

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
BERBASIS KARAKTER UNTUK SISWA KELAS VII  
MTs NEGERI 3 SLEMAN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

**Ahmad Najahu Taufik**

NIM : 13410223

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2017**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Najahu Taufik  
NIM : 13410223  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta.

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta, 25 Oktober 2017

Yang menyatakan



Ahmad Najahu Taufik

NIM : 13410223

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI**

Hal : Skripsi Sdr. Ahmad Najahu Taufik

Lamp : 3 Eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Ahmad Najahu Taufik

NIM : 13410223

Judul Skripsi : Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 5 September 2017  
Pembimbing

  
Drs. Moch. Fuad, M.Pd  
NIP. 19570626 198803 1 003

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : B-178/Un.02/DT/PP.05.3/11/2017

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN KOMIK  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
BERBASIS KARAKTER UNTUK SISWA KELAS VII  
MTs NEGERI 3 SLEMAN YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Ahmad Najahu Taufik

NIM : 13410223

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Kamis tanggal 2 Nopember 2017

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga.**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

  
Drs. Moch. Fuad, M.Pd.  
NIP. 19570626 198803 1 003

Pengaji I

Drs. H. Rofik, M.Ag.  
NIP. 19650405 199303 1 002

Pengaji II

Drs. H. Sarjono, M.Si.  
NIP. 19560819 198103 1 004Yogyakarta, 29 NOV 2017

Dekan

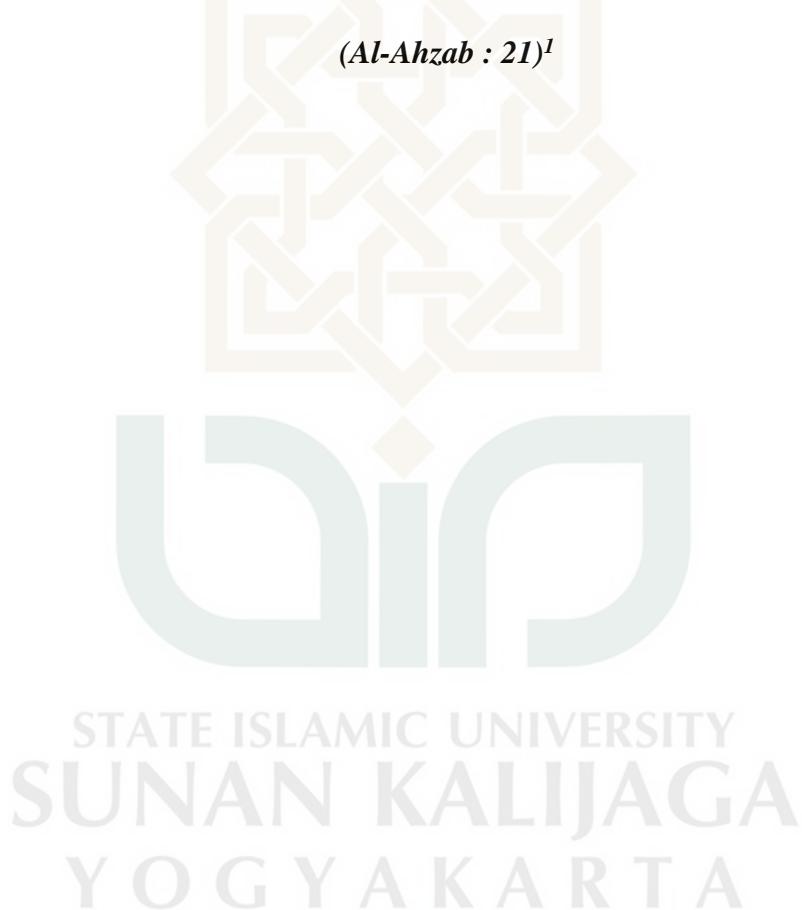
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan KalijagaDr. Ahmad Arifi, M.Ag.  
NIP. 19661121 199203 1 002

## MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أَسْوَأُ حَسَنَةٍ لِمَنْ كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذِكْرُ اللَّهِ كَثِيرًا ٦١

*Sesungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu  
(yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari  
kiamat dan yang banyak mengingat Allah.*

*(Al-Ahzab : 21)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*. (Bandung, Syamil Quran, 2014), hal. 420.

## **PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini penulis persembahkan untuk:**

**ALMAMATER TERCINTA...**

*Jurusan Pendidikan Agama Islam*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*yogyakarta*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهُدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهُدُ أَنَّ مُحَمَّداً رَسُولُ اللَّهِ.  
وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٌ وَعَلَى إِلَيْهِ وَآصْحَابِهِ  
أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini yang berjudul “*Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta*”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita menuju jalan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Moch. Fuad, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi.
4. Bapak Dr. H. Sangkot Sirait, M. Ag., selaku Penasehat Akademik.

5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Muqowim, S. Ag., M. Ag. dan Adhi Setyawan, M. Pd. yang telah berkenan memberikan masukan selaku Ahli Materi dan Ahli Media.
7. Ibu Kepala Madrasah beserta Bapak dan Ibu Guru MTs Negeri 3 Sleman.
8. Ayah dan almarhumah ibuku, Bapak Khoeroni Surodo dan Ibu Musyarofah yang penulis sangat cintai dan hormati, terima atas segalanya.
9. Kakakku Muhammad Jarir dan Rini Masruroh yang selalu memberikan dukungan.
10. Pengajar atau ustaz di Pesantren Mahasiswa Ulul Albab Yogyakarta yang telah membimbing selama di Yogyakarta.
11. Sahabatku di Mahasiswa Pecinta Islam dan Pesantren Mahasiswa Ulul Albab yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
12. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Amin.

Yogyakarta, 29 Agustus 2017

Penyusun

**Ahmad Najahu Taufik**

NIM. 13410223

## ABSTRAK

AHMAD NAJAHU TAUFIK. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta.* Skripsi. Yogyakarta: jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017. Latar belakang masalah penelitian ini adalah pendidikan karakter secara eksplisit menjadi salah satu tujuan dari pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang sangat penting bagi bangsa terutama bagi anak-anak yang masih dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran Sejarah Kabudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah islam. Sehingga lewat internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah inilah pendidikan karakter dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan. Tetapi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang kurang diminati dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kurang dapat diinternalisasikan, bahkan nilai prestasi belajar mata pelajaran ini cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI lainnya. Hal ini juga yang terjadi di MTs Negeri 3 Sleman. Komik pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu memecahkan masalah di atas dan mempermudah guru dalam proses penyampaian materi. Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional.

Jenis penelitian ini adalah penilaian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan mengambil tempat penelitian di MTs Negeri 3 Sleman. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan dari Borg dan Gall. Tahap pengembangan penelitian ini adalah penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembang draf produk, validasi, revisi produk, ujicoba lapangan awal, penyempurnaan produk, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, dan pembuatan produk masal. Media komik pembelajaran juga ditinjau oleh ahli media, ahli materi, dan guru serta diujicobakan untuk melihat respon dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Penelitian berhasil mengembangkan media komik pembelajaran dalam bentuk media komik setebal 72 halaman dengan judul "*Media Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Nabi Muhammad di Mekah untuk MTs Kelas VII*" 2) Hasil penilaian kualitas dari ahli media presentase keidealanya mencapai 85.45% masuk kategori Sangat Baik, Hasil penilaian dari ahli materi presentase keidealanya mencapai 74% masuk kategori Baik, dan penilaian dari guru Sejarah Kebudayaan Islam presentase keidealanya mencapai 92.49% masuk dalam kategori Sangat Baik 3) Proses pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran telah dapat dilakukan dalam 2 jam pelajaran di kelas VII MTs Negeri 3 Sleman dan menunjukan hasil perubahan prestasi belajar yang cukup signifikan yaitu mengalami kenaikan sebesar 80.42%. 4) Dari analisis hasil pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran siswa menunjukan respon yang masuk dalam kategori Sangat Positif.

**Kata Kunci:** Media Komik, Berbasis Karakter, Sejarah Kebudayaan Islam.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESEAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	vii
HALAMAN ABSTRAK .....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI .....	x
HALAMAN TRANSLITERASI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii

### **BAB I: PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Kajian Pustaka .....	8
E. Landasan Teori .....	10
F. Metode Penelitian .....	45
G. Sistematika Pembahasan .....	61

### **BAB II: GAMBARAN UMUM MTs NEGERI 3 SLEMAN**

A. Identitas Sekolah .....	62
B. Letak dan Keadaan Geografis .....	62
C. Sejarah Berdiri.....	63
D. Dasar dan Tujuan Pendidikan .....	64
E. Struktur Organisasi .....	66
F. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa .....	67
G. Sarana dan Prasarana .....	72
H. Program Unggulan Madrasah .....	76
I. Gambaaran Umum Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 3 Sleman .....	77

### **BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter .....	79
B. Kelayakan Produk Media Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter .....	111
C. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Melalui Media Komik .....	116

D. Respon Siswa Terhadap Media Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter .....	122
<b>BAB IV: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	129
B. Saran .....	130
C. Kata Penutup .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	132
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	134



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 Dan 0543 B/U/1987, Tanggal 22 Januari 1988.

### Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	s	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	đ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamza h	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Untuk bacaan panjang ditambah:

ا = ā

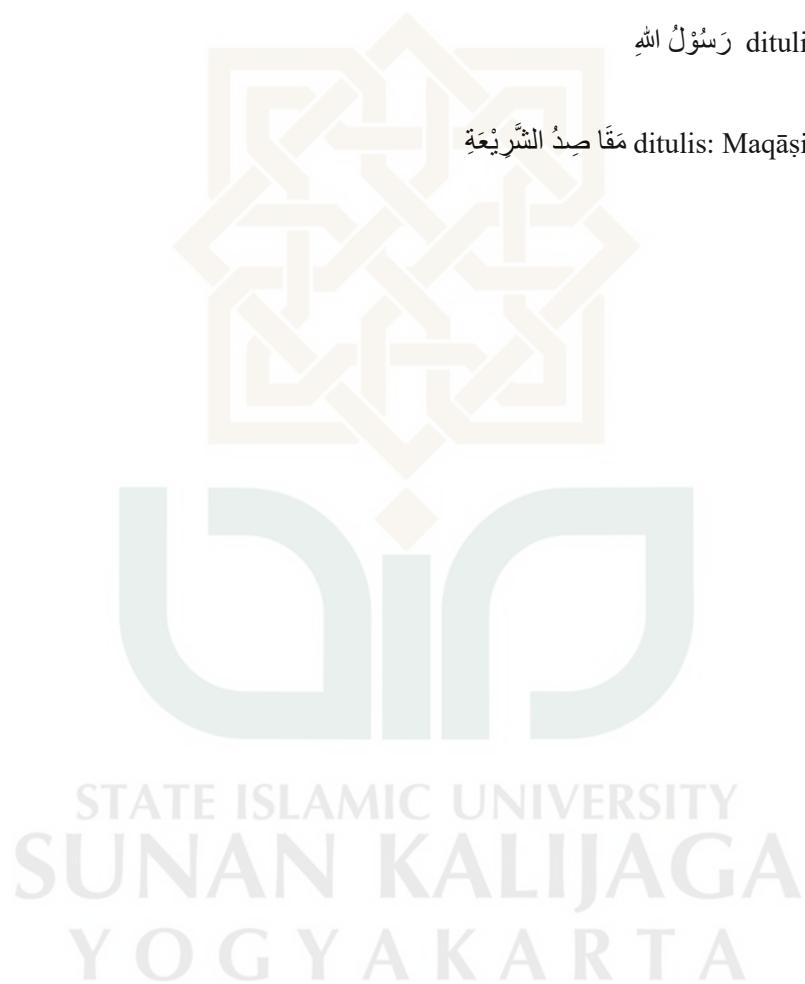
إي = ī

أو = ū

Contoh:

رسُولُ اللهِ ditulis : Rasūlullāhi

مَقَاتِلُ الشَّرِيعَةِ ditulis: Maqāṣidu Al-Syarīati



## DAFTAR TABEL

Tabel I	: Skor Angket Berdasarkan Skala Likert.....	54
Tabel II	: Distribusi Frekuensi .....	56
Tabel III	: Konversi Nilai Huruf.....	57
Tabel IV	: Kriteria Kategori Penilaian Ideal .....	58
Tabel V	: Presentase Kriteria Penilaian Ideal.....	60
Tabel VI	: Daftar Guru MTs Negeri 3 Sleman Tahun 2017/ 2018 .....	68
Tabel VII	: Data Karyawan MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/ 2018	70
Tabel VIII	: Jumlah Siswa MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/ 2018...	71
Tabel IX	: Data Kondisi Sarana dan Prasarana MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta .....	74
Tabel X	: Program Unggulan MTs Negeri 3 Sleman.....	76
Tabel XI	: Hasil Penilaian Kualitas Media Komik Pembelajaran Berdasarkan Penilaian Ahli Media.....	111
Tabel XII	: Hasil Penilaian Kualitas Media Komik Pembelajaran Berdasarkan Penilaian Ahli Materi .....	113
Tabel XIII	: Hasil Penilaian Kualitas Media Komik Pembelajaran Berdasarkan Penilaian Guru Sejarah Kebudayaan Islam .....	114
Tabel XIV	: Hasil Respon Siswa Ujicoba Skala Kecil .....	122
Tabel XV	: Respon Siswa (Uji Coba Skala Kecil) .....	123
Tabel XVI	: Hasil Respon Siswa Ujicoba Skala Besar .....	124
Tabel XVII	: Respon Siswa (Uji Coba Skala Besar) .....	125

**SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan I	: Skema Tahap-Tahap Pengembangan .....	46
Bagan II	: Rentang Skor Angket Berdasarkan Skala Likert .....	56
Bagan III	: Struktur Organisasi MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta Tahun 2016/ 2017 .....	67
Bagan IV	: Bagan Alur (Flowchart) Media Komik Pembelajaran .....	98



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar I	: Desain Cover Depan.....	100
Gambar II	: Desain Halaman Judul.....	101
Gambar III	: Desain Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	101
Gambar IV	: Desain Halaman Awal Tiap Pembahasan .....	102
Gambar V	: Desain Isi Cerita .....	102
Gambar VI	: Desain Ringkasan Tiap Pembahasan.....	103
Gambar VII	: Desain Referensi.....	104
Gambar VIII	: Desain Cover Belakang .....	104
Gambar IX	: Tampilan Revisi Halaman Judul dan Penyajian Karakter.....	107
Gambar X	: Tampilan KI dan KD .....	107
Gambar XI	: Tampilan Revisi Rangkuman Materi, Kolom Nilai, dan Rekonstruksi.....	108
Gambar XII	: Tampilan Revisi Tokoh Karakter Jibril.....	108
Gambar XIII	: Tampilan Revisi Jenis Font dan Ukuran Font .....	109



## **DAFTAR LAMPIRAN**

- |                |  |
|----------------|--|
| Lampiran I     | : Pedoman Pengumpulan Data   |
| Lampiran II    | : Catatan Lapangan   |
| Lampiran III   | : Bukti Seminar Proposal   |
| Lampiran IV    | : Kartu Bimbingan Skripsi  |
| Lampiran V     | : Surat Ijin Penelitian  |
| Lampiran VI    | : Berita Acara Seminar Proposal  |
| Lampiran VII   | : Sertifikat KKN   |
| Lampiran VIII  | : Sertifikat Sospem  |
| Lampiran IX    | : Sertifikat OPAK  |
| Lampiran X     | : Sertifikat ICT   |
| Lampiran XI    | : Sertifikat IKLA  |
| Lampiran XII   | : Sertifikat TOEFL   |
| Lampiran XIII  | : Indikator Kriteria Media Komik Pembelajaran  |
| Lampiran XIV   | : Kisi-Kisi Lembar Masukan Ahli Materi   |
| Lampiran XV    | : Angket Ahli Materi   |
| Lampiran XVI   | : Kisi-Kisi Lembar Masukan Ahli Materi   |
| Lampiran XVII  | : Angket Ahli Media  |
| Lampiran XVIII | : Angket Guru  |
| Lampiran XIX   | : Angket Siswa   |
| Lampiran XX    | : Soal Pre-test dan Post-test  |
| Lampiran XXI   | : Perhitungan Kualitas Media Komik Pembelajaran<br>Berdasarkan Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi              |
| Lampiran XXII  | : Perhitungan Kualitas Media Komik Pembelajaran<br>Berdasarkan Penilaian Guru Sejarah Kebudayaan Islam           |
| Lampiran XXIII | : Perhitungan Respon Terhadap Media Komik Pembelajaran<br>Berdasarkan Penilaian Siswa Dalam Ujicoba Skala Kecil  |
| Lampiran XXIV  | : Perhitungan Respon Terhadap Media Komik Pembelajaran<br>Berdasarkan Penilaian Siswa Dalam Uji Coba Skala Besar |
| Lampiran XXV   | : Daftar Riwayat Hidup Penulis   |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Media merupakan salah faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran, karena pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru dalam belajar, membangkitkan motivasi, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran juga akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran. Di samping itu media juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.<sup>1</sup> Maka dari itu penggunaan media pada proses belajar mengajar menjadi penting dilakukan. Guru haruslah bisa melakukan proses pembuatan atau pemanfaatan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensinya yang dapat membantu tugasnya sebagai guru.

Media sekarang menjadi salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Di dalam Al-Qur'an juga diungkapkan betapa penting media atau perantara dalam menyampaikan ilmu pengetahuan atau kegiatan pengajaran seperti yang tertera dalam surat Al-Alaq

---

<sup>1</sup> Cecep Kusnandi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 19.

ayat keempat. Sehingga tidak dapat dipungkiri begitu pentingnya penggunaan media atau perantara dalam memudahkan melakukan pengajaran atau penyampaian ilmu pengetahuan. Penggunaan media juga telah disadari oleh banyak praktisi pendidikan bahwa media sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa.<sup>2</sup>

UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 33 UU Sisdiknas menyebutkan, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, dan bertaggung jawab.<sup>3</sup> Pendidikan karakter secara eksplisit adalah menjadi salah satu tujuan dari pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang sangat penting bagi generasi bangsa terutama bagi anak-anak yang masih dalam dunia pendidikan, karena pendidikan karakter dalam dunia pendidikan dapat

---

<sup>2</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 2.

<sup>3</sup> Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter : Konsepsi Dan Implemenasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media,2013), hal. 30.

dijadikan sebagai wadah atau proses untuk membentuk pribadi anak agar menjadi pribadi yang baik.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang berisi tentang catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Mata pelajaran Sejarah Kabudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang<sup>4</sup>. Lewat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini siswa diharapkan dapat mengetahui dan memahami sejarah perjalanan umat Islam untuk diambil nilai dan ibrahnya. Sehingga lewat internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah inilah pendidikan karakter dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan.

Tetapi pada kenyataanya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kurang dapat diinternalisasikan oleh siswa, bahkan nilai prestasi belajar mata pelajaran ini cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI lainnya. Hal ini juga terjadi di MTs Negeri 3 Sleman. Dari hasil wawancara

---

<sup>4</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hal. 37-38.

yang dilakukan peneliti dengan wakil bidang kurikulum di MTs Negeri 3 Sleman Bapak Harsoyo, S. Pd. Peneliti mendapatkan informasi bahwa dari keempat mata pelajaran PAI di madrasah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah Mata Pelajaran yang cenderung nilai hasil evaluasinya lebih rendah dibanding mata pelajaran PAI lainnya dan siswa mengalami kesulitan dalam pembelajarannya serta kebanyakan siswa cenderung kurang menyukai mata pelajaran ini. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa mengalami beberapa kesulitan diantaranya dalam menghafal nama-nama tokoh, menghafal waktu dan tempat kejadian, dan terutama siswa mengalami kesulitan dalam mengambil nilai atau ibrah dari peristiwa sejarah yang ada.<sup>5</sup>

Komik pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi masalah diatas. Karena penyajian materi Sejarah Kebudayaan Islam lewat cerita komik dapat membantu dan mempermudah guru PAI dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Menurut Thomas Lickona bentuk-bentuk pengajaran moral lain yang bersifat tak langsung tetapi tidak kalah pentingnya adalah bercerita. Cerita, yang dibaca ataupun disampaikan secara langsung, merupakan salah satu instrumen mengajar favorit dari para pendidik besar kelas dunia.<sup>6</sup> Kelebihan komik lainnya seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada

---

<sup>5</sup> Studi pendahuluan di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta tanggal 3 Desember 2016.

<sup>6</sup> Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa menjadi Pintar dan Baik*, (Bandung: Nusa Media, 2013), hal.110.

kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Kecenderungan yang ada saat ini adalah siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun.<sup>7</sup> Hal diatas menjadikan inspirasi untuk diadakanya pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta penyajian cerita dengan visualisasi yang menarik akan mempermudah siswa untuk mengambil nilai dari peristiwa yang ada.

Proses pengembangan komik sebagai salah satu media pembelajaran terutama pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam perlu diadakan. Dalam penelitian ini komik akan diubah sedemikian rupa untuk disesuaikan dan digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Harapanya hasil pengembangan komik sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis karakter ini dapat membantu siswa memahami materi dan nilai

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), hal. 116.

yang terkandung dalam Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam sehingga dapat memecahkan masalah yang ada. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk skripsi berjudul “**Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta**” sebagai tugas akhir dibangku perkuliahan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut yaitu

1. Bagaimana pengembangan media komik dalam pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta?
3. Bagaimana proses pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter melalui media komik untuk siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta?
4. Bagaimana respon siswa terhadap hasil pengembangan komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Ada beberapa tujuan dari penelitian yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui pengembangan media komik dalam pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta.
- b. Mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta.
- c. Mengetahui proses pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter melalui media komik untuk siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta.
- d. Mengetahui respon siswa terhadap hasil pengembangan komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kabudayaan Islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

### b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran komik Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan dapat menambah variasi metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta pada khususnya dan semua siswa pada umumnya

## D. Kajian Pustaka

Setelah mengadakan penulusuran sejauh ini, peneliti belum menemukan judul diatas sehingga peneliti mencoba menelaah dari beberapa refrensi yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran PAI dalam sebuah karya tulis ilmiah. Adapun penelitian terdahulu yang relevan terhadap pembahasan diantara:

1. “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN Patuk Sumberejo Gunung Kidul Tahun Ajaran 2013-2014”.<sup>8</sup> Oleh Siti Rofiah pada tahun 2014. Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik *full color* tentang pembahasan materi keluargaku dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan langkah pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Asim (2001) dan Suhadi Ibnu (2001) yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil uji coba penelitian ini menunjukkan penggunaan media

---

<sup>8</sup> Siti Rofimah, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN Patuk Sumberejo Gunung Kidul Tahun Ajaran 2013-2014”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014.

komik dalam pembelajaran bahasa arab di MIN Patuk Sumberejo Gunung Kidul cukup efektif.

2. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik (di Madrasah Tsanawiyah Negeri Wates Kulonprogo Yogyakarta)”, oleh Fauzi Fadli pada tahun 2011.<sup>9</sup> Penelitian ini menghasilkan komik mandiri tentang pembahasan materi waktu dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab. Model pengembangan dalam penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan komik ini dilakukan uji coba diterapkan untuk pembelajaran kelas VIII di MTs Negeri Wates Kulon Progo dan dari hasil uji coba menunjukan bahwa pengunaan media pembelajaran baha sa arab berbasis komik untuk siswa kelas VIII MTs Negeri Kulonprogo cukup efektif.
3. “Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Telaah Terhadap Komik Dalam Majalah Bahasa Arab NADI”<sup>10</sup> oleh Iyus Firdaus pada tahun 2006. Hasil peneltian ini adalah sebuah hasil analisis terhadap komik dalam majalah bahasa arab NADI, yang menguraikan kelebihan dan kekurangan serta analisis bagaimana jika komik tersebut diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini mengungkapkan komik dalam Majalah Bahasa Arab Nadi cukup sesuai dan layak digunakan sebagai salah satu media Pembelajaran Bahasa Arab.

---

<sup>9</sup> Fauzi Fadli, “ Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik (di Madrasah Tsanawiyah Negeri Wates Kulonprogo Yogyakarta)”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2011.

<sup>10</sup> Iyus Firdaus, “Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Telaah Terhadap Komik Dalam Majalah Bahasa Arab NADI”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2006.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan diatas, penelitian ini memiliki objek kajian yang sama yaitu komik, akan tetapi dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan pada mata pelajaran yang menjadi objek penelitian dan hasil penelitian sebelumnya. Perbedaan yang mendasar dalam penelitian ini dengan penelitian sebelum-sebelumnya adalah dari segi materi dan proses pembuatanya. Dalam penelitian ini produk yang ingin dihasilkan adalah berupa komik Sejarah Kebudayaan Islam yang akan dibuat sedemikian rupa dan disesuaikan dengan materi sehingga dapat membantu dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pengembangan Komik ini akan mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Brog dan Gall. Dalam proses pembuatan dan pengeditan komik akan menggunakan *software Corel Draw* dan *Adobe Photosop*, yang akan mengalami peyesuaian gambar, warna, materi serta bahasa sehingga dapat menghasilkan komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sesuai dengan yang diharapkan.

## E. Landasan Teori

### 1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah

#### a. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Secara Sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain

instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>11</sup>

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang berisi tentang catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/ hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.<sup>12</sup>

### **b. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah**

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurasyidin, Bani Ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik

---

<sup>11</sup> Ahmad Zayadi, *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pendekatan Konteks*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hal. 8.

<sup>12</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hal. 37-38.

untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.<sup>13</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:<sup>14</sup>

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya,

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 41.

<sup>14</sup> *Ibid.*, hal 47-48.

politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

## **2. Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely (1971) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. AECT (*Asosiation of Education and Communication Technolgy*, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Sedangkan menurut Oemar Hamalik media adalah sebagai alat, metode berpikir yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>15</sup>

Media pembelajaran merupakan bagian dari media pendidikan. Hal ini didasarkan pada konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Dalam proses pendidikan, alat yang digunakan sebagai perantara disebut sebagai dengan media pendidikan. Sedangkan lebih spesifik lagi, dalam proses belajar disebut dengan media pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat John D. Latuheru media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 3.

mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) dari sumber ke penealam hal adalah siswa.<sup>16</sup> Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran perantara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mengefektifkan komunikasi dan proses pembelajaran.

### b. Media Berbasis Pendidikan Agama Islam

Sistem pendidikan Islam terjalin secara inheren, tidak ada pertentangan antar komponennya. Alat atau media berhubungan secara organis dengan tujuan hukum yang berlaku padanya mengikuti hukum yang berlaku pada tujuan. Apabila suatu tujuan bernilai wajib, dan apabila tujuan itu tidak bisa dicapai tanpa suatu alat atau media, alat atau media itu bernilai wajib pula untuk digunakan. Kaidah ushul fiqih menyatakan:<sup>17</sup>

مَا لَا يَتَمَّ الْوَاجِبُ إِلَّا بِهِ فَهُوَ وَاجِبٌ

Artinya:"Apa yang kewajiban tidak sempurna kecuali denganya maka ia adalah kewajiban juga"

Dalam pendidikan Islam, tujuan bernilai suci. Berdasarkan prinsip inherensi, maka alat atau media yang digunakan untuk mencapainya hendaknya bernilai suci pula. Kaidah ushul fiqih menyatakan:<sup>18</sup>

الْوَسَائِلِ حُكْمُ الْمَقَاصِدِ

<sup>16</sup> John D. Lature, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2LPTK. 1988), hal. 11.

<sup>17</sup> Rama Yulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Klam Mulia. 2002), hal. 32.

<sup>18</sup> *Ibid.*,

Artinya:" Hukum wasilah tergantung pada tujuan-tujuannya"

Alat atau media mempunyai nilai yang sejalan dengan nilai tujuan.

Untuk menanamkan keimanan dan menyeru ke jalan Allah, umpamanya, penggunaan paksaan dan kekerasan sebagai alat tidak dibenarkan. Hal itu bertentangan dengan prinsip yang dinyatakan Allah di dalam firman-Nya, "Tidak ada paksaan dalam beragama" (Q.S. Al-Baqarah : 256)

Suatu contoh dapat di kemukakan bahwa Nabi SAW Tidak menggunakan kata-kata vulgar (kasar) atau tidak senonoh ketika menerangkan cara wanita bersuci dari haid. Dalam hadis yang diriwayatkan Al-Bukhari di kemukakan sebagai berikut:<sup>19</sup>

عَنْ عَائِسَةَ أَنَّ امْرَأَةً سَأَلَتْ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ

غُسْلِهَا مِنَ الْمَحِیضِ فَأَمَرَهَا كَيْفَ تَعْتَسِلُ قَالَ "خُذِيْ

فُرْصَةً مِنْ مِسْنَكِ فَتَطَهَّرِي بِهَا." قَالَتْ : كَيْفَ أَتَطَهَّرُ؟ قَالَ

: تَطَهَّرِي بِهَا. قَالَتْ: كَيْفَ؟ قَالَ: سُبْحَانَ اللَّهِ تَطَهَّرِي.

فَاجْتَبَذَتُهَا إِلَيَّ فَقُلْتُ تَبَّغِي بِهَا أَثْرَ الدَّمْ

Artinya: "Diriwayatkan dari Aisyah bahwa seorang wanita bertanya kepada Nabi SAW tentang cara ia bersuci dari haid; lalu, beliau menyuruhnya bagaimana ia bersuci. Beliau bersabda: "Ambillah sedikit kapas yang dibubuhi wewangian, kemudian bersuhulah dengannya."

---

<sup>19</sup> Ibid., hal. 33.

Wanita itu bertanya: “Bagaimana saya bersuci?” beliau menjawab, “bersucilah dengannya.” Wanita itu bertanya lagi, “Bagaimana?” beliau bersabda heran: “Maha suci Allah SWT bersucilah”, kemudian aku (Aisyah) menarik wanita itu dan kukatakan kepadanya, “bersihkan tempat darah itu dengannya”.<sup>20</sup>

### c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Rudi Bretz (1977) Mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Untuk visual dibedakan menjadi tiga bentuk yaitu gambar visual, garis, dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga dia mengklasifikasikan menjadi 8 klasifikasi.<sup>21</sup>

- 1) Media audio visual gerak.
- 2) Media audio visual diam.
- 3) Media audio semi gerak.
- 4) Media visual gerak.
- 5) Media visual diam.
- 6) Media visual semi gerak.
- 7) Media audio.
- 8) Media cetak.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 34.

<sup>21</sup> Basyirudin Usman, *Media pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), hal 27.

Menurut Oemar Hamalik ada 4 klasifikasi media pengajaran, yaitu:<sup>22</sup>

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

Sedangkan menurut Syaiful Bahri mengklasifikasikan media dilihat dari daya liputnya dibagi menjadi 3 yaitu :<sup>23</sup>

- a) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau siswa yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi.
- b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaanya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti: film, sound slide, film rangkai yang menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, hal. 28.

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Dajamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hal. 125.

- c) Media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaanya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram
- d) pengajaran melalui komputer.

#### **d. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :<sup>24</sup>

##### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

##### 2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau pembaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran"..., hal. 16.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu:<sup>25</sup>

#### 1) Memotivasi Minat atau Tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan

---

<sup>25</sup> Cecep Kusnandi, "Media Pembelajaran"..., hal. 20.

sumbangan material). Pencapaian tujuan ini mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

### 2) Menyajikan Informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

### 3) Memberikan Instruksi

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana formasi yang terdapat dalam itu harus melibatkan bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Selain media memiliki fungsi yang telah disebutkan diatas media didalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Kemp & Dayton media telah lama disadari memiliki banyak keuntungan penggunaanya. Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian intergral dalam pembelajaran antara lain yaitu:<sup>26</sup>

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat dan mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.

---

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran"..., hal. 21-22.

Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan pengetahuan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinanya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengnai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

### **3. Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

#### **a. Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran**

Penelitian dan pengembangan (*reserch and development*) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Dalam bidang industri antara 4-5% biaya digunakan untuk mengadakan penelitian dan pengembangan. Oleh karena itu kemajuan-kemajuan di bidang industri, terutama industri elektronika, komunikasi, transportasi, obat-obatan dan lain-lain. Dalam bidang pendidikan dan kurikulum penyediaan dana untuk penelitian dan pengembangan masih dibawahawah 1%. Oleh karena itu, kemajuan dalam pendidikan seringkali tertinggal jauh oleh bidang industri.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Nana Sayodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009), hal. 164.

Penelitian dan pengembangan adalah sesuatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berupa benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat batu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratoriun, ataupun medel-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.<sup>28</sup>

### **b. Metode Penelitian dan Pengembangan**

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu:<sup>29</sup>

#### 1) Metode Deskriptif

Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, siswa, serta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, hal. 165.

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal. 167.

yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan.

## 2) Metode Evaluatif

Metode evaluatif, digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan.

## 3) Metode Eksperimen

Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka pengembangan produk, belum ada kelompok pembanding. Dalam eksperimen telah diadakan pengukuran selain pada kelompok eksperimen juga pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok dan kelompok kontrol dilakukan secara acak atau random. Pembandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan tingkat keampuhan dari produk yang dihasilkan.

### c. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Mengacu kepada percobaan-percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory tersebut, secara lengkap menurut Borg dan Gall (1989) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.<sup>30</sup>

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- 2) Perencanaan (planning). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- 3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
- 4) Uji coba lapangan awal (preliminary field testing). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
- 5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hal. 169-170.

- 6) Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional field testing*). Meyempurnakan produk hasil uji lapangan.
- 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada sampai 10 dengan 30 sekolah melibatkan sampai 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.
- 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- 10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implemetation*). Melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Berkerjasama dengan penerbit untuk penerbitan memonitor penyebaran untuk pengontoran kualitas.

#### d. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa inggris disebut *comic* yang berarti segala sesuatu yang bersifat lucu dan menghibur. Menurut Will Eisner seorang komikus senior Amerika dalam bukunya yang berjudul *Graphic Storytelling* mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata

yang berurutan. Sedangkan menurut Scott Mc Cloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* mendefinisikan komik sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Dan terakhir R. A. Kosasih yang dijuluki Bapak Komik Indonesia mendefinisikan komik sebagai media atau alat untuk bercerita.<sup>31</sup> Sedangkan media gambar sendiri adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque projektor.<sup>32</sup> Jadi dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah media gambar berupa tatanan gambar yang mengungkap karakter dan mengungkapkan cerita dalam urutan serta biasanya dirancang untuk memberikan hiburan.

Komik pada dasarnya memiliki kesamaan dengan novel ataupun cerita pendek (cerpen). Hal yang membedakan adalah kekuatan novel dan cerpen terletak pada tulisan, sedangkan kekuatan komik terletak pada gambar. Banyak contoh komik yang sebenarnya memiliki cerita yang sangat sederhana, namun gambar-gambar di dalamnya membuat komik tersebut menjadi menarik.<sup>33</sup>

Cakupan komik semakin meluas seiring dengan perkembangan jaman. Tidak hanya dari segi gambar, konten, dan tujuan komik itu sendiri pun semakin beragam. Pada awalnya, komik hanya ditujukan untuk kalangan

<sup>31</sup> Tiya Novalita., *Menyusun dan mewarani komik digital* (Yogyakarta: Taka Publisher. 2013), hal. 1.

<sup>32</sup> Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya Bakti,1994), hal. 20.

<sup>33</sup> Tiya Novalita, *Menyusun dan mewarani komik...*, hal. 1.

anak-anak dan remaja (terutama laki-laki) dengan tema tertentu, seperti komik super ala komik-komik amerika atau komik robot seperti Astro Boy dan Doraemon. Kemudian, di Jepang mulai berkembang yang bertujuan untuk kalangan remaja putri (yang sering disebut Shoujo manga) dengan tema utama kisah percintaan yang meliputi kehidupan sehari-hari maupun lingkungan sekolah. Saaat ini, komik tidak hanya ditunjukan untuk kalangan remaja, namun juga untuk kalangan dewasa dengan alur cerita yang lebih menantang dan tema yang lebih beragam, mulai olahraga, fantasi, fiksi ilmiah, politik, hukum, sosial, ekonomi, dan lain-lain.<sup>34</sup>

#### e. Jenis-Jenis Komik

Menurut Bonneff (1998), komik dibagi menjadi dua kategori, yaitu komik strip (komik bersambung) dan buku komik. Namun seiring perkembangan waktu dan teknologi, komik mulai muncul dalam berbagai bentuk, salah satunya bentuk online, atau yang lebih dikenal dengan web-comic. Komik sendiri terbagi menjadi beberapa bentuk dan jenis, yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>35</sup>

##### 1) Komik karikatur

Komik karikatur biasanya hanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/ karikatur ini berjenis humor (banyolan) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) dapat

---

<sup>34</sup> *Ibid.*,

<sup>35</sup> Bentuk Rupa jenis-jenis Komik, [www.jagoancomic.com](http://www.jagoancomic.com) diakses pada tanggal 18 Mei 2016 pukul 15.00 WIB

menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Bisa dilihat pada surat kabar maupun majalah yang menampilkan gambar kartun/ karikatur dari sosok tokoh tertentu.

## 2) Komik Strip

Komik Strip (Strip Comics) adalah sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik Strip ditulis dan digambar oleh seorang kartunis, dan diterbitkan secara teratur (biasanya harian atau mingguan) di surat kabar dan di internet. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyolan atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

## 3) Buku Komik

Rangkaian gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku Komik (Comic Book) ini sering disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam Buku Komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, dimana didalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain. Kemudian buku dikomik dibedakan menjadi beberapa macam antara lain:

### a) Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/ bagus sehingga

penampilan/ penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.

b) Komik Majalah (*Comic Magazine*)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan 64 halaman misalnya, bisa menampung banyak gambar dan isi cerita. Contoh : Komik Tintin, Asterix dan Obelix.

c) Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan kompleks serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

d) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam skup penerbit yang serius, si penerbit akan secara teratur/ berskala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial. Contoh: Dalam negeri : M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi Langit, Jagoan Comic, dan sebagainya. Luar negeri : Marvel Comics, DC Comics.

e) Album Komik (*Comic Album*)

Para penggemar bacaan komik baik itu komik karikatur maupun komik strip dapat mengoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan), dimana hasil koleksinya dikumpulkan dan disusun rapih (pengkripingan) menjadi sebuah bundelan/ album bacaan.

f) Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media Internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs web maka para pengunjung/ pembaca dapat menyimak komik. Dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas (diseluruh dunia yang memiliki koneksi internet dapat mengaksesnya) dari pada media cetak. Komik Online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak.

g) Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*)

Tidak sedikit sebuah panduan atau instruksi sesuatu dikemas dalam format Komik, bisa dalam bentuk Buku Komik, Poster Komik, atau tampilan lainnya. Pengguna/ Pembaca akan lebih mudah cepat mengerti bila melihat alunan gambar dari pada harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain itu dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

#### h) Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)

Biasanya di dalam dunia perfilman maupun periklanan, sebelum melangkah dalam pembuatan film/ iklan akan lebih mudah bekerjanya bila dibuatkan rangkaian ilustrasinya terlebih dahulu, biasanya rangkaian ilustrasi ini dibuat dalam bentuk gambar, dan sudah tentu rangkaian ilustrasi gambar tersebut disusun menjadi sebuah rangkaian yang bisa disebut komik. Namun tidak usah jauh-jauh kedalam dunia perfilman/ iklan, sebelum para komikus membuat komik sudah pasti terlebih dahulu membuat sebuah rangkaian ilustrasi (*Storyboard*) nya, setelah itu baru diproses penggambaran, penintaan, pewarnaan dan penataan tampilan (layout).

#### i) Komik Ringan (*Comic Simple*)

Biasanya jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan kopian dan steples (buatan tangan). Hal ini dimana pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik-komik dan berkarya, cara ini digunakan sebagai alternatif cara untuk turut berkarya kecil-kecilan, bisa dijadikan langkah awal bagi para komikus. Contoh: Kakek Bejo ([pragatcomic.com](http://pragatcomic.com)).

### f. Komik sebagai Media Pembelajaran

Dalam mendesain dan mengembangkan komik pembelajaran ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, sehingga penerapan tersebut dapat dikatakan sesuai dengan prinsip penerapan teknologi pendidikan.

Hal-hal yang menjadi prinsip dalam sub kawasan desain pesan, yaitu perhatian, persepsi, dan daya serap pembelajar, yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim (pembuat komik pembelajaran) dan penerima (pembelajar yang membaca komik pembelajaran). Sehingga pesan yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan tersebut, serta mempertimbangkan persepsi-persepsi yang mungkin timbul dalam benak penerima pesan.<sup>36</sup>

Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya:<sup>37</sup>

1) Pesan yang Didorong oleh Isi

Artinya isi dari komik pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan pesan (informasi) yang hendak disampaikan. Sehingga dengan pengembangan media belajar berupa komik pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu.

2) Strategi Pembelajaran yang Didorong oleh Teori

Pengembangan komik pembelajaran dalam bentuk bahan teks verbal dan visual sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, dan teori belajar.

---

<sup>36</sup> Pinuntun Kanti, [http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/835/3/T1\\_292008077\\_BAB%20II.pdf](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/835/3/T1_292008077_BAB%20II.pdf). “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Komik Dan Pemakaian Kartu Bilangan Pokok Bahasa Pecahan Siswa Kelas V Sdn Gunung Gempol Kebupat” diakses pada tanggal 18 Mei 2016 Pukul 15.00 WIB.

<sup>37</sup> *Ibid.*,

3) Manifestasi Fisik Dari Teknologi-Perangkat Keras, Perangkat Lunak dan Bahan Pembelajaran.

Komik pembelajaran merupakan contoh dari spesifikasi desain pesan yang diterjemahkan dan diproduksi dalam bentuk buku (bahan visual) melalui teknologi cetak. Pengkombinasian antara bahan visual dan bahan teks dalam pengembangan komik pembelajaran sangat membantu dalam menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan, yaitu belajar efektif.

Secara khusus komik sebagai penerapan dari teknologi cetak mempunyai karakteristik sebagai berikut:<sup>38</sup>

- 1) Teks dibaca secara linier, sedangkan visual direkam menurut ruang.
- 2) Memberikan komunikasi satu arah yang bersifat pasif.
- 3) Berbentuk visual yang statis.
- 4) Pengembangannya bergantung pada prinsip-prinsip linguistik dan persepsi visual.
- 5) Berpusat pada pembelajaran.
- 6) Informasi dapat diorganisasikan dan distruktur kembali oleh pemakai.

Dalam perancangan sebuah komik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, adapun tahap-tahap yang harus kita tempuh dalam proses pembuatan antara lain:<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Ibid.,

<sup>39</sup> Ibid.,

## 1) Tahap Pengidentifikasi Target

Dalam pembuatan komik, kita harus dapat mengidentifikasi siapa yang akan menjadi target kita. Dalam hal ini, target adalah si pembaca, kita harus dapat mengerti selera si pembaca berdasarkan umur yaitu kalangan anak pra sekolah (3-5 Tahun), pada usia ini biasanya anak lebih menyukai komik dengan tokoh hewan, misalnya miki tikus, donal bebek dan doraemon, yang berpakaian dan berbicara seperti manusia. Tetapi anak-anak di usia pra sekolah tidak menyukai komik yang berunsur teror.

Anak pada usia sekolah (6-12 Tahun) biasanya mereka menyukai komik yang mengandung cerita petualangan, misteri dan ketegangan. Karena pada usia ini anak lebih cenderung menyukai hal-hal yang berbau petualangan seiring dengan perkembangan sosialnya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Pada usia remaja (15-20 Tahun) mereka telah mengalami perkembangan yang ketat, baik dari segi sosial, berfikir, berimajinasi dan menanggapi rangsangan dari luar. Oleh karena itu, sebaiknya komik yang akan disajikan untuk kalangan anak remaja yaitu hal-hal yang berhubungan dengan roman dan percintaan. Karena pada usia ini anak mulai memperhatikan lawan jenisnya dan saling tertarik antara satu dengan yang lain.

Pada saat anak beranjak dewasa (20-25 Tahun) terkadang selera mereka berubah, mereka cenderung menyukai hal-hal yang

berhubungan dengan humor, kejahatan dan masalah-masalah sosial, budaya, ekonomi dan politik yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada usia inilah anak sudah mulai berfikir luas seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan intelektualitasnya.

## 2) Tahap Pengidentifikasi Warna

Warna yang akan dipilih oleh si pembuat komik haruslah menyesuaikan dengan selera si pembaca. Dalam mengklasifikasikan selera si pembaca yaitu dengan mengklasifikasikan umur si pembaca tersebut.

Pada usia pra sekolah (3-5 Tahun) mereka biasanya menyukai hal yang bercorak warna-warni, karena pada usia anak mulai dikenalkan berbagai jenis warna dan pada usia inilah daya fantasi anak sangat tinggi.

Di usia sekolah (6-12 Tahun) mereka masih cenderung menyukai berbagai jenis warna. Akan tetapi di usia 12 tahun mereka hanya menyukai beberapa warna saja. Oleh karena itu kontras warna yang akan dipilih sedikit sederhana.

Pada usia remaja dan dewasa mereka biasanya tidak menyukai banyak warna, mereka sudah mempunyai selera warna tersendiri. Oleh karena itu pembuatan komik untuk kalangan remaja dan dewasa janganlah didominasi corak berbagai warna.

### 3) Tahap Pembuatan Skenario

Skenario merupakan jantung proses pembuatan komik karena skenario yang memberikan arah pembuatan cerita komik. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan skenario komik antara lain :

- a) Tema
- b) Alur
- c) Setting dalam Komik
- d) Jendela
- e) Halaman
- f) Karakter Tokoh (Emosi)

Keenam hal tersebut sangat berperan penting dalam proses pembuatan skenario komik karena diantara satu dengan yang lain mempunyai ketergantungan dalam kesempurnaan pesan yang akan disampaikan. Dan dalam proses pembuatan skenario juga harus memperhatikan selera dan minat si pembaca. Dalam hal menentukan skenario haruslah menyesuaikan materi yang akan disampaikan.

### 4) Tahap Pemilihan Gaya Bahasa

Dalam pemilihan gaya bahasa yang akan digunakan dalam pembuatan komik harus disesuaikan dengan umur si pembaca karena setiap pembaca mempunyai daya serap dan intelektualitas yang berbeda-beda.

Untuk gaya bahasa dalam komik yang akan dibuat untuk kalangan anak pra sekolah sebaiknya tidak terlalu sulit dan rumit akan tetapi penuh dengan fantasi atau sesuatu yang menyenangkan.

Pada usia sekolah biasanya anak cenderung menyukai bahasa-bahasa yang penuh motivasi dan memacu andrenalin. Di usia ini pun anak belum menguasai istilah-istilah bahasa yang sulit dan rumit sehingga penggunaan gaya bahasa sedikit dipermudah.

Pada usia remaja dan dewasa, gaya bahasa sedikit ada istilah-istilah bahasa yang bermutu bahkan menggunakan istilah asing karena harus menyesuaikan perkembangan-perkembangan yang ada di masyarakat. Dan juga gaya bahasa digunakan untuk menambah pengetahuan.

## 5) Tahap Pengaturan Unsur Visual

### a) Huruf

Dalam hal pemilihan huruf, haruslah memperhatikan warna pada latar belakang komik tersebut. Karena jika tidak menyesuaikan dengan warna latar maka bisa menyebabkan efek negatif bagi si pembaca yaitu iritasi mata. Huruf yang digunakan harus mudah dibaca dan jelas. Sebaiknya tidak menggunakan huruf yang berbentuk latin yang rumit.

### b) Bentuk dan Garis

Buatlah gambar yang sederhana tetapi jelas. Artinya dalam bentuk tidak perlu bersifat naturalis. Hindari garis dan bentuk yang ruwet.

c) Keseimbangan

Dalam penggunaan bentuk, garis, warna dan huruf harus disusun secara seimbang, misalnya huruf yang ingin disusun secara simetris/asimetris maka haruslah seimbang sehingga kesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

d) Kesatuan

Kesatuan antara unsur yang satu dengan unsur yang lain harus diperhatikan. Hendaknya kesatuan unsur tersebut terlihat jelas, misalnya judul harus dibuat senyawa dengan apa yang akan dijelaskan dalam komik.

e) Penekanan

Dalam menyajikan pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk komik, maka diperlukan adanya penekanan pada unsur-unsur pokok pesan yang akan disampaikan. Misalnya jika si pengarang akan menjelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna, maka dalam menjelaskan susu sebaiknya tampilkan gambar susu di tengah-tengah makanan lainnya karena warna susu itu lemah (putih) bila dibandingkan dengan warna makanan lainnya.

f) Layout (Susunan atau Tata Letak)

Unsur-unsur visual seperti gambar, kata-kata, bentuk simbol dan lainnya harus terlebih dahulu direncanakan bagaimana susunannya dalam medan visual yang akan disajikan. Susunan harus dapat menempatkan semua unsur secara harmonis.

## **4. Pendidikan Karakter Melalui Media Komik**

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

Pendidikan adalah seluruh aktivitas atau upaya secara sadar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap semua aspek perkembangan kepribadian, baik jasmani dan rohani, secara formal, informal, dan nonformal yang berjalan terus-menerus untuk mencapai kebahagiaan dan nilai yang tinggi (baik nilai *insaniyah* maupun *ilahiyah*)<sup>40</sup>. Sedangkan Karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitude*), perilaku (*behavior*), motivasi (*motivation*), dan keterampilan (*skill*). Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan ada istiadat.<sup>41</sup>

Menurut Salls (2007: 87) Pendidikan Karakter adalah proses transformasi nilai-nilai sehingga menimbulkan kebajikan/ watak baik (*transforming values into virtue*). Pendidikan karakter adalah pendidikan yang membangun/ mengembangkan aspek kecerdasan kognitif (pengetahuan) agar memiliki kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Larry P. Nucci & Darcia Narvaez, 2008).<sup>42</sup> Kemudian Agus Wibowo juga mendefinisikan pendidikan karakter sebagai pendidikan

---

<sup>40</sup> Syamsul Kurniawan, “Pendidikan Karakter”..., hal. 27.

<sup>41</sup> Ibid., hal. 29.

<sup>42</sup> Juwariyah, dkk, Pendidikan Karakter dalam Perpektif Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013), hal. 42.

yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik sehingga mereka memiliki karakter luhur tersebut, menerapkan dan mempraktikan dalam kehidupanya, entah dalam keluarga, sebagai anggota masyarakat dan warga negara.<sup>43</sup>

### **b. Nilai-nilai dalam Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai atau kebijakan yang menjadi dasar karakter bangsa. Kebijakan yang menjadi atribut suatu karakter pada dasarnya adalah nilai. Oleh karena itu, pendidikan karakter pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber. Pertama, agama. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun disadari pada nilai-nilai yang berasak dari agama. Karenanya, nilai-nilai pendidikan karakter harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.

Kedua, pancasila. Negara Kesatua Republik Indonesia ditegakan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut

---

<sup>43</sup> Syamsul Kurniawan, “*Pendidikan Karakter*”..., hal. 31.

pancasila. Nilai-nilai yang terkandung dalam panchasila menjadi nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupanya sebagai warga negara.

Ketiga, budaya. Sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat tersebut. Nilai budaya ini dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antar anggota masyarakat tersebut. Posisi budaya yang sedemikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Keempat tujuan pendidikan nasional UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 33 UU Sisdiknas menyebutkan, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan

pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber paling operasional dalam mengembangkan pendidikan budaya dan karakter bangsa.<sup>44</sup>

### c. Pembelajaran Berbasis Karakter

Membangun karakter memerlukan sebuah proses yang stimulan dan berkesinambungan yang melibatkan seluruh aspek “*Knowing the good, loving the good, and acting the good*”. Kurikulum pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian siswa, yaitu bijaksana, terhormat, dan bertanggung jawab yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata. Bagaimana mereka diberi pengetahuan dan pemahaman akan nilai-nilai kebaikan yang universal (*knowing the good*) sehingga membentuk *beliefs*, tetapi tidak berhenti di situ saja, sistem yang ada juga berperan aktif mendukung dan mengkondisikan nilai-nilai kebaikan tersebut sehingga semua orang bersepakat menerima dan mencintai nilai-nilai tersebut sebagai sebuah kebaikan yang dianut (*loving the good*). Setelah membentuk pemahaman dan sikap, ia akan melahirkan nilai tindakan-tindakan. Dengan penuh kesadaran mereka akan bertindak dengan nilai-nilai kebaikan (*acting the good*) yang dianut sebagai ekspresi martabat dan harga diri.

Menurut *The Character Education Partnership* (CEP) mengembangkan 11 prinsip pendidikan karakter yaitu (1) Aktif

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, hal. 39-40.

mempromosikan nilai-nilai yang inti; (2) Membantu seluruh sivitas akademika memiliki pemahaman, kepedulian, dan tindakan pada nilai-nilai inti; (3) Mencakupkan nilai-nilai inti kedalam semua tingkatan dalam kehidupan sekolah; (4) Mendorong seluruh sivitas akademik agar saling memiliki kepedulian; (5) Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk bertindak sesuai moral; (6) Mengintegrasikan moral dengan akademik/kurikulum; (7) Mengembangkan motivasi siswa; (8) Melibatkan seluruh staf di sekolah untuk menjadi model; (9) Menyiapkan pimpinan yang siap berkerja keras; (10) Membangun Kerjasama/ Sinergi antara sekolah dengan orang tua maupun komunitas; (11) Melakukan evaluasi terhadap hasil selama ini telah diproses.<sup>45</sup>

#### **d. Komik sebagai Pembelajaran Karakter**

Menurut Thomas Lickona bentuk-bentuk pengajaran moral lain yang bersifat tak langsung tetapi tidak kalah pentingnya adalah bercerita. Bercerita adalah sebuah contoh klasik. Cerita, yang dibaca ataupun disampaikan secara langsung, merupakan salah satu instrumen mengajar favorit dari para pendidik besar kelas dunia. Cerita mengajar dengan daya tarik dan bukan paksaan, cerita lebih bersifat mengundang ketimbang mendendesak. Cerita membongkai imajinasi dan menyentuh hati. Kita semua pernah meraskan kekuatan dari sebuah cerita yang dapat memancing perasaan. Itulah mengapa cerita seperti sebuah cara alami

---

<sup>45</sup> Juwariyah, Dkk, “*Pendidikan Karakter*”..., hal. 43.

untuk melibatkan dan membangun sisi emosional dan karakter seorang anak.<sup>46</sup>

Komik pada intinya adalah sebuah cerita yang divisualisasikan dengan menggunakan gambar sehingga pada penerapannya dalam pembelajaran.

Komik tentunya memiliki karakteristik dan fungsi yang sama dengan metode cerita dalam pembelajaran karakter yaitu mengajar dengan daya tarik dan bukan paksaan, lebih bersifat mengundang ketimbang mendesak, membungkai imajinasi dan menyentuh hati, serta bersifat membangun sisi emosional dan karakter seorang anak.

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis visual. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam bentuk Komik Sejarah Kebudayaan Islam. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk.<sup>47</sup>

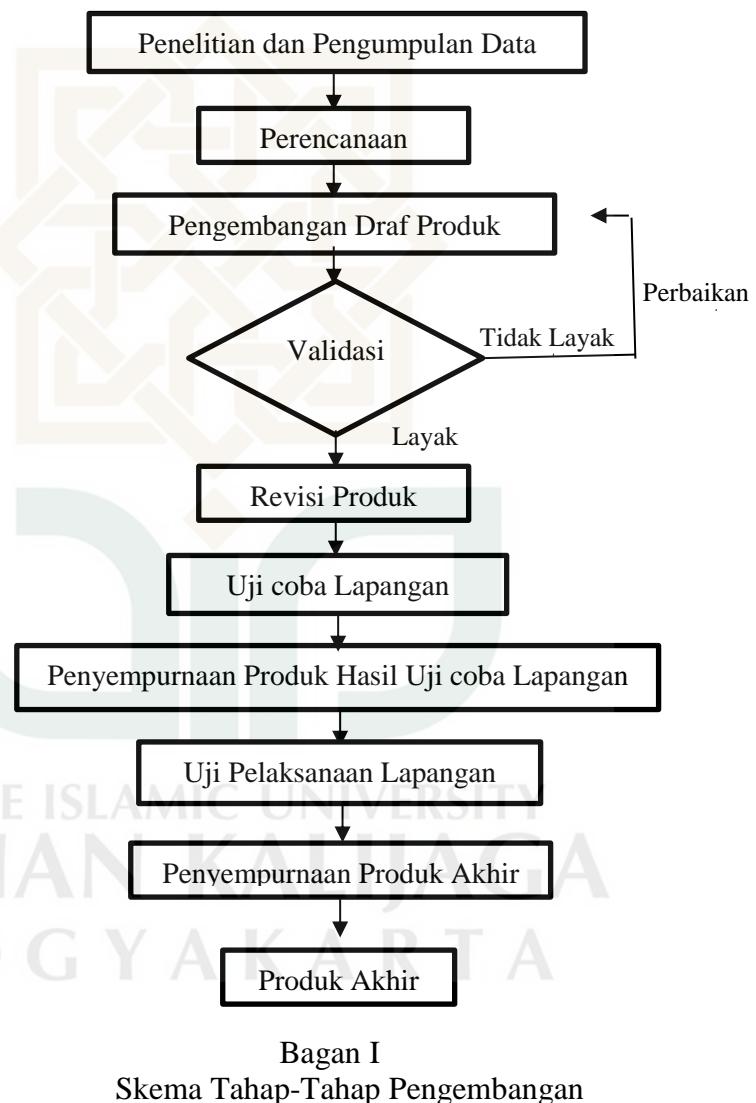
---

<sup>46</sup> Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter...*, hal. 110.

<sup>47</sup> Nana Sayodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hal. 165.

## 2. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur yang dikembangkan oleh Brog & Gall.<sup>48</sup> Prosedur penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :



<sup>48</sup> *Ibid.*, hal. 169.

a. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collection*)

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi awal sebagai langkah awal untuk pengembangan produk seperti melakukan kajian terhadap buku ajar SKI yang dipakai di MTs Negeri Negeri 3 Sleman dan melakukan tinjauan dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru mengenai strategi dan media apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran serta hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 3 Sleman. Peneliti juga mengumpulkan berbagai refensi dari berbagai sumber yang relevan seperti buku ajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, skripsi-skripsi yang berkaitan, dan berbagai buku refensi yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan media pembelajaran yang diinginkan.

b. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan model yang akan dipakai untuk pembuatan produk berdasarkan data awal yang sudah dikumpulkan. Kemudian dilanjutkan ke tahap awal produksi pengembangan media komik untuk pembelajaran Sejarah Kebidayaan Islam yang meliputi : tahap pengidentikasian target (peyesuaian isi komik sesuai dengan selera pembaca), tahap pengidentifikasi warna (pemilihan warna sesuai dengan kencenderungan kesukaan),

pembuatan skenario (penyesuaian materi, tema, alur, tokoh, setting, jendela, halaman, dan tokoh), tahap pemilihan bahasa (peyesuaian gaya bahasa komik), dan layout (susunan dan tata letak komik)

c. Pengembangan Draf Produk (*Development Premiliminary from of Product*)

Kegiatan ini merupakan tahap untuk pembuatan produk awal dalam pengembangan komik untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu setelah melakukan tahap perencanaan kemudian dilanjutkan proses pengeditan, pemilihan gambar, dan percetakan komik menjadi media pembelajaran.

d. Validasi atau Uji coba Lapangan Awal (*Premiliary Field Testing*)

Tahap ini merupakan kegiatan evaluasi terhadap produk awal komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah dibuat oleh dua ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Dimana Ahli Materi dan Ahli Media akan memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi, penggunaan bahasa, format, pemilihan warna, pemilihan gaya tulisan, dan susunan tata letak dari produk awal komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jika hasil validasi ahli terhadap media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dinilai layak sebagai media pembelajaran maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya dan jika media komik pembelajaran dinilai tidak layak maka akan kembali ke tahap sebelumnya yaitu pengembangan draf produk sampai media

komik pembelajaran dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kegiatan ini dilakukan untuk mengatahui kekurangan-kekurangan yang ada dan menilai kelayakan dari produk awal media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang telah dibuat sebagai dasar untuk melakukan revisi.

e. Revisi Produk (*Main Product Revision*)

Setelah media komik pembelajaran dinilai layak maka dilakukan proses penyempurnaan produk pengambangan berdasarkan hasil dari validasi ahli dan masukan ahli.

f. Uji coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Produk komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah mengalami Revisi, kemudian diujicobakan dalam kelompok kecil yang dapat mewakili populasi. Produk ini diujicobakan kepada 5 orang siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman di luar jam pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari produk komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah dibuat untuk bahan perbaikan selanjutnya.

g. Penyempurnaan Produk Hasil Uji coba Lapangan (*Operational Field Testing*)

Berdasarkan informasi yang telah didapat dari proses uji coba lapangan, maka produk komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

diperbaiki dan dilakukan penyempurnaan agar dapat menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan yang diharapakan.

h. Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational Product Revision*)

Tahap ini merupakan kegiatan uji coba produk setelah dilakukan penyempurnaan. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Kemudian setelah melakukan pembelajaran dilakukan evaluasi terkait materi yang telah disampaikan dengan media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Uji coba dan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas.

i. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Penyempurnaan produk akhir di lakukan berdasarkan penilaian dari para siswa dan guru yang menggunakan media tersebut saat pembelajaran di kelas. Kritik, saran, dan masukan yang diberikan siswa dan guru menjadi landasan untuk melakukan penyempurnaan produk akhir.

j. Pembuatan Produk Masal (*Dissemination and Implementation*)

Produk yang telah disempurnakan kemudian siap dibuat sebanyak yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian pengembangan ini meliputi subjek untuk validasi ahli dan uji coba produk hasil pengembangan.

- a. Subjek Ahli Materi terdiri dari Dosen Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan Islam di UIN Sunan Kalijaga yaitu bapak Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag. untuk memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi, dan penggunaan bahasa produk media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bebasis karakter
- b. Subjek Ahli Media terdiri dari dosen pengembangan media pembelajaran dan ketua laboratorium pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Sunan Kalijaga Bapak Adhi Setiyawan, M.Pd. untuk memeriksa format, pemilihan warna, pemilihan gaya tulisan, dan susunan tata letak dari produk media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bebasis karakter.
- c. Subjek Guru terdiri dari Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 3 Sleman Bapak Syaiful Mustafa, untuk menilai dan meriview produk media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bebasis karakter.
- d. Subjek Uji Lapangan terdiri dari satu kelas yaitu siswa kelas VII MTs Negeri 3 Sleman. Uji coba lapangan ini dilakukan dengan setting sesuai dengan situasi pembelajaran yang sebenarnya dengan memanfaatkan media pembelajaran hasil pengembangan.

#### **4. Metode Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis karakter adalah:

- a. Metode pengumpulan data untuk penilaian hasil kualitas validator:

- 1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SK (Sangat Kurang), K (Kurang), B (Baik), dan SB (Sangat Baik).

- 2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian, yaitu: SB=5, B=4, C=3, K=2 dan SK=1.

- b. Metode Pengumpulan data untuk hasil respon dari siswa:

- 1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TB (Tidak Berpendapat), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)

- 2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SS=5, S=4, TB=3, TS=2, dan STS=1.

#### **5. Instrumen Penelitian**

Instrumen-instrumen yang dikembangkan adalah instumen yang dibutuhkan dalam pengembangan media komik sebagai media pembelajaran pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis karakter. Beberapa instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Angket**

Angket ini disusun untuk memperoleh data validasi dan penilaian dari dua ahli yaitu Ahli Media yang meliputi penilian tentang format, pemilihan warna, pemilihan gaya tulisan, dan susunan tata letak serta ahli materi yang meliputi penilaian kesesuaian materi, cakupan materi, dan penggunaan bahasa produk komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Angket juga digunakan untuk mendapatkan penilaian guru terhadap media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Angket ini juga digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat siswa berupa respon positif atau negatif terhadap media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis karakter yang diujicobakan kepada siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut meliputi menarik, atau tidak menarik, sesuai dengan latar belakang berfikir siswa atau tidak, penyampaian materi mudah dipahami atau tidak, mendukung penguasaan materi atau tidak, dan memotivasi untuk belajar atau tidak. Angket ini diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis karakter.

### **b. Pedoman Wawancara**

Wawancara ini dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai media dan metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelumnya. Serta mengetahui kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelumnya.

### c. Soal Pre-Test dan Post-Test

Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Tes ini juga digunakan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

## 6. Teknik Analisis Data

### a. Pengolahan Angket

#### 1) Memberikan Skor

Pernyataan yang digunakan skala Likert untuk mengetahui respon siswa adalah pernyataan positif. Jawaban yang dikategorikan Sangat Setuju, Setuju, Tidak Berpendapat, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju, cara memberi skor pada angket siswa dapat dilihat sebagai berikut berikut:

Tabel I  
Skor Angket Berdasarkan Skala Likert<sup>49</sup>

Skor				
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Berpendapat	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

<sup>49</sup> Tukiran Tanireja, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 46.

Data yang didapat dari angket respon siswa berupa data kualitatif yaitu berupa jawaban sangat setuju, setuju, tidak berpendapat, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Kemudian data tersebut dirubah menjadi data kuantitatif dengan pedoman pemberian skor berdasarkan skala Linkert yaitu untuk jawaban sangat setuju mendapatkan skor 5, setuju mendapatkan skor 4, tidak berpendapat mendapatkan skor 3, tidak setuju mendapatkan skor 2, dan sangat tidak setuju mendapatkan skor 1.

## 2) Mengolah Skor Angket

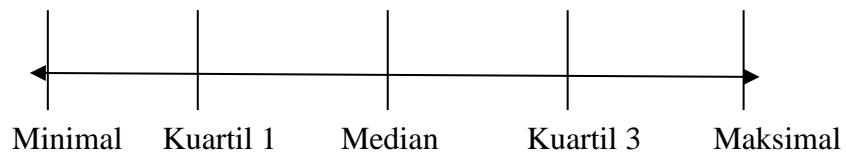
Skor-skor tersebut diolah melalui tahap-tahapan berikut:<sup>50</sup>

- 1) Menentukan skor maksimal (skor ideal).
- 2) Menentukan skor minimal.
- 3) Menentukan nilai median.
- 4) Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skor minimal dengan media dibagi dua.
- 5) Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.
- 6) Membuat skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil kesatu, nilai media, nilai kuartil ketiga, dan skor maksimal.
- 7) Mencari batas-batas skor untuk masing-masing kategori sikap, berdasarkan bagan skala dibawah ini<sup>51</sup>:

---

<sup>50</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistika Pendidikan*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 1997), hal. 173

<sup>51</sup> *Ibid.*, hal. 174



**Bagan II**  
**Rentang Skor Angket Berdasarkan Skala Likert**

- 8) Membuat tabel distribusi frekuensi respon responden terhadap kualitas produk<sup>52</sup>

**Tabel II**  
**Distribusi Frekuensi**

<b>Kategori Responden</b>	<b>Kategori Skor</b>
Respon Sangat Positif	Kuartil 3 < x ≤ Skor Maksimal
Respon Positif	Skor Median < x ≤ Kuartil 3
Respon Negatif	Kuartil 1 < x ≤ Skor Median
Respon Sangat Negatif	Skor Minimal ≤ x ≤ Kuartil 1

Data yang telah didapat dari angket respon siswa kemudian dicari rata-rata peraspek dan rata-rata secara keseluruhan. Hasil respon siswa terhadap media komik pembelajaran ditentukan dengan menentukan data nilai rata-rata angket respon siswa berdasarkan kategori tabel distribusi frekuensi diatas. Respon sangat positif untuk nilai rata-rata dari kuartil 3 sampai skor maksimal, respon positif untuk nilai rata-rata dari kuartil skor median sampai kuartil 3, respon negatif untuk nilai rata-rata dari kuartil 1 sampai skor median, dan

---

<sup>52</sup> Ibid., hal. 175

respon sangat negatif untuk nilai rata-rata dari skor minimal sampai kuartil 1.

**b. Pengolahan Hasil Penilaian Media Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter**

Hasil Penilaian komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam oleh validator berupa huruf diubah menjadi nilai kualitatif dengan langkah sebagai berikut:

1) Hasil penilaian validator yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat dalam tabel berikut:<sup>53</sup>

Tabel III  
Konversi Nilai Huruf

Keterangan	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

Data yang didapat dari penilaian ahli materi, ahli media dan guru masih berupa data kualitatif yang berupa penilaian SK (sangat kurang), K (Kurang), C (cukup), B (baik), dan SB (Sangat Baik).

<sup>53</sup> Sudjana, *Metoda Statistika: untuk bidang biologi, farmasi, geologi, industri, kedokteran, pendidikan, psikologi, sosiologi, teknik, dll*, (Bandung: Tarsito, 2005) hal 67.

Kemudian data tersebut diubah menjadi data kuantitatif sesuai dengan tabel konversi nilai huruf di atas yaitu untuk penilaian SK (Sangat Kurang) diubah menjadi skor 1, K (kurang) diubah menjadi skor 2, C (cukup) diubah menjadi skor 3, B diubah menjadi skor 4, dan SB (sangat baik) diubah menjadi skor 1.

- 2) Setiap data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata setiap aspek media yang dinilai dengan rumus:<sup>54</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan :

$\bar{x}$  = Skor Rata-rata.

$n$  = Jumlah Penilai

$\sum x$  = Jumlah Skor.

- 3) Mengubah skor rata-rata dari masing-masing media menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dengan ketentuan seperti yang dijabarkan dalam tebel berikut:<sup>55</sup>

Tabel IV  
Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor (i) Kuantitatif	Kategori
1.	$\bar{x} > M_i + 1,5 SB_i$	Sangat Baik
2.	$M_i + 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5 SB_i$	Baik
3.	$M_i - 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 0,5 SB_i$	Cukup

<sup>54</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistika Pendidikan...*, hal. 176

<sup>55</sup> Saifudin Azwar, *Penyusun Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 67

4.	$M_i - 1,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 0,5 SB_i$	Kurang
5.	$\bar{x} \leq M_i - 1,5 SB_i$	Sangat Kurang

Data yang didapat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan guru kemudian kemudian dianalisis tiap aspek penilaianya. Hasil kualitas media komik pembelajaran ditentukan dengan menentukan data penilaian dikategorikan berdasarkan tabel kriteria kategori penilaian ideal diatas. Analisis perhitungan terhadap kualitas media komik pembelajaran dilakukan dengan keterangan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \text{Skor rata-rata}$$

$M_i$  = Rata-rata ideal yang dicari dengan menggunakan rumus

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$SB_i$  = Simpangan baku ideal yang dicari menggunakan rumus

$$SB_i = \left(\frac{1}{2}\right) \left(\frac{1}{3}\right) (\text{Skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Skor tertinggi ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor terendah

- 4) Menghitung nilai keseluruhan buku cerita bergambar dengan menghitung skor rata-rata seluruh aspek penilaian, kemudian diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal. Hasil presentase kriteria kategori penilaian ideal dapat dilihat dalam tabel berikut:<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Djemari Mardapi, *Penyusunan Tes Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY, 2014), hal. 155

Tabel V  
Presentase Kriteria Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor Kuantitatif	Kategori Kualitatif
1.	$\bar{P} > 80\%$	Sangat Baik
2.	$66.67\% < \bar{P} \leq 80\%$	Baik
3.	$53.33\% < \bar{P} \leq 66.67\%$	Cukup
4.	$40\% < \bar{P} \leq 53.55\%$	Kurang
5.	$\bar{P} \leq 40\%$	Sangat Kurang

Hasil penilaian kualitas media komik pembelajaran kemudian dilihat dari skor rata-rata seluruh aspek penilaian dengan perhitungan presentase keidealan. Presentase keidealan diatas 80% masuk dalam kategori sangat baik, presentase keidealan diantara 66.77% sampai 80% masuk dalam kategori baik, presentase keidealan diantara 53.33% sampai 66.67% masuk dalam kategori cukup, presentase keidealan diantara 40% sampai 53.55% masuk dalam kategori kurang, dan presentase keidealan kurang dari 40% masuk dalam kategori sangat kurang.

$$\text{Presentase Keidealan } (\bar{P}) = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

- 5) Menentukan skor keseluruhan dari hasil penilaian media komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menghitung skor rata-rata seluruh aspek. Kemudian skor tersebut diubah menjadi skor kualitatif sesuai kriteria kategori penilaian ideal.

Skor tersebut menunjukkan kualitas media komik pembelajaran. Jika nilainya SK (Sangat Kurang) dan K (Kurang) maka perlu diadakan revisi sedemikian rupa sehingga kualitas media komik pembelajaran menjadi B (Baik) atau (Sangat Baik).

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dari penelitian ini, pembahasan dimulai dari bab I yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang gambaran umum tentang MTs Negeri 3 Sleman. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada pembahasan identitas sekolah, tata letak geografis, struktur organisasi, keadaan guru, program-program, dan saran prasarana di MTs Negeri 3 Sleman. Berbagai gambaran tersebut dikemukakan terlebih dahulu untuk dapat mengerti keadaan lapangan (sekolah) sebelum melakukan penelitian pengembangan.

Bab III berisi proses dan hasil pengembangan Komik sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 3 Sleman yang dituliskan secara deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan media.

Bab IV adalah bagian akhir yang berisi penutup, kesimpulan, dan saran-saran.

Akhirnya, bagian dari penelitian ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter setebal 72 halaman yang diberi Judul **“Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Nabi Muhammad di Mekah untuk MTs Kelas VII”** yang berisikan materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang pola, misi, dan strategi dakwah Nabi Muhammad Saw di Mekah, dimulai dari permulaan dakwah Nabi Muhammad di Mekah hingga perjanjian Aqabah.
2. Hasil penilaian dari ahli media komik pembelajaran masuk dalam kategori Sangat Baik (Presentase Keidealan 85.45%), hasil penilaian dari ahli materi masuk dalam kategori Baik (Presentase Keidealan 74%), dan penilaian dari guru masuk dalam kategori Sangat Baik (Presentase Keidealan 92.29%).
3. Proses pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran telah dapat dilakukan dalam waktu 2 jam pelajaran di kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta dan hasil pembelajarannya menunjukkan hasil perubahan prestasi belajar yang cukup signifikan yaitu mengalami kenaikan sebesar 80.42%.

4. Dari analisis hasil uji coba pembelajaran siswa menunjukan respon yang masuk dalam kategori Sangat Positif terhadap penggunaan media komik pembelajaran dengan presentase keidealannya sebesar 88.44%

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang media komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman, maka dapat diperoleh saran sebagai berikut:

1. Media Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter hendaknya dapat digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah.
2. Media Komik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hendaknya bisa dilanjutkan ke seri-seri selanjutnya sehingga dapat menjadi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lengkap.
3. Pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat siswa perlu dilakukan lagi, sehingga semakin banyak alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **C. Kata Penutup**

Sebagai penutup skripsi ini penulis panjatkan rasa syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi terdapat kekurangan baik secara teori maupun teknik penulisan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan maaf atas kekurangan tersebut.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi semua pihak dan dapat memberikan sumbangsih keilmuan dalam dunia pendidikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Azwar, Saifudin, *Penyusun Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Dajamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Fadli, Fauzi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik (di Madrasah Tsanawiyah Negeri Wates Kulonprogo Yogyakarta)”. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2011.
- Firdaus, Iyus, “Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Telaah Terhadap Komik Dalam Majalah Bahasa Arab NADI”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2006.
- Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 1994.
- Jagoancomic, “Bentuk Rupa Jenis-jenis Komik”, [www.jagoancomic.com](http://www.jagoancomic.com) dalam [Google.co.id](http://Google.co.id). 2016.
- Juwariyah, dkk, *Pendidikan Karakter dalam Perpektif Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan kalijaga, 2013.
- Kanti, Pinuntun, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Komik Dan Pemakaian Kartu Bilangan Pokok Bahasa Pecahan Siswa Kelas V Sdn Gunung Gempol Kebupat”, <http://repository.uksw.edu/> dalam [Google.co.id](http://Google.co.id). 2016.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Kurniawan, Syamsul, *Pendidikan Karakter : Konsepsi Dan Implemenasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013..
- Kusnandi, Cecep, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

- Lature, John D, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2LPTK, 1988.
- Lickona, Thomas, *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik sisiwa menjadi Pintar dan Baik*, Bandung: Nusa Media, 2013.
- Mardapi, Djemari, *Penyusunan Tes Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY, 2014.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Novalita, Tiya, *Menyusun dan mewarani komik digital*, Yogyakarta: Taka Publisher, 2013.
- Rofimah, Siti, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN Patuk Sumberejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013-2014”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014.
- Sudjana, *Metoda Statistika: untuk bidang biologi, farmasi, geologi, industri, kedokteran, pendidikan, psikologi, sosiologi, teknik, dll*, Bandung: Tarsito, 2005.
- Sudjono, Anas, *Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta: PT Grafindo Persada, 1997.
- Sukmadinata, Nana Sayodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Tanireja, Tukiran, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, Bandung: Alfabetia, 2012.
- Usman, Basyirudin, *Media pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Yulis, Rama, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Klam Mulia, 2002.
- Zayadi, Ahmad, *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pendekatan Konteks*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000.

















































































































































