengambilan data dan beberapa rumus dalam pengitungan data.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	15 April 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Bimbingan dilakukan dengan konsultasi pengolahan data hasil penelitian, termasuk perhitungan uji validitas, persentase angket motivasi belajar, dan analisis data pre-test serta post-test.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	22 April 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Mahasiswa berkonsultasi dengan pembahasan pada analisis uji t, interpretasi hasil penelitian, serta penyusunan Bab IV hasil penelitian dan Bab V mengenai hasil dari penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	05 Mei 2026	Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag	Mahasiswa melakukan konsultasi final terkait penyusunan Bab V yang mencakup kesimpulan, saran, keterbatasan penelitian, serta pengecekan keseluruhan format skripsi sebelum pengajuan ujian.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr. H.ABD. HARIS, M.Ag

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 4: Surat Keterangan Bukti Penelitian



مؤسسة التربية والتعليم الترقى - ملائج
YAYASAN PENDIDIKAN DAN KEGURUAN ATTARAQQIE
MADRASAH TSANAWIYAH ATTARAQQIE

NSS: 121235730009 NPSN: 20583814

TERAKREDITASI 'A'

Jl. Syarif Al Qodri No.35 Telp. (0341) 3031930, 081234561874 Malang 65117

Jl. Ade Irma Suryani No. 50 Telp. (0341) 369500, Malang 65117

Email : mtsattaraqqie.malang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 059/B.09/MTS.ATR/ADM/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sidah Al Hadad, S.Pd.I
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Attaraqqie

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama tersebut di bawah ini:

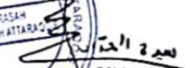
Nama : Alberda Salma Fariha
NIM : 220101110158
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah benar-benar melaksanakan penelitian di MTs Attaraqqie Kota Malang pada tanggal 05 Februari 2026 sampai dengan 20 April 2026 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam VII di MTs Attaraqqie Putra"

Selama melaksanakan penelitian tersebut, yang bersangkutan telah menjalankan prosedur penelitian dengan baik dan mengumpulkan data yang diperlukan dengan mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan madrasah.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 April 2026
Kepala MTs Attaraqqie

Sidah Al Hadad, S.Pd.I


Lampiran 5: Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-044/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Februari 2026

Kepada Yth.
Dr. Lailly Nur Arifa, M. Pd.I
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Alberda Salma Fariha
NIM	: 220101110158
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di Mts Attaraqle Putra
Dosen Pembimbing	: Prof. Dr. Abd. Haris, M.Ag.,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

Lampiran 6: Surat Validator Ahli Desain



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-045/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Februari 2026

Kepada Yth.
Ainatul Mardhiyah, M. Cs.
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Alberda Salma Fariha
NIM : 220101110158
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di Mts Attaraqqie Putra
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Abd. Haris, M.Ag.,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 7: Surat Validator Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-046/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Februari 2026

Kepada Yth.
Puri Prastio, S.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

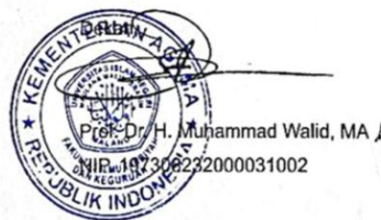
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Alberda Salma Fariha
NIM : 220101110158
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di Mts Attaraqie Putra
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Abd. Haris, M.Ag.,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK

MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

KELAS VII VII DI MTS ATTARAQIE PUTRA

A. Biodata Validator Materi

Nama : Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP : 199005282018012003
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 pengisian form validasi:

Nilai 1	Untuk kriteria sangat layak
Nilai 2	Untuk kriteria layak
Nilai 3	Untuk kriteria cukup
Nilai 4	Untuk kriteria kurang

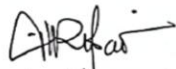
C. Pertanyaan

No.	Komponen	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian materi dalam media dengan bab yang dikaji		✓		
4.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkatan (Kelas VII)			✓	
5.	Materi mudah untuk dipahami pembaca	✓			
6.	Kejelasan informasi	✓			
7.	Penggunaan keyword dalam cerita memudahkan pembaca untuk mengingat hal penting			✓	

8.	Materi dapat tersampaikan secara runtut	✓		
9.	Penggunaan media pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	✓		
10.	Terdapat lembar penugasan sebagai bentuk evaluasi		✓	

D. Lembar Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Gunakan teori HOT SUPRA media pembelajaran	
2.	di CP dan TP tulis yg masuk dalam materi	
3.	Dalam Pembahasan materi mptu. & kuan untuk menganalisis	
4.		
5.		


Dr. Laili Nur Aifa, M.Pd.1

Lampiran 9: Hasil Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK

MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

KELAS VII VII DI MTS ATTARAQQIE PUTRA

E. Biodata Validator Media

Nama : Ainatul Mardhiyah, M., Cs
NIP : 198603302020122003
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

F. 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 pengisian form validasi:

Nilai 1	Untuk kriteria sangat layak
Nilai 2	Untuk kriteria layak
Nilai 3	Untuk kriteria cukup
Nilai 4	Untuk kriteria kurang

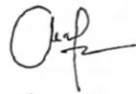
4. Pertanyaan

No.	Komponen	Skor			
		4	3	2	1
1.	Desain dan tampilan menarik	✓			
2.	Alur cerita runtut dan mudah dipahami	✓			
3.	Kesesuaian dalam pemilihan warna pada gambar	✓			
4.	Kesesuaian dalam pemilihan tokoh pada gambar	✓			
5.	Kesesuaian pemilihan kosa kata yang digunakan	✓			
6.	Kesesuaian pemilihan tipe huruf	✓			
7.	Tata letak pada gambar menarik		✓		

8.	Kesesuaian penyampaian cerita dengan materi yang dikaji	✓				
9.	Pesan dalam cerita jelas, tidak multi tafsir	✓				
10.	Cerita mudah dipahami dan tidak membuat pembaca menjadi bosan	✓				

5. Lembar Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Perbaiki gambar, sesuaikan dg aslinya	
2.	Cek tulisan kembali, masih ada typo	
3.	⊕ Watermark	
4.	⊕ Hikmah / kesimpulan	
5.		


Assess M

Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK

MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

KELAS VII VII DI MTS ATTARAQQIE PUTRA

G. Biodata Validator Pembelajaran

Nama : Puri Prastio, S.Pd
NIP :
Instansi : Mts Attaraqqie Putra

H. 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 pengisian form validasi:

Nilai 1	Untuk kriteria sangat layak
Nilai 2	Untuk kriteria layak
Nilai 3	Untuk kriteria cukup
Nilai 4	Untuk kriteria kurang

4. Pertanyaan

No.	Komponen	Skor			
		4	3	2	1
1.	Isi cerita dalam media pembelajaran sesuai dengan tema yang dikaji	✓			
2.	Uraian pembelajaran sistematis		✓		
3.	Desain media sesuai dengan materi yang dikaji	✓			
4.	Materi yang dikemas dalam cerita mudah dipahami siswa	✓			
5.	Materi yang diberikan memberikan meotivasi kepada siswa	✓			
6.	Ruang lingkup materi sesuai dengan tema	✓			
7.	Keyword atau kata kunci dalam cerita memudahkan siswa dalam mengingat	✓			

8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan siswa	√			
9.	Instrumen evaluasi sesuai dengan materi yang dikaji	√			
10.	Instrumen evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa	√			

5. Lembar Kritik dan Saran

No.	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Sebaiknya ditamh lagi tentang pendapat lain dari makna As Sabiqunul Awwalun	
2.	Sebaiknya ditambahkan keterangan golongan sahabat yang pertama masuk Islam	
3.	Sebaiknya ditamh Bilal Bin Rabah sebagai budak pertama yang masuk Islam	
4.		
5.		


 R. S. P. d.

Lampiran 11: Angket Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

A. Identitas Peserta Didik

Nama : M. Yusuf Al-Musthofa.

Kelas : 7 E

Sekolah : MTs Attaraqqie

B. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik interaktif guna meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Angket ini merupakan tahap awal dalam penelitian berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Attaraqqie Putra*". Oleh karena itu, diharapkan peserta didik dapat mengisi angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi peserta didik dalam mengisi angket ini.

C. Petunjuk

1. Angket ini tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar anda.
2. Isilah angket ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:
Skor 4 jika sangat setuju
Skor 3 jika setuju
Skor 2 jika tidak setuju
Skor 1 jika sangat tidak setuju
3. Tulislah komentar/saran anda pada tempat yang disediakan.

D. Lembar Penilaian

No.	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Pembelajaran dengan metode konvensional terasa kurang menarik.		✓		

2.	Saya mengalami kesulitan memahami materi jika hanya dijelaskan secara lisan.	✓			
3.	Metode konvensional membuat saya kurang aktif dalam pembelajaran.	✓			
4.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung pembelajaran.	✓			
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika pembelajaran disertai media gambar.	✓			
6.	Penggunaan media pembelajaran berbasis komik dapat mendukung peningkatan efektivitas belajar saya.	✓			
7.	Media pembelajaran berbasis komik dapat membantu meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	✓			

Tuliskan komentar/saran anda agar pembelajaran pada materi: Dakwah secara sirri dan jahri di sekolah lebih baik.

Mendatangi Museum dan dijelaskan yang ada di
Museum itu & menonton film

Malang, 2026
Peserta Didik

[Signature]

Lampiran 12: Lembar Pre-test dan Post-test

SOAL POST-TEST

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di Mts Attaraqie Putra

Nama Lengkap :

Nilai :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pilih jawaban yang paling tepat sesuai soal yang tertera:

1. Dakwah secara terang-terangan disebut ...
 - A. Dakwah jahr
 - B. Dakwah sirri
 - C. Dakwah terbuka
 - D. Dakwah umum
2. Golongan As-Sābiqūn al-Awwalūn adalah ...
 - A. Golongan yang masuk Islam setelah Fathu Mekah
 - B. Golongan yang hanya mengikuti dakwah secara sembunyi-sembunyi
 - C. Golongan yang paling awal masuk Islam
 - D. Golongan yang mendukung dakwah Nabi Muhammad SAW
3. Dakwah sembunyi-sembunyi dilakukan selama ...
 - A. 2 tahun
 - B. 2,5 tahun
 - C. 3 tahun
 - D. 3,5 tahun
4. Orang pertama yang menerima dakwah Nabi Muhammad Saw. adalah ...
 - A. Abu Bakar
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Khadijah binti Khuwailid
 - D. Ali bin Abi Thalib
5. Tujuan utama dakwah sirri adalah ...
 - A. Mengundang perhatian Quraisy supaya mengetahui dakwah Nabi
 - B. Menemukan orang dekat yang siap mendukung dakwah



Scanned with CamScanner



- C. Menyebarkan Islam secara luas pada wilayah Arab
 - D. Agar keluarga Nabi dapat menjadi pemimpin Arab kelak
6. Dakwah jahr dilakukan setelah ...
- A. Perintah Assabiqunal Awwalun
 - B. Turunnya wahyu dari Allah
 - C. Permintaan sahabat yang masuk Islam
 - D. Ketika Nabi sudah siap dan percaya diri
7. Salah satu tantangan dalam dakwah jahr adalah ...
- A. Dukungan penuh masyarakat
 - B. Tidak ada penolakan
 - C. Penentangan dari kaum Quraisy
 - D. Kemudahan dalam berdakwah
8. Perintah dakwah secara terang-terangan terdapat dalam ...
- A. Q.S. Al-Mudatsir 1-7
 - B. Q.S. Al-Hijr ayat 94
 - C. Q.S. Al-Alaq 1-5
 - D. Q.S. Al-Rahman 10
9. Siapakah tokoh yang berusaha menangkap Nabi Muhammad SAW saat hijrah ke Madinah...
- A. Suraqah bin Malik bin Ju'sum
 - B. Al-Arqam bin Abil Arqam
 - C. Sa'id bin Zaid Al-'Adawy
 - D. Khabbab bin Al-Arth
10. Dari peristiwa dakwah sirri dan jahr dapat disimpulkan bahwa ...
- A. Dakwah harus selalu terbuka dan terang - terangan
 - B. Dakwah harus dilakukan dengan cepat dan terbuka
 - C. Dakwah strategi dan kesabaran sesuai dengan situasi yang dihadapi
 - D. Dakwah hanya untuk orang tertentu dan secara sembunyi-sembunyi

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin



Scanned with CamScanner

Lampiran 13: Angket Peningkatan Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di Mts Attaraqie Putra

Nama Lengkap :

Nilai :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pada angket ini terdapat 10 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar- benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur!

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa tertarik belajar SKI menggunakan media komik interaktif.				
2.	Media komik interaktif membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.				
3.	Saya lebih mudah memahami materi dakwah Nabi Muhammad SAW dengan media komik.				
4.	Saya aktif mengikuti pembelajaran saat menggunakan media komik interaktif.				
5.	Media komik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.				
6.	Saya lebih fokus saat pembelajaran menggunakan media komik interaktif.				
7.	Saya terdorong untuk belajar lebih giat setelah menggunakan media komik.				
8.	Saya merasa percaya diri dalam memahami materi setelah menggunakan media komik.				
9.	Media komik interaktif membantu meningkatkan minat belajar saya.				
10.	Saya ingin menggunakan media pembelajaran seperti ini pada materi lainnya.				

Lampiran 14: T Tabel

DF	A P	0.80 0.20	0.90 0.10	0.95 0.05	0.98 0.02	0.99 0.01	0.995 0.005	0.998 0.002	0.999 0.001
1		3.078	6.314	12.706	31.820	63.657	127.321	318.309	636.619
2		1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	14.089	22.327	31.599
3		1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	7.453	10.215	12.924
4		1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	5.598	7.173	8.610
5		1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	4.773	5.893	6.869
6		1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	4.317	5.208	5.959
7		1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.029	4.785	5.408
8		1.397	1.860	2.306	2.897	3.355	3.833	4.501	5.041
9		1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	3.690	4.297	4.781
10		1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	3.581	4.144	4.587
11		1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	3.497	4.025	4.437
12		1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.428	3.930	4.318
13		1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.372	3.852	4.221
14		1.345	1.761	2.145	2.625	2.977	3.326	3.787	4.140
15		1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.286	3.733	4.073
16		1.337	1.746	2.120	2.584	2.921	3.252	3.686	4.015
17		1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.222	3.646	3.965
18		1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.197	3.610	3.922
19		1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.174	3.579	3.883
20		1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.153	3.552	3.850
21		1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.135	3.527	3.819
22		1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.119	3.505	3.792
23		1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.104	3.485	3.768
24		1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.090	3.467	3.745
25		1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.078	3.450	3.725
26		1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.067	3.435	3.707
27		1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.057	3.421	3.690
28		1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.047	3.408	3.674
29		1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.038	3.396	3.659
30		1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.030	3.385	3.646

Lampiran 15: Dokumentasi Penelitian



Lampiran 16: Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026 diberikan kepada:	
Nama	: Alberda Salma Fariha
NIM	: 220101110158
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di MTs Attaraqqie Putra
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 20 Mei 2026 a.n. Dekan Ketua  Wahyuningdah Mala Rohmana, M.Pd

BIODATA MAHASISWA



Nama : Alberda Salma Fariha
NIM : 220101110158
Tempat, Tanggal Lahir : Ponorogo, 20 Juli 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022
Alamat : Jl. Jagadan No. 26 RT 002 RW 001 Kecamatan
Siman Kabupaten Ponorogo
No. HP : 081390315530
E-mail : alberdasalma688@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Al-Amanah Ponorogo
SD Ma'arif Ponorogo
Pondok Modern Darussalam Gontor 1 Ponorogo
S1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang