

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



**PROMOTOR I Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
PROMOTOR II Dr. Wildan, M.Pd.**

Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

**HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008**

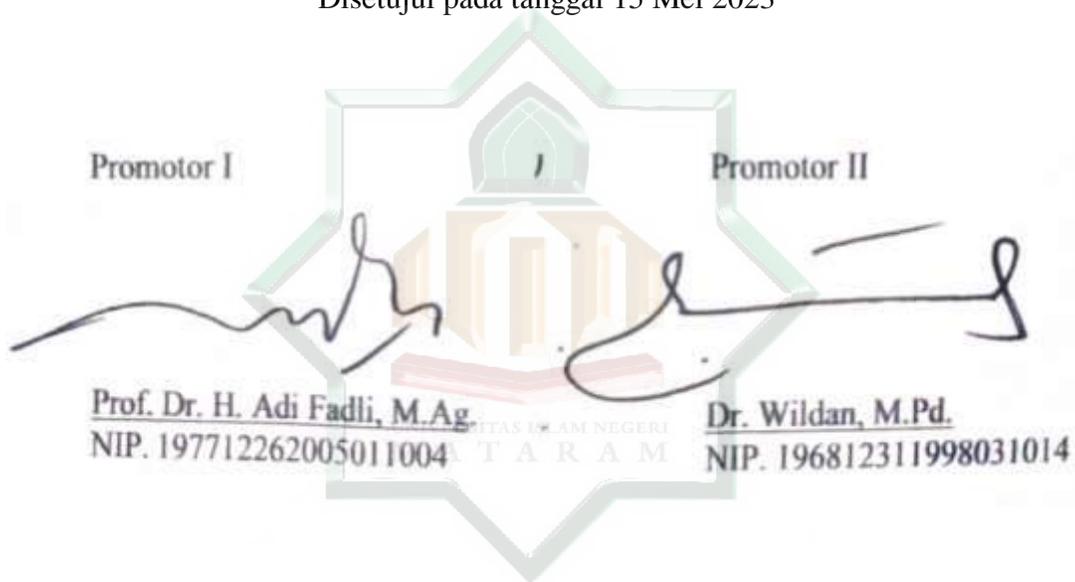
**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal 15 Mei 2023



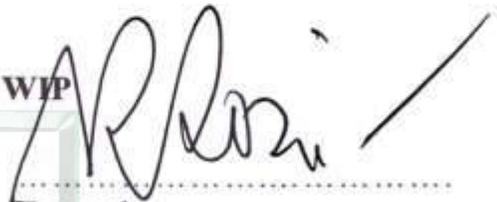
Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Ujian Verifikasi Naskah Disertasi Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 19 Mei 2023

DEWAN PENGUJI WIP

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua/Penguji)


Tanggal.

Dr. Ribahan, M.Pd
(Penguji)

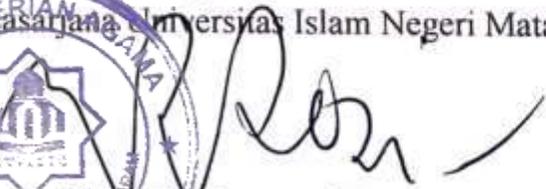

Tanggal.

Dr. Moh. Iwan Fitriani, M.Pd
(Penguji)


Tanggal.

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram



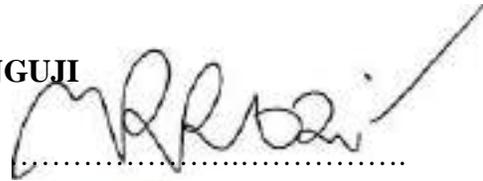

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Tertutup Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 12 Juni 2023

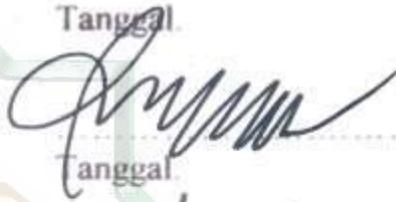
DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)



Tanggal

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)



Tanggal

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)



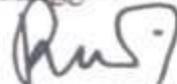
Tanggal. 21/06/23

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)



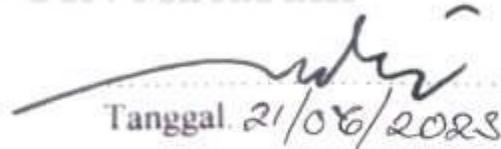
Tanggal. 21/06/2023

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama III)



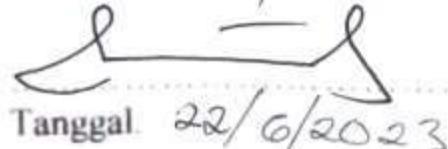
Tanggal 20/06/23.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)



Tanggal. 21/06/2023

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)



Tanggal. 22/6/2023



Mengetahui

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA

NIP. 197512312005011010

LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
Plagiarism Checker Certificate

No:66/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/05/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

HADI KUSUMA NINGRAI
160701008
PASCASARJANA/PAI
Dengan Judul DISERTASI

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

DISERTASI Tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin
Similarity Found : 4 %
Submission Date : 11/05/2023



KEMENTERIAN RIPT Perpustakaan
UPT Perpustakaan UIN Mataram
Perpustakaan UIN Mataram
M. Hum
197803282006042001

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Oleh:

Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023; (2) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli; dan (3) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan penelitian pengembangan dengan model Dick, Carey, & Carey yang memiliki 10 langkah, namun penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 9 yaitu revisi produk. Agar komik ini layak menjadi media pembelajaran SKI, maka dilakukan uji kelayakan yaitu uji coba ahli (oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan uji coba pada peserta didik (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan). Untuk uji coba tersebut peneliti menggunakan angket/instrumen penilaian. Melengkapi data penelitian digunakan juga data kualitatif berupa data naratif, dari hasil wawancara maupun catatan saran dan masukan pada angket/instrumen penilaian. Hasil uji coba ahli dianalisis dengan metode Gregory; yaitu penilaiannya memakai 2 ahli/pakar, sementara hasil uji coba pada peserta didik dianalisis dengan rumus persentase.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. (2) Berdasarkan hasil uji coba ahli disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Sesuai hasil uji coba ahli diperoleh data bahwa dari ketiga jenis uji coba ahli (rater I dan II) penilaiannya masuk ke kolom D tabulasi silang 2x2 dengan keterangan relevan/ sangat relevan, hingga setelah dihitung dengan rumus hasilnya 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, disimpulkan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi. (3) Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

Kata kunci: pengembangan komik, media pembelajarn, sejarah kebudayaan Islam

MOTTO

أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا لَا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ
إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾

Perpustakaan UIN Mataram

Terjemahannya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (QS. An-Nahl (16):43)¹

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.²

¹ Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan* (Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011), 273

² Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 4.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kasih disertasi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) yang dengan ketulusan cinta dan kasih sayang mendidikku sampai hari ini. Meskipun telah dewasa, diriku bukanlah siapa-siapa, diriku tetap anak-anak di depan Bapak dan Ibu. Sejauh apapun kaki ini melangkah, tetap kepada Bapak dan Ibu diriku kembali. Terima kasih tiada bertepi atas guyuran cinta, kasih sayang, teladan kesabaran dan kerja keras, serta perhatian dari Bapak Ibu. Semoga Allah SWT melimpahkan kasih-sayang-Nya kepada Bapak-Ibu tercinta, *aamiin*.
2. Bapak-Ibu mertuaku yang saya hormati dan sayangi. Terima kasih tiada bertepi saya ucapkan kepada Bapak-Ibu yang telah dengan ikhlas menjadi penguat dan penyemangat bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
4. Istriku tercinta (Ira Patmawati), disertasi tidak lain buah dari kerewelanmu mengingatkan diriku ketika diri ini lengah dan lalai menyelesaikan disertasi ini. *I love you so much. You are the one and only until the end of my life, aamiin*.
5. Belahan jiwaku (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi). Kalian pelipur lara dan penggugah semangat saat diri ini letih dan jenuh, terutama dalam proses penyelesaian disertasi ini.
6. Adik-adikku tersayang yang selalu nagih “kapan wisuda?”, membuatku malu pulang ke Lombok Timur dan membuatku bergegas untuk upayakan penyelesaian disertasi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua berupa nikmat kesehatan dan kesempatan, sehingga disertasi yang berjudul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** ini dapat terselesaikan. Dan juga, *shalawat* serta *salam* senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah memberikan contoh terbaik, khususnya dalam hal memberikan pendidikan pada umatnya. Selama hayatnya Beliau telah sukses meletakkan dasar-dasar dan prinsip-prinsip pendidikan Islam, sehingga hasilnya dapat dirasakan sampai sekarang ini.

Penyusunan disertasi ini merupakan salah satu kewajiban yang diembankan kepada penulis selaku mahasiswa strata tiga (S3) Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan Agama Islam. Penulis bersyukur bahwa proses penelitian dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan data serta produk komik SKI yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah pada proses ujian disertasi.

Penulis sadari sepenuhnya bahwa berkat adanya kerjasama yang baik serta bantuan dari berbagai pihak, disertasi ini dapat rampung sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sehubungan dengan itulah penulis menghaturkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan disertasi ini, baik dalam bentuk moral maupun materi, terutama kepada:

1. Promotor I Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. dan Promotor II Bapak Dr. Wildan, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya di tengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail terhadap disertasi ini.
2. Bapak dan Ibu ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) dari kalangan dosen dan guru yang telah bersedia dan ikut terlibat sebagai *try outer* terhadap produk komik sejarah kebudayaan Islam untuk peserta didik MTs. yang telah penulis kembangkan.
3. Kepala madrasah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, para staf, dan siswa kelas VII MTs.N 1 Mataram yang telah menerima dengan baik, memberikan izin penelitian, dan membantu penulis dalam proses penggalan data penelitian.
4. Bapak Dr. Iwan Fitriani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana dan Bapak Dr. Abdullah Fuadi, MA selaku Sekretaris Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Mataram yang selalu ramah dan tanggap memberikan pelayanan bagi mahasiswa dalam proses penyelesaian studi.
5. Bapak Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA selaku Direktur Pascasarjana dan Bapak Prof. Dr. Abdun Nasir, M.Ag. selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Mataram yang telah memberikan izin penelitian, kemudahan dalam proses studi, dan motivasi kepada segenap mahasiswa S3 agar segera menyelesaikan studi dengan cepat.

6. Bapak Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag. selaku Rektor UIN Mataram yang dengan ciri khasnya yang santai dan humoris selalu memberikan inspirasi serta keteladan sebagai *top leader* dalam mewujudkan visi misi UIN Mataram yang unggul, terbuka, dan cendekia.
7. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
8. Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. selaku pimpinan, kolega, sekaligus sahabat terbaik yang tanpa lelah memberikan motivasi dan teladan yang baik; yang senantiasa mengingatkan penulis agar segera bergerak berusaha untuk menyelesaikan disertasi ini.
9. Bapak Murzal, M.Ag. selaku kolega, sahabat, dan teman seperjuangan terbaik yang selalu ada setiap kondisi untuk saling membantu, memotivasi, dan menguatkan dalam banyak hal, sehingga penulis tetap kuat untuk menyelesaikan disertasi ini. Semoga kita bisa selalu sukses bersama, *aamiin*.
10. Ibu Dr. Dwi Wahyudiati, M.Pd. selaku kolega sekaligus sahabat terbaik yang selalu sabar dan istiqomah penuh ikhlas; selalu ada memberikan bantuan moril dan materil setiap dibutuhkan, sehingga penulis senantiasa memiliki penguat dan semangat untuk segera menyelesaikan disertasi ini.
11. Ibu Nani Husnaini, M.Pd. selaku tim kerja yang baik dalam mengawal Program Studi PIAUD FTK UIN Mataram yang kerap kali memberikan semangat dan dengan lapang dada memberikan kemudahan serta kesempatan bagi penulis untuk segera menyelesaikan disertasi ini di tengah padatnya kesibukan mengurus program studi.
12. Pendamping hidupku tersayang (Ira Patmawati) yang tidak kenal waktu selalu rewel dan gesit menyemangati penulis agar tetap kuat berusaha menyelesaikan disertasi ini. Meskipun demikian, *i love you so much*. Dan kepada dua buah hatiku terkasih di hati (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz al-Hudzaifi) yang selalu ikut mengingatkan penulis dengan celoteh lucu “Ayah ayo bekerja!”. Kalian anak hebat, kalian anugerah terindah. Semoga menjadi anak soleh-solehah, *aamiin*.
13. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) dan (Bapak H. Idham Hariadi dan Ibu Hj. Mustiari), adik-adikku, kakak dan adik iparku, semua keponakanku yang lucu, dan segenap keluarga besar; terima kasih tiada bertepi atas limpahan kasih _aying, cinta, kebersamaan, dan doa terindah yang telah diberikan agar penulis tetap kuat menyelesaikan studi ini.
14. Rekan-rekan angkatan pertama (tahun 2016) Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam yang telah kebersamai dan berjibaku dalam proses pendidikan dari awal sampai akhir. Terima kasih atas *sharing* inspirasi dan ilmu pengetahuannya saat berinteraksi dan berdiskusi bersama, semoga kita semua selalu sukses dalam setiap aktifitas. Dan terkhusus bagi rekan-rekan yang telah mendahului (alm. Bapak TGH. Taqiudin Mansyur, M.Pd.I dan alm. Bapak Dr. H. Jamiluddin, M.Pd.) semoga diampuni segala khilaf salahnya dan ditempatkan di surganya Allah SWT, *aamiin*.

Penulis sangat menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari standard kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan dan perbaikan disertasi ini. Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis haturkan terima kasih dan teriringi doa semoga jasa-jasa semua pihak yang telah berpartisipasi mendapatkan balasan yang setimpal dari Sang Penguasa Alam, yaitu Allah SWT. *Amin Yaa Rabbal 'Alamin.*

Mataram, Juni 2023
Penulis,

Hadi Kusuma Ningrat



Perpustakaan UIN Mataram

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berikut ini adalah pedoman transliterasi yang diberlakukan berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543/b/u/1987.

1. KONSONAN

Konsonan				Nama	Alih aksara	Nama
Akhir	Tengah	Awal	Tunggal			
ل			ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ب	ب	ب	Ba	B/b	Be
ت	ت	ت	ت	Ta	T/t	Te
ث	ث	ث	ث	Ša	Š/s	Es (dengan titik diatas)
ج	ج	ج	ج	Jim	J/j	Je
ح	ح	ح	ح	Ha	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	خ	خ	خ	Kha	Kh/kh	Ka dan ha
د			د	Dal	D/d	De
ذ			ذ	Žal	Ž/z	Zet (dengan titik di atas)
ر			ر	Ra	R/r	Er
ز			ز	Zai	Z/z	Zet

س	س	س	س	Sin	S/s	Es
ش	ش	ش	ش	Syin	Sy/sy	Es dan ye
ص	ص	ص	ص	Şad	S/s	Es (dengan titik di bawah)
ض	ض	ض	ض	Dad	D/d	De (dengan titik di bawah)
ط	ط	ط	ط	Ta	T/t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ظ	ظ	ظ	Za	Z/z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	ع	ع	ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	غ	غ	غ	Gain	G/g	Ge
ف	ف	ف	ف	Fa	F/f	Ef
ق	ق	ق	ق	Qof	Q/q	Qi
ك	ك	ك	ك	Kaf	K/k	Ka
ل	ل	ل	ل	Lam	L/l	El
م	م	م	م	Mim	M/m	Em
ن	ن	ن	ن	Nun	N/n	En
و	و	و	و	Wau	W/w	We

ح	هـ	هـ	هـ	Ha	H/h	Ha
ء				Hamzah	—'	Apostrof
ي	ي	ي	ي	Ya	Y/y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ia ditulis dengan tanda apostrof (').

2. VOKAL

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Alih aksara vokal tunggal bahasa Arab yang berupa tanda diakritik atau harakat adalah sebagai berikut:

Vokal	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	Fathah	A/a	A
اِ	Kasrah	I/i	I
اُ	Dummah	U/u	U

Alih aksara _okal rangkap bahasa Arab yang berupa gabungan antara harakat dan huruf adalah gabungan huruf, yaitu:

Vokal rangkap	Nama	Alih aksara	Nama
اَيّ	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai/ai	A dan I
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	Au/au	A dan u

Contoh

كَيْفَ *Kaifa*
حَوْلَ *Haula*

Maddah

Alih aksara *maddah* atau _ocal panjang yang berupa harakat dan huruf adalah huruf dan tanda, yaitu:

Vokal panjang	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	<i>Fathah dan alif</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>Fathah dan alif maqṣūrah</i>		
اِ	<i>Kasrah dan ya</i>	ī	I dan garis di atas
اُو	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh

مَاتَ *Māta*
رَمَى *Ramā*
قِيلَ *Qīla*
يَمُوتُ *Yamūtu*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
COVER DALAM.....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI WIP.....	vi
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERTUTUP.....	vii
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERBUKA.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ix
LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME.....	x
ABSTRAK.....	xi
MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR BAGAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi, Batasan, dan Perumusan Masalah.....	14
1. Identifikasi Masalah.....	14
2. Batasan Masalah.....	15
3. Perumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	17
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	21
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	23
A. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	24 43
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	29
4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran...	30
B. Media Komik.....	35
1. Pengertian Komik.....	35
2. Jenis-Jenis Komik.....	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	40
4. Fungsi dan Manfaat Media Komik.....	42
5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik.....	44

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	49
3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	53
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Model yang Dikembangkan.....	61
B. Prosedur Pengembangan.....	62
C. Uji Coba Produk.....	82
1. Desain Uji Coba.....	82
2. Subyek Uji Coba.....	84
D. Jenis Data.....	85
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	86
F. Teknik Analisa Data.....	88
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN...	92
A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan.....	92.
1. Penyajian Data Penelitian.....	92
2. Pembahasan.....	105
B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	111
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	111
a. Penyajian Data Penelitian.....	111
b. Pembahasan.....	118
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Bahasa.....	124
a. Penyajian Data Penelitian.....	124
b. Pembahasan.....	128
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi.....	132
a. Penyajian Data Penelitian.....	132
b. Pembahasan.....	136
C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	144
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan.....	144
a. Penyajian Data Penelitian.....	144
b. Revisi Produk Pengembangan	146

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
a. Penyajian Data Penelitian.....	147
b. Revisi Produk Pengembangan	149
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan.....	151
a. Penyajian Data Penelitian.....	152
b. Revisi Produk Pengembangan	154
4. Pembahasan.....	157
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan.....	161
1. Bentuk Komik yang Dikembangkan.....	161
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	161
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	163
B. Saran-Saran dan Rekomendasi.....	163
1. Saran-Saran.....	163
2. Rekomendasi.....	164
Daftar Pustaka.....	165
Lampiran-Lampiran.....	171
1. Surat Rekomendasi Penelitian dari Pascasarjana UIN Mataram	
2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol Mataram	
3. Surat Izin Penelitian dari BRIDA NTB	
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian	
5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian	
6. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran	
7. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Bahasa	
8. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi/Materi	
9. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Perorangan	
10. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	
11. Kisi-Kisi dan Angket /Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Lapangan	
12. Kartu Bimbingan Disertasi Promotor I dan II	
13. Biodata Peneliti	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII.....	56
Tabel 2.2	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII.....	57
Tabel 2.3	Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI.....	58
Tabel 2.4	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	58
Tabel 3.1	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013.....	63
Tabel 3.2	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019.....	64
Tabel 3.3	Ranah Kemampuan Belajar.....	65
Tabel 3.4	Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan.....	67
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	68
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Bahasa.....	72
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi.....	74
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Peserta Didik.....	77
Tabel 3.9	Kriteria Validitas Isi.....	90
Tabel 3.10	Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	91
Tabel 4.1	Unsur-Unsur Komik SKI.....	95
Tabel 4.2	Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater.....	111
Tabel 4.3	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)	113
Tabel 4.4	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I).....	114
Tabel 4.5	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II).....	116
Tabel 4.6	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II).....	117
Tabel 4.7	Kriteria Validitas Isi.....	118
Tabel 4.8	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	125
Tabel 4.9	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)	126
Tabel 4.10	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)	126

Tabel 4.11	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	127
Tabel 4.12	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	132
Tabel 4.13	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I.....	133
Tabel 4.14	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II).....	134
Tabel 4.15	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	135
Tabel 4.16	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	138
Tabel 4.17	Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	144
Tabel 4.18	Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	145
Tabel 4.19	Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	146
Tabel 4.20	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	146
Tabel 4.21	Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	147
Tabel 4.23	Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI.....	148
Tabel 4.24	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI....	149
Tabel 4.25	Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	152
Tabel 4.26	Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	153
Tabel 4.27	Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	154

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Desain Langkah Pengembangan	
	Model Dick, Carey, and Carey (2001)	61
Bagan 3.2.	Komponen dalam Analisa Data (<i>Interactive Model</i>).....	89



Perpustakaan UIN Mataram

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membawa perubahan besar pada corak kehidupan manusia di seluruh dunia, di mana ditandai dengan 4 ciri utamanya yaitu (1) dunia seperti tanpa batas (*global village*); (2) ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat; (3) munculnya kesadaran akan pentingnya menjunjung tinggi HAM dan kewajiban asasi manusia; dan (4) adanya persaingan tingkat tinggi dalam segala aspek kehidupan manusia.¹ Guna menghadapi tantangan tersebut dibutuhkan sistem pendidikan yang mampu melahirkan *output* dengan seluruh potensi yang dimilikinya terbina. Semangat itulah yang mendasari dirumuskan konsep pendidikan nasional yang komprehensif tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana khusus dalam pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.²

Definisi pendidikan di atas menggambarkan bahwa pendidikan berorientasi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik seperti potensi kognitif yaitu kecerdasan, potensi afektif yaitu kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia, serta potensi psikomotorik yaitu keterampilan, sehingga mereka mampu *survive* sesuai tuntutan kehidupan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan segala potensi peserta didik tersebut adalah salah satunya melalui perbaikan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran berkualitas ditopang oleh kelengkapan segala komponen/unsurnya yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran berkaitan dengan cita-cita yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran; yaitu pembentukan aneka kompetensi peserta didik. Materi pembelajaran berkaitan dengan seperangkat pengetahuan yang diterima oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran berkaitan dengan cara yang dipakai pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan/atau menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan dengan aneka alat yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi dan/atau metode yang dipakai. Kegiatan belajar mengajar adalah interaksi komunikasi guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar berkaitan dengan tempat di mana materi/bahan ajar/pengetahuan bisa didapatkan. Terakhir, evaluasi berkaitan dengan kegiatan review/refleksi/penilaian hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penca-

¹ H.A.R. Tilaar, *Membenah Pendidikan Nasional* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 2.

² Tim Media, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya* (Surabaya: Media Centre, 2006), 4.

paian tujuan pembelajaran.³ Demikian pula yang disampaikan oleh Yudhi Munadi bahwa unsur-unsur pembelajaran yaitu tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Semua unsur sama pentingnya dan saling terkait satu sama lain.⁴ Sama dengan kedua pendapat tersebut, Zainal Aqib menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun oleh unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Ditambahkan oleh Wina Sanjaya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran adalah faktor pendidik/ guru, faktor peserta didik, faktor sarana-prasarana (alat/media pembelajaran), dan faktor lingkungan.⁶ Dari sekian komponen/unsur/faktor pembelajaran tersebut, satu yang penting adalah ketersediaan media pembelajaran, atau dengan kata lainnya adalah alat/fasilitas pembelajaran.

Terkait dengan hal di atas, dikatakan oleh Ahmad Rohani bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, di dalamnya terdapat kegiatan tukar menukar pesan berupa pengetahuan, keahlian, sikap, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam kegiatan komunikasi, diperlukan sarana yang membantu proses komunikasi, yaitu media pembelajaran.⁷ Pujirianto dan Deni Hardianto juga mengatakan bahwa;

Dalam proses komunikasi pembelajaran, media adalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen tersebut yaitu pesan, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan penerima pesan. Seandainya satu dari keempat komponen tersebut tidak ada, maka komunikasi pembelajaran tidak optimal. Media pembelajaran harus diimplementasikan secara simultan bersama metode pembelajaran oleh sumber pesan (guru), sehingga sumber pesan (materi ajar) dapat diterima oleh penerima pesan (peserta didik) secara efisien dan efektif.⁸

Selain itu, Maimun juga menekankan dalam bukunya yang berjudul *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* bahwa agar pembelajaran berhasil guna (efektif) maka guru perlu memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat.⁹ Dalam dunia pedagogik media pembelajaran erat kaitannya dengan faktor-faktor penting yang mempengaruhi terjadinya belajar dalam diri peserta didik. Dalam hal ini Slameto menjelaskan bahwa:

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, Karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju.

Kenyataan saat ini dengan banyaknya tuntutan yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar siswa dalam jumlah yang

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 41-52.

⁴ Yudhi Munadi, *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019* (Jakarta: Kementerian Agama RI), 20.

⁵ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran* (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), 41.

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 21-25.

⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 1.

⁸ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 5 Pendalaman Materi Pedagogik* (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 2-3.

⁹ Maimun, *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 80.

besar pula, seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lain. Kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah dan kualitasnya.

Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.¹⁰

Ketersediaan media/alat pembelajaran tidak semata-mata untuk dijadikan sebagai pengantar/perantara pesan dan/atau memperjelas materi pelajaran, akan tetapi hal tersebut dapat juga mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Seperti digambarkan oleh Deporter, Reardon, dan Singer dalam Darmansyah bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan menata kelas sebagai berikut:

(1) menata lingkungan kelas, agar dapat dengan baik mempengaruhi kemampuan siswa untuk terfokus dan menyerap informasi; (2) meningkatkan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual, sementara poster afirmasi yang lucu dan mengandung humor akan menguatkan dialog internal siswa; (3) alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik...¹¹

Pembelajaran yang menyenangkan adalah idaman semua peserta didik. Jika itu terwujud peserta didik akan merasa betah di kelas, aktivitas belajarnya tinggi, mereka bersemangat dalam belajar, dan tidak mau cepat-cepat pembelajaran berakhir. Bahkan mereka akan merasa pembelajaran begitu cepat berlalu dan mereka ingin tambah jam belajar. Darmansyah mendeskripsikan bahwa jika pembelajaran menyenangkan terwujud di kelas akan tampak cahaya kegembiraan luar biasa di wajah peserta didik. Mereka akan lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Mereka melaksanakan tugas dengan motivasi tinggi. Mereka merasa waktu pelajaran begitu cepat berlalu, bahkan mereka akan antusias dan penuh harap dengan pertemuan-pertemuan selanjutnya. Gurunya pun menjadi idola yang amat disenangi.¹² Dengan kata lain bahwa “Anak didik yang bekerja dengan dijiwai semangat kegembiraan akan memperoleh kemajuan dua kali lipat”.¹³ Hal senada juga dijelaskan dalam buku terbitan Depdiknas bahwa;

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.¹⁴

Demikian halnya dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang memerlukan media pembelajaran yang tepat, agar pembelajarannya dapat menye-

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 67-68.

¹¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 23-24.

¹² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran*, 4.

¹³ JVS. Tondowidjojo, *Kunci Sukses Pendidik* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), 49.

¹⁴ Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 11.

nangkan seperti harapan peserta didik. Terdapat 2 (dua) alasan yang memperkuat penjelasan tersebut, yaitu: *pertama*, materi SKI cenderung bersifat abstrak, peserta didik diajak untuk kembali ke masa lalu—mengingat—segala fenomena yang terjadi saat tumbuh-kembangnya kebudayaan Islam, serta berusaha mengaitkannya dengan kondisi saat ini. Pada kesempatan lainnya peserta didik juga diajak untuk membahas tentang situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam yang sebagian sudah tidak tersisa lagi (punah, hancur) dan/atau berada di tempat yang sangat jauh semisal di kawasan Timur Tengah. Kondisi tersebut menuntut ketersediaan media untuk membantu memperjelas/mengkongkretkan materi dan/atau menghadirkan situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam ke dalam kelas dalam bentuk video atau gambar. *Kedua*, secara umum SKI mempelajari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu, praktik pembelajarannya kebanyakan bersifat deskriptif; guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau cerita guru yang dramatis dan emosional dari awal sampai akhir pembelajaran dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Jika hal tersebut dilakukan terus-menerus maka akan berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan peserta didik dalam belajar, di mana rentan akan membuat peserta didik bosan dan tidak betah di kelas. Kondisi tersebut menuntut perubahan suasana pembelajaran ke arah yang menyenangkan, melalui penyediaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam belajar peserta didik; tidak monoton. Terlebih jika media pembelajaran yang dihadirkan sesuai dengan karakteristik dan digandrungi oleh peserta didik.

Sejatinya pembelajaran SKI tak melulu menceritakan kembali sejarah kebudayaan Islam masa lalu melalui ceramah guru yang panjang dan monoton atau melalui cerita guru yang dramatis dan emosional tanpa menggunakan media tertentu. Belajar SKI juga tidak sekedar bernostalgia akan kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu. Secara aksiologis, belajar SKI mempunyai tujuan dan manfaat yang mulia, yaitu untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam untuk dipraktikkan dalam kehidupannya saat ini.

Penjelasan di atas sangat rasional, sebab menurut Munawar Chalil bahwa secara umum sejarah mengandung kegunaan/manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia.¹⁵ Karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme atau melahirkan nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Apalagi sejarah Islam yang tumbuh kembangnya didasarkan atas ajaran Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW, sehingga kemanfaatannya secara umum dapat sebagai faktor keteladanan dan secara akademis dapat memberikan informasi penting tentang pertumbuhan dan perkembangan Islam dari zaman dulu sampai sekarang dari segala aspek kehidupan umatnya, memetik pelajaran positif untuk dijadikan solusi terhadap masalah hidup umat Islam saat ini, dan

¹⁵ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969), 4.

membangun sikap positif peserta didik terhadap segala perubahan yang terjadi dalam setiap fase kehidupan umat Islam dari dulu sampai sekarang.¹⁶

Berdasar pada beberapa argumentasi di atas, maka pembelajaran SKI perlu diselenggarakan dengan cara dan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran SKI sangat perlu mengikuti kecenderungan zaman, memperhatikan karakteristik peserta didik yang mempelajarinya, dan/atau menggunakan media/alat yang digandrungi peserta didik sesuai tingkat usianya. Seperti dikatakan di atas, yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran semacam media komik.

Secara terminologi, media komik adalah “Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”.¹⁷ Dalam pengertian yang lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.¹⁸ Sesuai dengan dua definisi komik tersebut dapat dipahami bahwa terdapat 2 (dua) hal penting dalam komik sebagai keunggulannya yaitu (1) visualisasi materi pembelajaran melalui gambar kartun yang menarik, mudah dicerna, dan lucu; dan (2) tujuan pembuatan komik adalah memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian media komik dirasa cukup efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang belajar. Dengan media komik, para guru akan mudah menyampaikan berbagai informasi atau gagasan yang terkait dengan bahan ajar kepada peserta didiknya di kelas.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran SKI akan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena komik adalah hal yang sangat dekat dengan dunia anak dan/atau remaja, terutama di level pendidikan setingkat madrasah tsanawiyah (MTs.) atau sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII dengan rentang usia 13-15 tahun. Beberapa pertimbangan rasional dapat menguatkan asumsi tersebut, yaitu: *pertama*, peserta didik pada rentang usia tersebut berada pada level remaja (atau lebih jelasnya transisi masa anak-anak ke masa remaja), masa akil baligh, atau pubertas, atau adolesen¹⁹ yang masih sangat gandrung pada hal-hal yang imajinatif-fantasi ilusionis.²⁰ Jika peserta didik usia sekolah dasar sangat tertarik dengan hal-hal kongkret, maka peserta didik usia MTs./SMP secara intelektual mulai berkembang kemampuan berfikir abstrak; mereka dapat membayangkan apa akibatnya jika terjadi perang dunia ketiga, gempa bumi dahsyat, angin topan, tanah erosi dan sebagainya. Dengan fantasinya mereka bisa berpikir jauh melampaui kehidupannya, tidak terbatas ruang dan waktu.²¹ Komik berisi cerita bergambar kartun lucu yang meskipun isi

¹⁶ Zuhairini, ddk, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 5-6.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 64.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 452; Anonim, “Arti Komik”, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita

¹⁹ Mulyani Sumantri dan Nana Saudih, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), 4.3 dan 4.7.

²⁰ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 56 & 63-64.

²¹ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

ceritanya terkadang faktual (gambaran sejarah/ kisah nyata), tetapi tetap terlihat imajinatif dan fantasi. Dengan media komik SKI, maka kemampuan imajinasi-fantasi ilusionistis peserta didik berkembang. Peserta didik akan diajak untuk mempelajari kejadian/peristiwa yang dialami oleh umat Islam tempo dulu dengan potensi imajinasi-fantasi yang dimilikinya. Jadi, belajar SKI tidak melulu melalui ceramah atau cerita verbal dari guru. Ini tentu sangat menyenangkan bagi mereka.

Kedua, peserta didik usia MTs./SMP adalah awal mula masa merindu puja. Mereka berusaha mencari dan memiliki tokoh idola, bahkan berusaha untuk memiripkan diri atau berperan seperti tokoh idolanya.²² Dalam istilah yang digunakan oleh Zulkifli bahwa dari segi perkembangan fantasi pada usia 12-15 tahun anak/remaja (peserta didik usia MTs./SMP) berada pada masa memuja pahlawan; dalam diri mereka berkembang fantasi ilusionistis; mereka sangat menggemari buku/cerita kepahlawanan/ perjuangan atau buku-buku karangan tokoh populer.²³

Menggunakan media kesukaan remaja seperti komik SKI tampaknya sangat tepat untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/ kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam tersebut. Daripada peserta didik tersebut lebih menggandrungi tokoh-tokoh hero dalam film atau televisi, yang terkadang memberikan tontonan tidak berakhlak. Terlebih lagi cerita dalam komik SKI adalah fakta atau kejadian asli yang dialami umat Islam tempo dulu.

Ketiga, pada masa usia transisi ini sering terjadi perubahan yang sangat cepat dalam diri peserta didik. Sebagai contoh, suasana hati mereka yang semula ceria dapat dengan tiba-tiba berubah menjadi sedih. Sebagai pendidik sangat perlu mencermati perkembangan yang terjadi pada diri peserta didik, sehingga dapat mengerti segala perilaku yang ditampilkan peserta didik. Jika pendidik tidak peka terhadap kondisi itu, bisa jadi pendidik akan memberikan tindakan yang tidak mendukung perkembangan peserta didik.²⁴ Penggunaan media komik SKI diharapkan dapat menjaga emosi dan perasaan peserta didik yang sering mengalami perubahan tersebut. Selama ini SKI cenderung diajarkan dengan metode ceramah atau cerita verbal, dengan media komik SKI akan memberikan suasana baru pembelajaran SKI ke arah yang seru dan menyenangkan.

Keempat, secara fisik peserta didik usia remaja kelas VII sangat menyenangi permainan.²⁵ Media komik SKI sejatinya memang bukan permainan, namun jika dipakai dalam pembelajaran isi atau dialog dalam komik dapat diperankan oleh peserta didik melalui metode bermain peran. Dengan demikian, penggunaan media komik SKI dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan permainan. Permainan adalah suatu yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan sangat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik.

²² Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.10.

²³ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, 56.

²⁴ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.3.

²⁵ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

Kelima, media komik dapat memfasilitasi peserta didik sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya. Gaya belajar peserta didik dibagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu gaya belajar visual (*visual learners*), gaya belajar auditori (*auditory learners*), dan gaya belajar kinestetik (*tactical learners*).²⁶ Berhubung produk komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak/grafis yang mengandalkan indra visual dalam penggunaannya, maka peserta didik dengan gaya belajar visual akan dapat terbantu proses belajarnya dengan menggunakan komik SKI ini. Di samping itu juga penggunaan komik SKI ini dapat membantu proses belajar peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, yaitu gaya belajar yang mengedepankan praktik langsung materi yang dipelajari. Komik SKI sejatinya bukanlah permainan, tetapi melalui komik SKI ini guru dapat menggunakan metode mengajar yang beragam yaitu bermain peran (*role playing*) dengan memerankan adegan figur/tokoh dalam komik SKI di depan kelas. Belajar sambil mempraktikkan langsung lebih efektif dari pada belajar dengan cara hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan materi dari guru. Seperti yang dikemukakan Vernon A. Magnesen dalam Zainal Aqib bahwa manusia dapat belajar dalam enam level yaitu (1) 10% dari apa yang dibacanya, (2) 20% dari apa yang didengarnya; (3) 30% dari apa yang dilihatnya; (4) 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya; (5) 70% dari apa yang dikatakannya; dan 90% dari apa dikatakan dan dilakukannya.²⁷

Keenam, untuk keperluan pembelajaran media komik memiliki nilai edukatif yang kuat. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa media komik dapat memudahkan guru dalam mengajar, menumbuhkan sekaligus meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar.²⁸ Dengan media komik pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara unik dan tidak biasa. Media komik adalah media pembelajaran yang menyenangkan; berisi gambar kartun (animasi), cerita, dan dialog lucu yang dapat membuat peserta didik tertarik dan penuh perhatian dalam belajar.

Ketujuh, saat ini di kalangan remaja (termasuk juga di Indonesia) sedang berkembang atau menggandrungi budaya *manga* (komik Jepang), *manwa* (komik Korea), dan/atau *manhua* (komik Hongkong). Bahkan bermunculan kelompok-kelompok pencinta komik-komik tersebut, sampai-sampai atribut yang dipakai oleh tokoh komik tersebut ditiru. Pada beberapa kesempatan mereka juga mengadakan pertemuan-pertemuan khusus sesama pencinta komik. Dan beberapa tahun terakhir di Indonesia telah dihebohkan dengan muncul dan terkenalnya figur animasi Doraemon, Naruto maupun One Piece baik versi komik, maupun animasi kartun serial dan/atau movienya.²⁹ Fenomena ini bisa dijadikan landasan untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran tingkat SMP/MTs., khususnya pembelajaran SKI.

²⁶ Stefani Intan Putri Dewanti, "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?", dalam kkn.undip.ac.id, last modified August, 13, 2022, Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita; Hamzah. B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 181-182

²⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 48.

²⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, 68.

²⁹ Putriandam Dewi, "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia", last modified October, 2019, Accessed October, 26, 2019, <https://www.academia.edu>; Elisa Wibisono, "Pengaruh Manga di Indonesia", last modified April, 16, 2016, Accessed October, 26, 2019,

Terakhir *Kedelapan*, secara lokalistik di 3 (tiga) MTs. yang pernah diobservasi sebagai data pendahuluan yaitu MTs.N 1 Mataram,³⁰ MTs. Babussalam Rungkang Merembo Lombok Barat,³¹ dan MTs, NW Sakra Kecamatan Sakra Lombok Timur³² didapatkan data bahwa dalam pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang sering ditayangkan. Secara umum pembelajaran SKI di tiga MTs. tersebut dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, metode cerita, metode diskusi, metode resitasi (pemberian tugas), sekali waktu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Apalagi untuk menggunakan media komik SKI, itu belum pernah dilakukan. Para guru SKI dan kepala madrasah menjelaskan bahwa mereka baru pertama kali mendengar tentang media komik SKI untuk pembelajaran. Setelah mendengar rencana penelitian ini, mereka berpendapat bahwa langkah yang dilakukan peneliti ini adalah hal yang tepat dan patut dilanjutkan agar pelaksanaan pembelajaran SKI lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga efektif mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain mereka sangat mendukung dan menunggu hasil pengembangan komik SKI ini.

Penjelasan para guru di atas didukung oleh keterangan dari beberapa peserta didik kelas VIII MTs.N 1 Mataram yang menjelaskan pengalamannya saat kelas VII dulu. Seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Aldi Fauzan, bahwa saat mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan khusus pada mata pelajaran SKI guru sangat jarang memberikan pekerjaan rumah (PR). Senada dengan pernyataan tersebut Saufiani menyatakan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan cerita dalam mengajar dan sekali waktu menggunakan media film sejarah Islam. Aisyah Zahra juga membenarkan kedua pernyataan tersebut, di mana guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan bahwa selama pembelajaran SKI saat kelas VII dulu, peralatan pembelajaran SKI yang sering digunakan adalah media film sejarah Islam.³³

Saat ditanya juga terkait pengembangan media komik SKI, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa akan menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.³⁴

Tampaknya realita di atas sejalan dengan catatan ahli pendidikan di mana dikatakan bahwa para guru belum memiliki kemampuan lebih dalam mengajar, mereka belum memanfaatkan media dalam pembelajarannya, dan komunikasi pembelajaran berlangsung satu arah dan cenderung berpusat pada guru. Penjelasan tersebut dapat

<https://www.kompasiana.com/elisaw>; Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008", last modified October, 2019, Accessed October, 21, 2019, <https://www.academia.edu>.

³⁰ Abdul Hayyi, S.Pd.I (Guru SKI Kelas VIII dan IX MTs.N 1 Mataram); Dra. Fahriah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2018/2019), *wawancara*, 12 Juni 2019; Uswatun Hasanah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2019/2020), *wawancara*, 16 November 2020.

³¹ Abdul Muhit, S.Pd.I (Kepala MTs. Babussalam Rungkang), *wawancara*, 18 Juni 2019.

³² Dra. Zakiyah (Kepala MTs. NW Sakra), *wawancara*, 29 Juni 2019.

³³ Muhammad Aldi Fauzan, Saufiani, dan Aisyah Zahra, *wawancara*, Mataram, 16 November 2020.

³⁴ Fauzan, Saufiani, dan Zahra.

ditemukan dalam buku berjudul “Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan” di mana dikatakan bahwa:

Selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah; (2) media belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (8) semua peserta didik dianggap sama; (9) penilain hanya berupa tes; (10) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; (11) interaksi pembelajaran searah.³⁵

Pendapat senada juga disampaikan oleh Towaf dalam Subki bahwa pembelajaran PAI (SKI termasuk di dalamnya) kurang berhasil disebabkan oleh empat masalah seperti: (1) penyajian materi kurang dikaitkan dengan konteks sosial budaya yang sedang berlaku, sehingga peserta didik kurang menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup di tengah masyarakat; (2) kurangnya semangat pengelola pendidikan untuk memperkaya kurikulum dengan pengalaman belajar yang lebih bervariasi; (3) efek negatif dari kondisi tersebut, guru PAI kurang berimprovisasi dalam penggunaan metode pembelajaran, sehingga pelaksanaannya cenderung monoton/membosankan; dan (4) minimnya ketersediaan sarana prasarana pembelajaran, sehingga pengelolaan cenderung apa adanya. Padahal PAI satu sisi diklaim sebagai hal yang sangat penting, tetapi tidak diprioritaskan oleh pemerintah dalam hal penyediaan sarana prasarana.³⁶

Pun demikian dengan realita yang tampak dari hasil penelitian terkait problematika pembelajaran SKI di beberapa MTs. yaitu: *pertama*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi ditemukan tujuh masalah pembelajaran SKI yaitu (1) masalah pada peserta didik yaitu keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) masalah pada guru yaitu ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI dan minimnya tingkat kesejahteraan yang diterima guru, sehingga mempengaruhi motivasi dan kinerjanya; (3) masalah pada sarana prasarana pembelajaran SKI yaitu tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik; (5) pembelajaran SKI lebih mengedepankan aspek kognitif; (6) mata pelajaran SKI dipandang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan, bahkan dipandang negatif karena cenderung membicarakan politik dan peperangan, sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik; dan (7) penggunaan metode pembelajaran yang monoton.³⁷ *Kedua*, penelitian di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yaitu (1) guru kurang memahami metode pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton, akibatnya peserta didik tidak menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, mereka cepat merasa bosan/mengantuk, minim aktivitas belajar, bermain saat

³⁵ Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), 164-165.

³⁶ Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI* (Mataram: Sanabil, 2020), 5-6.

³⁷ Abdul Rasyid, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi”, *Scolae: Journal of Pedagogy 01*, No. 1 (2016), (Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan), 13-25, last modified Juni, 2019, Accessed April, 29, 2019, <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id/http://www.neliti.com>.

pembelajaran, dan tidak mengerjakan PR; (2) Mata pelajaran SKI kurang diminati; oleh guru dan peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap saja; (3) minimnya sumber dan media pembelajaran; dan (4) rendahnya hasil belajar SKI.³⁸ *Ketiga*, penelitian di MTs. Yapi Pakem ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yang relatif sama dengan penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi yaitu: (1) keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI; (3) tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; dan (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik.³⁹ *Empat*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Tegalrejo Kabupaten Poso menemukan tiga permasalahan utama pembelajaran SKI yaitu (1) sumber dan media pembelajaran kurang tersedia, (2) rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik; dan (3) rendahnya kualitas pembelajaran yang ditandai dengan minimnya aktivitas belajar peserta didik;⁴⁰ *Terakhir*, penelitian di MTs.N 10 Sleman menemukan satu permasalahan pokok yaitu munculnya rasa jenuh dalam diri peserta didik saat belajar akibat dari kurang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran SKI.⁴¹ Problematika pokok pada pembelajaran SKI di lima MTs. tersebut nyaris sama yaitu minimnya ketersediaan sumber dan media pembelajaran yang relevan, mata pelajaran SKI kurang diminati, dan metode mengajar guru yang tradisional-monoton, sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik.

Sebagai upaya menyediakan media komik untuk pembelajaran SKI kelas VII MTs., dilakukan pengembangan komik SKI dengan harapan bahwa ketersediaannya dapat meningkatkan aneka kompetensi peserta didik baik kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotornya. Ini dilakukan karena sejauh ini belum ditemukan komik SKI/sejarah Islam, yang dari segi struktur isinya disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum yang ada, khususnya kurikulum SKI MTs. Beberapa komik sejarah Islam yang sudah ada di masyarakat, disusun tanpa mengacu kurikulum dan tidak dicantumkan tingkat kelas sasaran pembacanya seperti (1) komik berjudul “Sirah Rasulullah Periode Makkah” dan “Sirah Rasulullah Periode Madinah” bercerita tentang zaman jahiliyah, awal perkembangan Islam di Makkah, Jalan Menuju Madinah, dan kegiatan dakwah/kehidupan ummat Islam

³⁸ Nurul Indana, “Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur’an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang” *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, Volume 5, Nomor 1, Juni 2019 (Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang), 43-61, last modified Juni, 6, 2019, Accessed Agustus, 25, 2020, <https://scholar.google.co.id>, <http://media.neliti.com>.

³⁹ Muhtar Luthfy Al-Anshory, “Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 16, No. 1 Juni 2020, (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram), 78 dan 83-84, last modified Juni, 23, 2020, Accessed Agustus, 25, 2019, <https://journal.uinmataram.ac.id>.

⁴⁰ Sutami Idris, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso”, *Tesis*, (Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar), last modified Juli, 13, 2017, Accessed November, 21, 2019, <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.

⁴¹ Sinta Wulandari, “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta), last modified Oktober, 03, 2018, Accessed Februari, 21, 2020, <https://dspace.uui.ac.id>

di Madinah.⁴² (2) Komik berjudul “10 Pahlawan Islam” bercerita tentang kisah Salman Al-Farisi, Khalid bin Walid, Amr bin Al-Ash, dan lain-lain.⁴³ (3) Komik berjudul “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad Saw.; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad Saw.; Wafatnya Sang Nabi” terbitan Mizan.⁴⁴ Dan (4) “Komik Sirah Nabi” terbitan Era Adicitra Intermedia yang bercerita tentang kisah hidup Rasulullah Saw. dari proses kelahiran sampai beliau wafat.⁴⁵ Di samping itu juga, selama ini memang sudah banyak yang mengembangkan komik untuk pembelajaran, namun dilakukan pada mata pelajaran lain dan pada tingkat pendidikan yang berbeda seperti di SD/MI dan SMA yang dipublikasi dalam beberapa jurnal penelitian. Sebagai contoh (1) penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai kriteria yang dibutuhkan. Setelah diuji diperoleh produk media yang dinyatakan layak dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik, yaitu validasi ahli bahasa 84%, ahli desain 82,67%, ahli materi 86,67%, dan ahli media 87,14%. Sementara itu, untuk penilaian pengguna 90,83%.⁴⁶ (2) Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Biologi di SMAN 91 Jakarta. Hasil pengujian diperoleh skor uji kelayakan dari ahli media 86,6 %, ahli materi 92,6%, uji kelompok kecil 85,4%, uji lapangan 85,7%, dan uji kelayakan pada guru 85,5%. Rata-rata skor persentase yang didapatkan adalah 87,1% dengan interpretasi sangat baik. Ini menunjukkan bahwa komik yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi.⁴⁷ (3) Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik materi peristiwa Fathul Makkah memiliki tingkat efektifitas tinggi untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dari percobaan penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata prestasi peserta didik pada pre-test adalah 62,75 dan post-test adalah sebesar 92.⁴⁸ (4) Penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan

⁴² Fajar Istiqlal, “Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.gemainsani.co.id>; Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Makkah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018); Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018).

⁴³ Izzah Anisa dan Fajar Istiqlal, “10 Pahlawan Islam”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.kautsar.co.id/mobile>.

⁴⁴ Nur Wahidin, “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”, Accessed October, 28, 2019, <https://alif.id>.

⁴⁵ Ali Ahmad Laban, “Komik Sirah Nabi”, Accessed October, 30, 2019, <https://store.eraintermedia.com>.

⁴⁶ Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05, No. 1 (April 2016): 33.

⁴⁷ Dian Evriyani, Rusdi, dan Ayu Indraswary, “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016): 14.

⁴⁸ Muhammad Novanuddin, “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, *Jurnal Elementeris* 01, No. 1 (Januari 2019): 8.

Lingkungan Fisik” dengan tujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD.⁴⁹

Komik sebagai salah satu media pembelajaran sejatinya merupakan bagian dari faktor sekolah yang merupakan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya kegiatan belajar peserta didik. Seperti yang diuraikan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar ada dua yaitu: *pertama*, faktor internal berupa faktor jasmaniah (seperti kondisi kesehatan dan cacat tubuh yang dialami peserta didik), faktor psikologis (seperti tingkat inteligensi, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan (seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani). *Kedua*, faktor eksternal berupa faktor keluarga (seperti cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana/kondisi rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (seperti metode mengajar guru, kurikulum yang dipakai sekolah, relasi peserta didik dengan guru, relasi peserta didik dengan peserta didik, pelajaran dan waktu sekolah, kode etik/disiplin sekolah, media atau alat pelajaran, pengaturan waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, kondisi gedung sekolah, metode belajar peserta didik, dan PR/tugas rumah), dan faktor masyarakat (seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa/media sosial, kawan bergaul, dan pola kehidupan masyarakat).⁵⁰

Konsep tentang faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar pada peserta didik erat kaitannya dengan teori belajar. Dalam teori belajar dijelaskan bahwa faktor eksternal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terjadi belajar pada diri peserta didik. Misalnya pada teori belajar konstruktivistik dijelaskan bahwa terdapat beberapa aspek pembelajaran yang sangat perlu mendapatkan perhatian agar kegiatan belajar peserta didik mencapai hasil maksimal, salah satunya sarana pembelajaran. Aspek-aspek yang dimaksud sebagai berikut: *pertama*, proses belajar konstruktivistik, teori ini berpan-dangan bahwa belajar bukanlah sekedar perolehan informasi atau pengetahuan melainkan ditinjau dari segi prosesnya, di mana di dalamnya terdapat proses pemberian makna oleh peserta didik terhadap pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pemberian makna tersebut bukan dilakukan secara individual, tetapi melalui interaksi kerjasama kelompok dan menjadi budaya kelas maupun sekolah. *Kedua*, peran peserta didik, teori konstruktivistik berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses membangun pengetahuan peserta didik. Peserta didik bukanlah botol kosong, melainkan telah memiliki kemampuan awal sebelum belajar dan menjadi modal awal untuk membangun pengetahuan baru. Kemampuan awal peserta didik dapat dijadikan dasar pembelajaran dan pembimbingan bagi guru, namun demikian proses membangun pengetahuan harus dengan niat dan dilakukan oleh peserta didik sendiri. Peserta didik harus aktif berpartisipasi, aktif dalam berfikir, merumuskan konsep, dan berusaha memahami semua obyek kajian yang sedang dipelajari. Peran guru dalam mendukung

⁴⁹ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*03, No. 1 (Juni 2017): 19.

⁵⁰ Slameto, *Belajar dan*, 54-72.

kegiatan belajar peserta didik adalah mengelola atau menata lingkungan sedemikian rupa. *Ketiga*, peran guru, menurut teori konstruktivistik bahwa peran guru dalam kegiatan belajar peserta didik adalah membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan kegiatan belajarnya agar terlaksana dengan baik. Guru tidak sekedar menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi memberi bantuan kepada peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus berusaha memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik, menumbuhkan jiwa kemandirian peserta didik, melatih kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan, memberikan kebebasan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan hasil pemikirannya terkait masalah yang dihadapinya, dan memaksimalkan dukungan terhadap proses belajar peserta didik. *Keempat*, sarana belajar, teori konstruktivistik berkeyakinan bahwa aktifitas utama dalam belajar adalah keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Ini akan terjadi apabila guru berusaha menyediakan dan mengatur sedemikian rupa bahan ajar, media, peralatan, dan lingkungan belajar. Itu semua dapat dijadikan sumber belajar dan pendukung kegiatan peserta didik. Penelitian ini berusaha mengembangkan komik SKI agar dapat dijadikan salah satu media dan sumber belajar bagi peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. *Kelima*, evaluasi belajar, dalam teori belajar konstruktivistik proses ini menggunakan metode *goal-free evaluation* yaitu sistem evaluasi yang dapat mengatasi kelemahan evaluasi pada tujuan spesifik. Dengan metode ini evaluasi dapat diarahkan pada tugas-tugas autentik, membangun pengetahuan yang menggambarkan proses berpikir tingkat tinggi yaitu penemuan, strategi kognitif, atau/atau sistesis, membangun pengalaman belajar peserta didik dan mengarahkan evaluasi pada konteks yang lebih luas dengan berbagai sudut pandang.⁵¹

Selanjutnya, pada teori belajar humanistik juga dijelaskan beberapa hal penting yang menjadi dasar pemikiran dalam pengembangan komik SKI ini sebagai media pembelajaran, yaitu: *Pertama*, teori belajar humanistik berpendapat bahwa proses belajar ditujukan untuk memansuikan manusia. Teori belajar ini memusatkan perhatiannya pada upaya pembentukan manusia yang dicita-citakan dan proses belajar dalam bentuk yang paling ideal/ sempurna. Kegiatan belajar dianggap berhasil jika peserta didik mampu memahami jati dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian lain bahwa peserta telah mampu mengaktualisasikan segala potensinya secara maksimal.⁵² Terkait dengan konsep tersebut, komik SKI berisi informasi/ pengetahuan tentang perjuangan ummat Islam mulai masa Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh hebat umat Islam tempo dulu sampai dengan sekarang yang diharapkan peserta didik dapat meneladani akhlak dan perjuangannya sehingga terbentuk kepribadian mulia dalam diri peserta didik (insan kamil). Hal ini yang mendasari pentingnya pengembangan komik pembelajaran SKI. *Kedua*, Dua orang tokoh teori humanistik yaitu Benjamin Samuel Bloom (1913-1999) dan David Krathwohl (1921-2016) memfokuskan perhatiannya pada kompetensi apa yang harus dimiliki oleh peserta didik (disebut juga tujuan belajar) setelah menjalani kegiatan belajar. Hasil pemikiran keduanya dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom (edisi lama tahun 1999 dan edisi revisi 2001 oleh L.W. Anderson dan David Krathwohl)

⁵¹ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 3 Pendalaman Materi Pedagogik*, (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 4-6.

⁵² Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2 dan 13.

berisi tiga domain kompetensi peserta didik yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yaitu domain kognitif (kecerdasan/intelegensi), domain afektif (sikap/rasa/kesadaran), dan domain psikomotorik (fisik/keterampilan). Sampai saat ini Taksonomi Bloom telah memberikan dasar pemikiran kepada para ahli pendidikan lainnya dalam mengembangkan teori dan praktik pembelajaran. Dalam pelaksanaannya Taksonomi Bloom telah memberikan acuan yang mudah dipahami kepada praktisi pendidikan dalam merumuskan tujuan-tujuan belajar peserta didik yang akan dicapai.⁵³ Pun demikian, dalam pengembangan aneka kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dalam pembelajaran SKI ini (khususnya melalui komik SKI) menggunakan Taksonomi Bloom. *Ketiga*, indikator keberhasilan dari teori belajar humanistik adalah peserta didik merasa senang, bersemangat, kaya inisiatif saat belajar dan mengalami perubahan positif pada pola pikir, sikap, dan perilaku atas dasar kemauan sendiri peserta didik. Dengan kata lain bahwa agar kegiatan belajar peserta didik terjadi maksimal, maka faktor motivasi dan minat belajar sangat penting untuk diperhatikan. Jika tidak maka proses asimilasi informasi/pengetahuan baru (khususnya materi SKI) ke dalam struktur kognitif peserta didik tidak akan terjadi.⁵⁴ Beberapa hasil penelitian dan pendapat ahli (seperti dipaparkan pada sub bagian kerangka teori) menegaskan bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cerita yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi dikalangan anak-anak. Kelebihan ini dapat dijadikan modal utama untuk dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas VII MTs. Lebih khusus lagi, inilah alasan utama yang mendasari kegiatan pengembangan komik SKI melalui penelitian ini.

Berdasar pada pemikiran di atas penulis mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** dengan harapan dapat memberikan sumbangsih karya untuk dapat membantu kesuksesan pembelajaran mata pelajaran SKI dalam pembentukan aneka kompetensi peserta didik.

B. Identifikasi, Batasan, dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah seperti:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran yang cukup relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menunjang pembelajaran SKI. Dalam penyampaian materi metode pembelajaran yang dipakai masih sebatas ceramah, cerita, dan diskusi, tanpa didukung oleh ketersediaan media pembelajaran. Sementara mata pelajaran SKI perlu ditopang oleh media pembelajaran yang relevan semacam komik, sehingga memungkinkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan komik dapat dipadukan dengan strategi atau metode pembelajaran tertentu.

⁵³ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 9.

⁵⁴ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2.

- b. Para guru SKI relatif belum memiliki terobosan kreatif, khususnya dalam hal memiliki inisiatif mengembangkan media pembelajaran SKI semisal komik. Pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang ditayangkan.
 - c. Metode pembelajaran yang dipakai guru cenderung monoton; sebatas metode ceramah, cerita, pemberian tugas, dan diskusi sehingga berdampak pada minat, motivasi, aktivitas belajar, dan hasil peserta didik. Terlebih peserta didik cenderung menganggap SKI adalah mata pelajaran yang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan. Dan juga, terdapat pandangan negatif peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang dianggap hanya menceritakan pergolakan politik dan peperangan. Penggunaan media komik diharapkan memberikan suasana baru dan menyenangkan bagi pembelajaran SKI dan dapat meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik.
 - d. Belum ada guru yang menggunakan media komik untuk pembelajaran SKI (khususnya di lokasi observasi awal MTs.N 1 Mataram, MTs. Babussalam Rungkang Merembu Labuapi Lombok Barat, dan MTs. NW Sakra Lombok Timur), sehingga saat dikomfirmasi kepada para guru rencana penelitian ini; mereka sangat berharap proses pengembangan komik SKI dan hasilnya segera terwujud.
2. Batasan Masalah
- Agar lingkup pembahasan penelitian tidak meluas, maka perlu adanya fokus masalah penelitian, yaitu:
- a. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram, karena dianggap cukup representatif dapat mewakili madrasah tsanawiyah lainnya karena secara geografis berada di pusat pendidikan dan pemerintahan kota Mataram dan Provinsi NTB, serta unggul secara prestasi baik pada tingkat lokal maupun nasional.
 - b. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan komik SKI mengacu kurikulum tahun pelajaran 2022/2023 yaitu Kurikulum 2013. Buku yang digunakan adalah buku *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* dan mengambil materi pada semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan sub materi (1) kondisi masyarakat madinah sebelum Islam; (2) hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah; (3) pola dakwah Muhammad Saw. di Madinah; dan (4) respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. Melalui materi ini diharapkan peserta didik banyak mengambil pelajaran positif dari keteladanan akhlak Rasulullah Saw. dalam membangun peradaban Islam mulai dari Madinah yang mengedepankan perdamaian bukan berdasarkan perang dan pedang seperti digambarkan oleh sebagian kalangan.

- c. Komik SKI yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah dalam bentuk buku cetak atau *comic book*, agar peserta didik dapat dengan mudah memanfaatkannya di luar kelas tanpa bantuan perangkat elektronik. Hal tersebut karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti laptop/notebook, *handphone smart-phone*, *tablet*, dan/atau *e-book reader*. *Comic book* dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh peserta didik, sementara komik virtual/digital terkadang terkendala oleh keterbatasan kualitas perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik.
 - d. Kegiatan melukis dan mewarnai gambar animasi/kartun dalam komik SKI ini dibantu oleh teman sejawat yang memiliki keterampilan melukis atau menggambar secara manual yang selanjutnya dipindai untuk diolah menggunakan komputer. Dalam proses tersebut peneliti tetap berdiskusi dengannya terkait bentuk, karakter, isi dan alur cerita komik yang dikembangkan. Hal ini karena peneliti tidak memiliki keterampilan menggambar.
 - e. Media komik pembelajaran SKI ini merupakan bagian dari jenis media *by design learning resources*, yaitu media/sumber belajar yang sengaja dikembangkan dengan mengacu pada pedoman atau kurikulum tertentu untuk tujuan pembelajaran. Meskipun media komik SKI telah tersedia di masyarakat, namun jenisnya berbeda yaitu termasuk pada jenis media *learning resources by utilization*, yaitu media/sumber belajar yang disusun bukan untuk tujuan pembelajaran, namun dapat digunakan untuk pembelajaran.⁵⁵
3. Perumusan Masalah
- a. Bagaimanakah bentuk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023?.
 - b. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli?
 - c. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023.
2. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli.
3. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik.

⁵⁵ Zainal Aqib, *Model-Model*, 51.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi khazanah ilmu pengetahuan atau sumber referensi tentang pembelajaran SKI dan pentingnya pengembangan atau penggunaan media dalam pembelajaran SKI, khususnya media komik dalam rangka meningkatkan segala kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran tentang konsep dasar komik dan tatacara atau prosedur pengembangan komik, khususnya komik SKI sehingga dapat dijadikan acuan atau pedoman oleh para praktisi/akademisi pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi sekolah/madrasah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan/inspirasi bagi sekolah/madrasah setingkat SMP/MTs. untuk menyediakan media komik sebagai salah satu sumber atau media pembelajaran dan memberikan dorongan/dukungan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran SKI.
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk lebih kreatif mengelola pembelajaran (khususnya pada mata pelajaran SKI) dengan cara menggunakan komik (baik komik yang tersedia di lapangan atau komik hasil penelitian ini) sebagai media pembelajaran dan yang terpenting adalah mampu mengembangkan komik SKI secara mandiri.
- c) Bagi peserta didik, komik yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan belajar SKI, sehingga memberikan ilmu pengetahuan yang lebih lengkap tentang SKI selain dari buku mata pelajaran SKI dan memberikan suasana/kondisi belajar SKI yang lebih asyik dan menyenangkan.
- d) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahwa menyediakan sumber belajar bagi anak seperti komik (khususnya komik SKI) perlu dilakukan, daripada lebih gandrung kepada komik umum yang terkadang berisi hal-hal negatif dan agar anak tidak terlena dengan gadget yang cenderung memberikan efek ketergantungan dan mengganggu kesehatan otak dan mata.
- e) Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bahwa penyediaan sumber belajar bagi sekolah/madrasah tidak saja hanya berupa buku mata pelajaran, tetapi perlu juga dilengkapi dengan media komik. Dewasa ini hampir semua mata pelajaran telah dikembangkan komiknya untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian koleksi perpustakaan sekolah/madrasah lebih lengkap sehingga dapat menarik minat dan motivasi membaca peserta didik.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian dianggap menarik jika memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan penelitian sejenis. Penelitian tersebut masih langka, bila perlu belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Dan yang terpenting adalah masalah yang diteliti

sangat unik dan hasil penelitian memiliki kemanfaatan yang besar baik secara teoritis dan praktis. Dengan kata lain, dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian. Untuk mengetahui penelitian yang dimaksud, maka perlu disajikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan ini. Meskipun sebagian penelitian terdahulu telah dipaparkan pada sub latar belakang masalah di atas, namun perlu disajikan lagi penelitian terdahulu yang lainnya, yaitu:

1. Penelitian Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya usaha (kreativitas) guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Satu sisi sejarah adalah mata pelajaran penting dan wajib bagi semua jenjang pendidikan, termasuk bagi sekolah dasar. Tetapi di sisi lain para guru dalam menyampaikan materi sejarah cenderung hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat buku sampai habis, sehingga peserta didik cepat jenuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan di SDN Sidomulyo 2, Ampel, Boyolali. Objeknya adalah peserta didik kelas 5 yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menghasilkan media komik ratu yang telah divalidasi oleh tim ahli isi 2 orang ahli dan ahli media 1 orang, serta telah diimplementasikan pada kelas 5 sekolah dasar. Dalam komik ratu ini sangat menonjolkan aspek waktu sebagai karakteristik yang khas dari “sifat-sifat sejarah” yang disajikan secara kontekstual menggunakan simbol-simbol tertentu. Setelah divalidasi komik ratu ini layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas 5 SD, karena telah mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran sejarah.⁵⁶
2. Penelitian Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di tengah masyarakat di mana banyak anak-anak yang tidak memiliki karakter yang baik dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kurang disenangi oleh peserta didik. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti mampu menghasilkan komik SKI setebal 72 halaman dan setelah komik ini digunakan dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar

⁵⁶ Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”, *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.

peserta didik cukup signifikan sebesar 80,42% dan peserta didik merespon sangat positif penggunaan komik dalam pembelajaran.⁵⁷

Setelah ditelaah penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan untuk peserta didik kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI berbasis karakter materi semester ganjil yaitu “Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Rasulullah Saw. di Makkah”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan Nana Saodih Sukmadinata, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki banyak perbedaan terutama dari segi materi, tahapan pengembangan komik, dan model pengembangan yang digunakan.

3. Penelitian Arif Budiman dengan judul “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di masyarakat saat ini bahwa pendidikan karakter sangat dibutuhkan dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) seringkali dilaksana-kan menggunakan metode konvensional dan monoton. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter yang valid dan praktis untuk digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sejarah Islam sudah valid dari aspek tujuan, rasional, isi media komik, karakteristik, kesesuaian dan bahasa, dan bentuk fisik. Komik sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah praktis dari segi kemudahan peserta didik menggunakan komik. Praktikalitas penggunaan komik berkisar pada angka 92 %. Penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter peserta didik sangat valid dan praktis, sehingga membuat peserta didik lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktekan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, baik itu disekolah maupun peserta didik ketika berada di rumah.⁵⁸

⁵⁷ Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 4 dan 22, Accessed Juni, 17, 2023, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>

⁵⁸ Arif Budiman, “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”, *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498), (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022), (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022), 79 dan 83, Accessed Juni, 17, 2023, Website: <http://ecampus.iainbatusangka.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan, sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs.; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik di SDN 13 Tigo Jangko, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan ini memiliki banyak perbedaan baik dari segi sasaran pengguna, tahapan pengembangan komik, maupun model pengembangan yang digunakan.

4. Penelitian Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena bahwa pelajaran SKI dirasakan membosankan oleh siswa. Bahkan dari 37 peserta didik yang diwawancarai semuanya tidak menyenangi mata pelajaran SKI. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dan menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Al-Hikmah Jombang Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas VII pada tahun pelajaran 2018-2019. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen *pretest-posttest control group*. Data dianalisis menggunakan SPSS 18.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.⁵⁹

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI materi semester genap “Profil dan Kepemimpinan Khalifah Umar bin Abdul Aziz.”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas melalui desain penelitian *quasi eksperimen pretest-posttest control group*, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model 4-D (four D

⁵⁹ Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah, “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”, *Jurnal Pendidikan Islam*, (E-ISSN: 2550-1038), (Vol. 5, No. 1, 2021), (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021), 35 dan 38, Accessed Juni, 17, 2023, Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.

model), yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki beberapa perbedaan, sehingga bentuk dan karakteristik pun berbeda. Ini memberikan dasar kuat bahwa komik SKI yang peneliti kembangkan kecil kemungkinan untuk terjadi plagiarisme.

Keempat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas memiliki kesamaan yang sangat mendasar sebagai latar belakang pelaksanaan penelitian meskipun dilakukan di jenjang pendidikan dan materi yang berbeda yaitu adanya tuntutan untuk menghadirkan media dalam pembelajaran dan guru diharapkan untuk kreatif menghasilkan/memanfaatkan media pembelajaran yang variatif seiring semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga semakin berkurang penggunaan cara-cara mengajar guru yang konvensional/monoton yaitu ceramah dan/atau mencatat materi sampai habis. Salah satu media pembelajaran potensial yang perlu dikembangkan oleh guru adalah media komik, khususnya melalui penelitian ini adalah komik SKI karena memiliki cukup banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Terlebih lagi dari proses indentifikasi yang telah dilakukan belum ditemukan penelitian pengembangan komik SKI pada kelas VII MTs., pengembangan komik yang lain dilakukan pada mata pelajaran lain, jenjang kelas berbeda, dan tingkat/jenis pendidikan yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs.. Produk komik SKI yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik.
2. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013.
3. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A4, agar gambar dan tulisan lebih jelas.
4. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*.
5. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
7. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi. Ini dapat dilakukan sesuai contoh

- komik dalam buku Nana Sudjana bahwa penggunaan halaman komik tidak saja berisi balon kata-kata tetapi narasi penjelasan.⁶⁰
8. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
 9. Sebagai unsur kebaruan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab.
 10. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw. periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
 11. Sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok.
 12. Unsur-unsur komik SKI ini yaitu (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi/cerita komik, ada 4 (empat) bagian yaitu kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dan respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. (i) di setiap bagian akhir komik terdapat untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema; (j) bahan bacaan komik; serta (l) *curriculum vitae* penulis.
 13. Tahapan kegiatan pembelajaran yang dirumuskan dalam komik SKI ini diharapkan dapat mendukung lancarnya pembelajaran peserta didik MTs./SMP yang secara umum menggunakan pendekatan saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengimplentasikan metode ilmiah dalam pembelajaran di dalam maupun luar kelas. Adapun tahapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik adalah mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.⁶¹

⁶⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media*, 66; Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁶¹ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum merumuskan pengertian media pembelajaran secara utuh, terlebih dahulu perlu memahami pengertian media. Pengertian media dapat ditinjau dari 2 (dua) segi yaitu etimologi dan terminologi. Dari segi etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin (Yunani) yaitu *medius* atau *medium* yang artinya pengantar, perantara, dan tengah.¹ Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dijelaskan bahwa kata media diartikan sebagai alat.² Sebagian ahli ada yang menggunakan istilah lain untuk menyebut peralatan belajar yaitu *audiovisual aids* dan *teaching material* atau instruksional material yang dekat artinya dengan alat peraga, yaitu sesuatu yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati dengan panca indera.³

Sementara itu dari segi terminologi, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain secara sederhana menyebutkan bahwa media adalah perangkat penyampai pesan/informasi belajar.⁴ Persis dengan pendapat tersebut, Suparman berpendapat sebagaimana dikutip oleh Fathurrahman dan Sobry Sutikno bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.⁵ Sebagaimana dikutip oleh Nunuk Suryani, dkk, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) juga berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mentrans-misikan atau menyampaikan pesan atau informasi.⁶

Selanjutnya jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka.⁷ Musfiqon dalam Nunuk Suryani, dkk. juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk menerangkan/memperjelas materi ajar yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru.⁸ Sementara itu Udin Syaifuddin Saud memandang media pembelajaran dari segi tujuan penggunaannya, di mana media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai penyampai pesan agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁹

¹ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 2.

² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 726.

³ Anissatul Mufarrakah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), 102.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 120.

⁵ Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 65.

⁶ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 2.

⁷ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 7.

⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

⁹ Udin Syaifuddin Saud, *Pengembangan Profesi Guru* (Bandung: Alfabeta, 2010), 66.

Penjelasan lebih lengkap disampaikan oleh Gerlach dan Ely seperti dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa pengertian media terbagi menjadi 2 (dua) yaitu pengertian umum dan khusus. Dalam pengertian umum media dapat berupa manusia, guru, materi, buku teks, masyarakat, lingkungan sekitar, dan lingkungan sekolah atau kejadian yang membangun kondisi di mana peserta didik bisa mendapatkan informasi/pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan dalam pengertian khusus media dalam konteks pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat elektronis, alat grafis, atau fotografis untuk merekam, menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

Beberapa pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran adalah segala sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan/memperjelas materi ajar yang memungkinkan dapat menarik perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan perasaan peserta didik, sehingga diharapkan berdampak positif terhadap meningkatnya kualitas proses dan hasil belajarnya. Sebagai contoh: sesuatu yang berbahaya, kejadian yang sudah berlalu, sesuatu yang sulit diraih, tidak bisa dilihat kasat mata, dan/atau sangat besar ukurannya dapat dihadirkan di depan kelas melalui perantara media. Dengan kata lain, kehadiran media dalam kelas dapat menampilkan dunia secara tidak langsung, sehingga peserta didik tidak perlu hadir langsung ke lokasi aslinya atau membawa obyek asli karena pertimbangan kendala satu dan lain hal.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menggunakan media dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mentransfer/menyampaikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat dengan cepat, jelas, dan benar menangkap pesan yang terkandung dalamnya. Materi ajar yang obyeknya berbahaya jika dilihat langsung (seperti gunung meletus dan/atau peristiwa kebakaran) atau tidak mungkin bisa dilihat langsung (seperti posisi bumi atau tata surya), dapat dihadirkan ke dalam kelas dalam bentuk gambar atau video dan globe/peta. Materi ajar yang ukurannya teramat kecil (seperti sel atau virus), dapat dilihat dengan menggunakan mikroskop. Ketika peserta didik ingin mempelajari tentang ikan laut (misal cumi-cumi), maka guru dapat membawa cumi-cumi tersebut ke dalam kelas. Materi ajar yang berisi ulasan sejarah meledaknya bom nuklir Hiroshima dan Nagasaki, dapat disaksikan dalam kelas dengan menampilkan gambar atau video. Dan ketika peserta didik ingin mendapatkan informasi komprehensif terkait materi ajar, maka dapat diperoleh pada media massa, internet, dan perpustakaan.

Uraian di atas berkaitan dengan fungsi media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka fungsi media pembelajaran (sebagaimana pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain) dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua), yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar. *Pertama*, media pembelajaran sebagai alat bantu dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

beberapa kondisi di mana guru sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu, yaitu: (1) ketika menjelaskan materi ajar yang memiliki kesukaran tertentu dan memerlukan alat bantu seperti grafik, gambar, video, mikroskop, dan lainnya. Dengan kata lain adalah materi yang penjelasannya tidak cukup dengan bahasa verbal guru saja. (2) Mengusahakan agar peserta didik tetap betah dan senang dalam belajar. Untuk tujuan ini dibutuhkan media yang interaktif dan menghibur. *Kedua*, media pembelajaran sebagai sumber belajar akan memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi komprehensif terkait materi ajar (seperti buku, tv, internet, film sejarah, museum, media massa, perpustakaan, dan lain-lain) dan menjelaskan materi ajar yang mengharuskan guru untuk membawa obyek asli dari materi ajar (seperti ketika mempelajari tentang katak, cumi-cumi, sepeda motor, dan sebagainya).¹¹

Menambahkan fungsi media pembelajaran di atas, Levied dan Lentz dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah:

- 1) Fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilk-an di kelas.
- 2) Fungsi afektif, melalui gambar yang disajikan dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.¹²

Sementara itu Sudjana berpendapat seperti dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran, dapat memudahkan aktivitas guru menyampaikan materi ajar dan peserta didik dalam menguasai materi ajar; (2) media pembelajaran adalah bagian integral dari pembelajaran, penggunaannya harus memper-hatikan aspek-aspek lain dalam pembelajaran misal tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, atau aspek lainnya; (3) media pembelajaran adalah alat hiburan bagi peserta didik yang menarik, agar peserta didik aktif, senang, dan betah saat belajar; (4) media pembelajaran dapat memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar, karena tidak semua materi cukup dijelaskan dengan bahasa verbal guru; dan (5) untuk meningkatkan mutu pembelajaran, mempertinggi aktifitas pembelajaran.¹³

¹¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 121-123.

¹² Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

¹³ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 134.

Asyhar dalam Nunuk Suryani, dkk. juga berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran sebaga berikut:

- a) Fungsi semantik, yaitu mampu mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar agar peserta didik dapat memahaminya dengan benar, jelas, dan cepat.
- b) Fungsi manipulatif, yaitu mampu merekayasa materi ajar sedemikian rupa ketika obyek materi ajar tidak dapat dihadirkan secara langsung, seperti tata surya, gunung meletus, atau gempa bumi.
- c) Fungsi fiksatif, yaitu mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali obyek/kejadian masa lampau, sebagai contoh materi ajar sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
- d) Fungsi distributif, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta inderawi manusia. Misalnya pembelajaran yang dilakukan di auditorium dengan jumlah peserta didik yang banyak, maka penggunaan *slide powerpoint* sangat efektif yang diproyeksikan dengan layar lebar. Di samping itu juga penggunaan siaran televisi dan/atau internet dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.
- e) Fungsi sosiokultural, yaitu mampu memfasilitasi keberbedaan sosiokultural peserta didik, misalnya dengan media video guru dapat menjelaskan keanekaragaman suku di Indonesia dalam waktu yang relatif singkat, bila dibandingkan dengan bahasa lisan guru.
- f) Fungsi psikologis, mampu mempengaruhi aspek psikologi peserta didik sehingga mendukung kelancaran pembelajaran seperti untuk menarik perhatian, menumbuhkan kesadaran, mengembangkan kecerdasan, membina keterampilan, mengemb-angkan intuisi imajinasi, dan membangkitkan motivasi peserta didik.¹⁴

b. Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Materi/obyek yang dipelajari peserta didik ada yang bentuknya konkret dan ada pula yang abstrak, terkadang juga obyek yang dikaji adalah sesuatu yang berbahaya, terlalu dalam atau jauh tempatnya, sulit pegang, kejadian yang telah berlalu, ukurannya terlalu kecil atau besar, tidak jelas, sulit dilihat secara langsung, terlalu banyak jumlahnya, dan lain sebagainya. Menghadirkan media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengkaji materi/obyek yang seperti itu. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.

Senada dengan penjelasan di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempertinggi aktivitas belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi menarik, sehingga diharapkan dapat mening-katkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁴ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

2. Materi/obyek yang dipelajari menjadi jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang pada akhirnya memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sekedar menggunakan penjelasan verbal guru, sehingga diharapkan peserta didik betah di kelas dan guru tidak kehabisan stamina, terlebih jika dalam sehari guru punya banyak jam pelajaran.
4. Aktivitas belajar peserta didik lebih bervariasi, tidak sekedar mendengar penjelasan guru saja, tetapi juga mereka mengadakan pengamatan, percobaan, demonstrasi, diskusi, dan lain sebagainya.¹⁵

Sementara itu Azhar Arsyad berpandangan bahwa media berkaitan erat dengan metode mengajar. Pemilihan suatu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada faktor lain yang perlu diperhatikan seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan jenis aktivitas belajar yang harus ditampilkan peserta didik.¹⁶

Hamalik dalam Azhar Arsyad juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat: (a) membangkitkan keinginan, minat, motivasi, perhatian, dan aktivitas belajar peserta didik; (b) memberikan pengaruh besar terhadap psikologi peserta didik dalam belajar; (c) jika pembelajaran masih pada tahap orientasi pembelajaran, maka penggunaan media akan mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi saat itu; dan (d) membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan materi/ informasi.¹⁷

Pun demikian dengan Nunuk Suryani, dkk. mendeskripsikan bahwa manfaat media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 (dua) itu:

- a) Bagi guru, manfaat media pembelajaran yaitu:
 - 1) Mengarahkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
 - 2) Sebagai pegangan, petunjuk arah, dan urutan kegiatan pengajaran yang terstruktur.
 - 3) Membantu guru untuk lebih cermat dan teliti dalam mendesain pembelajaran.
 - 4) Memudahkan penyajian materi ajar menjadi lebih konkret, terutama materi ajar yang abstrak.
 - 5) Guru dapat menerapkan metode dengan media yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
 - 6) Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa ada rasa tertekan dalam diri peserta didik.
 - 7) Mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur dan memudahkan penyampaiannya.
 - 8) Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran.

¹⁵ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 2.

¹⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

¹⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

- b) Bagi peserta didik, manfaat media pembelajaran yaitu:
- (1) Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.
 - (2) Memberikan dorongan kepada peserta didik agar semangat belajar secara mandiri maupun bersama-sama di kelas.
 - (3) Membantu peserta didik untuk dapat cepat memahami materi ajar yang ditampilkan melalui media.
 - (4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar.
 - (5) Membangun kesadaran peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang terbaik dan relevan dengan materi ajar.¹⁸

Dilengkapi pula oleh Sudirman N. dkk dalam Pupuh Fathur-rahman dan Sobry Sutikno dengan memaparkan nilai praktis atau kemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih konkret, misalnya dalam menjelaskan materi sistem respirasi pada manusia maka akan lebih efektif menggunakan media film/video.
- (b) Mampu menghadirkan suatu obyek yang ukurannya sangat besar yang tidak mungkin dapat dihadirkan dalam kelas, misalnya gunung, pabrik, pesawat, alam raya atau lainnya dengan menggunakan media gambar, video atau film.
- (c) Media dapat memperlambat gerakan yang terlalu cepat atau mempercepat gerakan yang lambat dengan program *slow motion* dan *speed motion*.
- (d) Dapat menyeragamkan informasi/pengetahuan yang diterima peserta didik, meskipun berada pada jam dan kelas yang berbeda. Misalnya satu *slide powerpoint* atau film/video dapat disajikan di beberapa kelas tempat guru mengajar, meskipun jam pelajaran berbeda.
- (e) Mendorong tumbuhnya motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat dan membuat semangat belajar peserta didik.
- (f) Media mampu mengontrol dan mengatur kegiatan belajar peserta didik.
- (g) Media dapat menyimpan/merekam materi ajar, sehingga dapat diulang penyajiannya pada waktu tertentu saat dibutuhkan. Misalnya menyimpan materi di *laptop/flashdisk/compact disk* atau lainnya, memungkinkan guru dapat mengadakan pembelajaran *remedial* pada saat yang lain ketika dibutuhkan.
- (h) Hadirnya media pembelajaran akan memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, misalnya ketika menjadikan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
- (i) Media dapat menyajikan obyek/barang yang langka/peristiwa yang sudah terjadi (sejarah) misalnya kejadian gunung meletus, gempa bumi, tsunami, gerhana matahari total, atau peristiwa perang perjuangan kemerdekaan Indonesia.

¹⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 14-15.

- (j) Media dapat menampilkan obyek ukuran kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, misalnya melalui penggunaan mikroskop atau tayangan video yang memuat obyek tersebut.¹⁹

Demikian penting fungsi dan bermanfaatnya media pembelajaran seperti penjelasan di atas, menuntut guru untuk dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dan benar. Tetapi perlu diingat oleh guru bahwa tidak setiap situasi dan kondisi media dapat digunakan dalam pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa ada tiga situasi yang tepat untuk menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Intensitas perhatian peserta didik berkurang ketika sudah bosan mendengarkan uraian panjang guru, apalagi cara guru menjelaskan tidak menarik. Saat kondisi demikian kehadiran media akan bermakna bagi peserta didik, karena dapat menumbuhkan minat dan perhatian belajarnya.
- 2) Materi ajar yang sudah disampaikan guru kurang dipahami oleh peserta didik. Saat kondisi demikian kehadiran media dapat memperjelas pemahaman peserta didik dan memperkaya informasi-informasi penting terkait materi ajar, misalnya melalui penggunaan gambar, grafik, video, diorama, lingkungan alam sekitar, komik, *slide powerpoint*, internet, atau model-model tertentu.
- 3) Keterbatasan sumber belajar yang dimiliki satuan pendidikan. Saat kondisi demikian guru dituntut untuk punya inisiatif dan keterampilan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, atau memanfaatkan bahan-bahan yang murah dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar.
- 4) Guru tidak bersemangat untuk menjelaskan materi ajar secara verbal, akibat banyaknya jam mengajar pada hari tersebut. Saat kondisi demikian guru dapat menampilkan media dalam bentuk gambar, grafik, *slide powerpoint*, video, internet, komik, diorama, lingkungan alam sekitar atau model-model tertentu.²⁰

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak varian, dapat dibagi berdasarkan beberapa aspek seperti jenis, daya liputnya dan bahan serta cara pembuatannya. Berikut pembagian media pembelajaran dimaksud:

- a. Berdasarkan aspek jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *cassette recorder*, mp3, piringan hitam; (2) media visual, yaitu media yang mengandalkan kemampuan indra penglihatan seperti *film strips*, *slides*, foto, gambar/lukisan, dan cetakan; dan (3) media audiovisual, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar seperti audiovisual diam dan audiovisual gerak.

¹⁹ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 74.

²⁰ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 6.

- b. Berdasarkan aspek daya liputnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media dengan daya liput luas dan serentak seperti radio, media masa, internet, dan televisi; (2) media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat seperti *slide*, film rangkai, *sound slide*, dan video yang harus menggunakan tempat tertutup dan relatif gelap; dan (2) media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Berdasarkan aspek bahan dan cara pembuatannya, media pembelajaran dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu: (1) media sederhana, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya mudah diperoleh serta murah harganya seperti media alam, lingkungan sekitar sekolah/rumah, dan balok atau kubus yang dibuat dari sisa kerja tukang meuble; dan (2) media kompleks, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, serta butuh kemampuan khusus dalam pembuatannya.²¹

Tidak berbeda dengan uraian di atas, ahli lain menjabarkan media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 (empat) jenis, yaitu: (a) media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar seperti foto, gambar, lukisan, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; (b) media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk model dan memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi seperti model padat, manusia, torso, herbarium, model penampang, akuarium, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain; (c) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, OHP, dan lain-lain; dan (d) media lingkungan/alam sekitar seperti lingkungan sekolah, rumah, sawah, hutan, pegunungan, laut, dan lain-lain.²²

Selain kedua pendapat di atas, pendapat lain menguraikan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi 5 (lima) jenis yaitu: (1) media berbasis manusia yaitu media pertama dan tertua untuk menyampaikan pesan; (2) media berbasis cetakan seperti buku teks, buku pedoman, jurnal, majalah, dan lembaran kertas; (3) media berbasis visual, media ini tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetakan; (4) media berbasis audio-visual yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan mesin mekanis-elektronik; dan (5) media berbasis komputer yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan teknologi digital.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diklasifikasikan bahwa media komik, khususnya komik sejarah kebudayaan Islam termasuk pada media visual atau media cetak atau media grafis atau media dua dimensi.

4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran agar penggunaan media mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip

²¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 124-126.

²² Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 3-4.

²³ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 48-54.

pemilihan media seperti dijelaskan oleh Sudjana dalam Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, yaitu:

- 1) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan materi ajar yang diajarkan.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Penyajian atau penggunaan media harus sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan ketersediaan sarana pembelajaran.
- 4) Penempatan atau penggunaan media harus memperhatikan waktu, tempat dan situasi.²⁴

Miarso dalam Nunuk Suryani, dkk. juga memaparkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media yaitu:

- a) Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran, karena tidak ada jaminan satu media dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan.
- b) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran.
- c) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, misal belajar dalam kelompok kecil, diskusi, belajar klasikal, atau belajar secara individual.
- d) Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru perlu mempersiapkan secara matang media pembelajaran yang dipilih dan digunakan, berikut peralatan yang diperlukan agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- e) Sebelum media pembelajaran digunakan, peserta didik perlu dipersiapkan agar dapat mengarahkan perhatiannya pada informasi-informasi penting selama penyajian dengan media langsung.
- f) Media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.²⁵

Sementara itu penjelasan lebih detail disampaikan oleh Azhar Arsyad terkait prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, di mana guru sangat perlu memahami teori belajar, kondisi belajar peserta didik, dan prinsip ilmu jiwa belajar (psikologi). Rincian prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

- (1) Motivasi belajar peserta didik. Faktor minat sangat penting dalam belajar. Peserta didik perlu dimotivasi sedemikian rupa melalui konten yang terkandung dalam media pembelajaran, agar muncul minat belajar dalam diri mereka.
- (2) Keberbedaan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan perlu memfasilitasi keberbedaan karakteristik peserta didik, terutama dalam hal cara dan kemampuan belajarnya.

²⁴ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 68-69.

²⁵ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 33.

- (3) Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus mampu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
- (4) Struktur isi materi ajar. Materi ajar akan cepat dipahami dan bertahan lama dalam diri peserta, jika didesain sedemikian rupa oleh guru. Upaya tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
- (5) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik perlu memiliki pengalaman/kemampuan tertentu sebelum menggunakan media pembelajaran.
- (6) Emosi. Media pembelajaran yang baik adalah yang mampu menghadirkan respons emosional dalam diri peserta didik seperti perasaan sedih, empati, takut, cemas, cinta kasih, dan rasa senang.
- (7) Keterlibatan peserta didik. Informasi yang terkandung dalam media pembelajaran harus mampu merangsang peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.
- (8) *Feedback*. Umpan balik sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik. Intensitas keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh piranti pembelajaran digunakan guru, salah satunya media pembelajaran. Adanya umpan balik akan berguna bagi perbaikan pembelajaran berikutnya.
- (9) Penguatan (*reinforcement*). Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh faktor penggunaan media. Peserta didik yang berhasil belajarnya perlu diberikan penguatan atau didorong untuk terus belajar agar terbangun kepercayaan diri dan muncul perilaku positif dalam belajar di masa-masa berikutnya.
- (10) Latihan dan pengulangan. Materi ajar yang baru dipelajari atau diketahui peserta didik, tidak selamanya langsung melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik. Oleh karena itu ketersediaan media pembelajaran dapat digunakan guru untuk kegiatan latihan dan pengulangan materi ajar agar dapat melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik.
- (11) Aplikasi/penerapan. Indikator keberhasilan belajar peserta didik tidak cukup hanya sampai pada tingkat pemahaman atau penguasaan materi, tetapi peserta harus mampu menerapkan materi ajar dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik untuk sampai pada kegiatan belajar peserta didik pada ranah penerapan.²⁶

Ketersediaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kondu-sifitas pembelajaran. Meskipun demikian, para guru perlu memper-hatikan dan memegang prinsip-prinsip pemilihan dan peng-gunaan media pembelajaran di atas agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Dengan kata lain bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak boleh dilakukan

²⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 71-74.

sembarangan. Satu hal penting yang dapat disimpulkan dari prinsip-prinsip di atas adalah media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Agar media mampu memberikan kontribusi positif bagi pencapaian tujuan pembelajaran, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu: (1) guru perlu benar-benar paham tentang media pembelajaran seperti jenis-jenis media pembelajaran dan manfaatnya, kriteria pemilihan media, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut penggunaan media dalam pembelajaran berikutnya; (2) guru perlu memiliki inisiatif dan keterampilan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Hal ini agar guru mampu survive jika berada di tengah keterbatasan kondisi satuan pendidikannya; (3) guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran; dan (4) guru perlu mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menilai efektifitas penggunaan media, berikut tindak lanjut penggunaan media pada pembelajaran berikutnya.²⁷

Pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal, membutuhkan ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Agar guru tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran guru perlu memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran di bawah ini:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media pembelajaran tidak sembarangan, tetapi harus berangkat dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Mendukung penyampaian materi ajar, kehadiran media pembelajaran dapat memperkaya informasi-informasi yang diperoleh peserta didik.
3. Media pembelajaran harus praktis, fleksibel, dan tahan lama. Dengan kata lain media pembelajaran mudah didapatkan atau dibuat, mudah digunakan/aplikasikan oleh guru dan peserta didik, dan kuat/tidak cepat rusak.
4. Guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media. Ini adalah kriteria utama yang harus dipenuhi, karena secanggih apapun media tidak ada gunanya jika guru tidak bisa menggunakannya.
5. Media pembelajaran harus tepat sasaran penggunaannya. Media yang digunakan harus sesuai dengan jenis kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Ada media untuk pembelajaran cocok untuk belajar individu/mandiri, belajar kelompok, dan belajar klasikal. Ada media yang cocok untuk peserta didik yang mengandalkan kemampuan audio, kemampuan visual, kemampuan audi-visual, dan/atau kemampuan kinestetik.
6. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi standar kualitas; baik kualitas gambar maupun fotogram harus memenuhi persyaratan teknis

²⁷ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4.

tertentu. Misal dalam pembuatan *slide power-point* informasi yang ingin disampaikan tidak terganggu oleh asessoris pendukung *slide* maupun latar belakang *slide*.²⁸

Senada dengan pendapat di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa kriteria-kriteria pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media yang dipilih dan digunakan atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b) Media dapat memberikan dukungan terhadap materi ajar, artinya media pembelajaran mampu memperjelas dan memperkaya materi ajar yang disampaikan guru.
- c) Dapat digunakan/diaplikasikan oleh guru atau peserta didik, artinya bahwa bagaimanapun jenis, rupa atau bentuk media pembelajaran yang digunakan yang terpenting adalah guru atau peserta didik mampu menggunakannya.
- d) Cukup waktu untuk menggunakannya, sehingga memiliki keman-faatan bagi belajar peserta didik.
- e) Sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga informasi-informasi penting yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh peserta didik.²⁹

Kehadiran media pembelajaran akan dapat membantu kerja guru dalam mengelola pembelajaran, namun perlu diingat bahwa penggu-naan media dalam pembelajaran jangan dipaksakan, sehingga dapat mengganggu tugas-tugas guru. Menghadirkan media pembelajaran bukanlah keharusan jika kondisi tidak memungkinkan, tetapi sebagai pendukung jika diperlukan untuk mempertinggi kualitas pembe-lajaran.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki langkah-langkah tertentu yang harus dilakukan agar jalannya pembelajaran lancar terkendali sesuai dengan perangkat RPP yang telah disiapkan. Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno menjelaskan bahwa ada 6 (enam) langkah dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggu-nakan media.
2. Guru melakukan pemilihan dan penetapan media pembelajaran yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Media yang dipilih dan ditetapkan harus dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Guru mempersiapkan kelas; kondisi kelas dan anak-anak perlu dipersiapkan sebelum penggunaan media. Mereka perlu dimotivasi dengan baik agar semangat dan dapat cepat menguasai materi ajar melalui penggunaan media pembelajaran.
4. Guru menyajikan dan memanfaatkan media dengan baik agar dapat membantu guru menjelaskan atau memperjelas materi ajar.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*, 74-76.

²⁹ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4-5.

5. Mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang disajikan dapat juga dipergunakan secara langsung oleh peserta didik dalam mendukung kegiatan belajarnya atau dipraktikkan langsung oleh guru sedemikian rupa agar peserta didik belajar maksimal.
6. Guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.³⁰

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran di atas harus dilakukan secara berurutan (tidak boleh lompat, diacak, atau meniadakan salah satu atau beberapa langkah) dan sifatnya terus menerus (hasil refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya), karena akan mempengaruhi efektifitas penggunaan media dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Penjelasan di atas (pada bagian jenis-jenis media) mengemukakan bahwa komik termasuk pada jenis media visual, media cetak, media grafis, dan media dua dimensi. Sebagai media visual pemanfaatan media komik mengandalkan kemampuan penglihatan, sebagai media cetak komik diproduksi dengan cara dicetak dan umumnya berbentuk buku atau di media massa (koran/majalah), sebagai media grafis komik dibuat dengan cara digambar baik digambar manual maupun digital/virtual, dan sebagai media dua dimensi gambar dalam komik memiliki ukuran panjang dan lebar.

Sebagai media pembelajaran komik adalah media yang unik, memiliki karakteristik khas yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Komik memiliki dua kekuatan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya, yaitu komponen gambar dan komponen kata yang saling berkaitan. Komponen gambar menyimpan makna seribu kata dan komponen kata terekspresikan dalam seribu gambar. Berkat kedua komponen tersebut, komik dapat diumpamakan seperti perpaduan antara film dan buku; dialog dalam komik seolah transkrip dialog dalam sebuah drama/film dan komik umumnya dicetak dalam bentuk sebuah buku.

Dunia komik berkembang demikian pesat dan menemukan momen-tumnya pada era tahun 90-an. Sampai sekarang pun komik cukup digemari oleh masyarakat baik oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Contoh Komik Doraemon, Komik Detektif Conan, Komik OnePiece, dan Komik Naruto. Pada perkembangan selanjutnya komik digunakan sebagai media pembelajaran; contoh komik sains biologi, komik sains fisika, komik geografi, dan komik sejarah. Jika dulu komik

³⁰ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 72.

tercetak dalam buku (*comic book*) dan/atau surat kabar/majalah, sekarang terdapat juga komik digital atau virtual. Berkaitan dengan komik digital atau virtual, sebuah situs bernama Pendidikan.id mengeluarkan terobosan hebat berupa komik literasi yang isinya tidak sekedar menghibur anak-anak tetapi berisi ajaran moral, pendidikan, etika sosial, kondisi budaya, kesehatan, dan ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat menjadi sasaran utama para peserta didik berselancar di dunia internet. Dan ternyata komik literasi tersebut sangat digemari, membangkitkan minat dan motivasi belajar mereka.³¹

Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. dalam tulisannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang” juga menyatakan bahwa akhir-akhir ini perkembangan komik sangat baik. Komik mampu menjadi bacaan yang sangat digandrungi di kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Saat ini, banyak buku-buku pelajaran dibuat dengan desain menarik, bahkan dikemas menyerupai tampilan komik atau ilustrasi animasi/kartun. Dalam dunia pendidikan, komik ilmiah pun mulai menjadi fenomena sebagai alat pembangkit minat atau motivasi belajar peserta didik. Cerita dalam komik yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi di kalangan anak-anak. Visual gambar dalam komik membantu mendorong peserta membangkitkan minat belajarnya.³²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif bagi perbaikan kondisi belajar peserta didik, seperti dikatakan oleh Hurlock dalam Jumariyati sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. bahwa komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik.³³ Thorndike dalam Nana Sudjana dan Ahmad Riva’i memaparkan bahwa dari segi ketatabahasaan, komik memiliki sisi kemenarikan. Anak yang membaca satu buah komik di setiap bulannya, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang bisa dibaca sama dengan yang ada pada buku-buku yang dibacanya setiap tahun secara terus-menerus.³⁴ Dan Hutchinson dalam Desmasary sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. menyatakan bahwa komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran, di mana sebanyak 74% guru yang disurvei mengakui bahwa komik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan 79% guru menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Komik juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.³⁵

³¹ Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia*, Pendidikan.id/news/komik-literasi, Diakses 20 Juni 2020.

³² Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang”, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, (Vo. 1 No. 3 Tahun 2015), (Malang: UMM Malang, 2015), 343-355, last modified, March, 2015, Accessed October, 19, 2019, <https://ejournal.umm.ac.id>, <https://media.neliti.com>, <https://scholar.google.co.id>, 344.

³³ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 346

³⁴ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 67.

³⁵ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 344.

Sampai di sini muncul pertanyaan, apakah itu komik?. Kata komik secara etimologi berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.³⁶ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhubungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.³⁷ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu. Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),³⁸ *virtual/ digital comic* (komik online), dan lain-lain.

Sementara itu secara terminologi pengertian komik dapat dipahami dari beberapa pendapat ahli di bawah ini.

- a. Nana Sudjana memberikan batasan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu sesuai dengan tema ceritanya. Komik juga diartikan sebagai wahana penuturan kata-kata, perangkaian gambar-gambar yang dilengkapi teks yang menceritakan suatu kisah. Umumnya komik dibuat dalam bentuk cetakan kertas buku komik, komik dalam majalah, dan komik dalam surat kabar.³⁹
- b. Daryanto memberikan definisi bahwa komik adalah karya animasi/kartun yang menggambarkan karakter dan mengkisahkan suatu cerita dalam urutan yang erat, dikaitkan dengan gambar dan didesain dalam rangka menyuguhkan hiburan untuk para pembaca atau peminatnya.⁴⁰
- c. Hasan Shadely memberikan definisi bahwa komik adalah suatu rangkaian cerita yang terangkai dalam gambar-gambar animasi/kartun dilengkapi dengan *speaks balloons* (balon kata-kata) dan/atau narasi sebagai penjelasan terhadap gambar yang dimuat.⁴¹
- d. Ahmad Rohani berpendapat bahwa komik adalah rangkaian kisah/cerita bergambar yang disusun secara bersambung dan kadang isinya bersifat humor/lucu. Komik biasanya memusatkan perhatiannya pada masalah-masalah keseharian yang terjadi di lingkungan sekitar, ceritanya dibuat ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aneka aksi, bahkan komik yang dimuat pada beberapa koran, majalah, dan buku dibuat lebih hidup serta diolah dengan penggunaan beragam warna secara bebas.⁴²

³⁶ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

³⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

³⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

³⁹ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3

⁴⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127

⁴¹ Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁴² Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

- e. Haryono berpendapat komik adalah suatu alat untuk mentransmisikan kisah/cerita dengan menampilkan aneka rangkaian gambar. Komik juga disebut cerita bergambar. Gambar tersebut berfungsi untuk menjelaskan cerita/kisah agar pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disuguhkan oleh pembuat komik.⁴³
- f. Pendapat lebih detail dikemukakan oleh Danaswari sebagaimana dikutip oleh Nunik Nurlatipah, dkk. bahwa komik hakekatnya adalah cerita bergambar yang memiliki beberapa ciri yaitu: (a) memiliki karakter, yang diperankan oleh figur/tokoh komik; (b) tampilan ekspresi dari wajah karakter sesuai dengan tema pembicaraan antar figur atau masalah yang dihadapi oleh figur/tokoh misal tersenyum, sedih, marah, senang, kaget, dan kesal; (c) penjelasan gambar dimuat dalam balon-balon kata, di dalamnya dapat berisi dialog antar figur/tokoh komik atau berupa narasi penjelasan; d) memiliki garis gerak pada gambar, yaitu semacam efek agar gambar terlihat hidup dalam imajinasi para pembacanya; (e) mempunyai dukungan latar (*background*); ini agar jelas konteks materi yang disampaikan dalam komik; dan (f) panel, ialah semacam urutan kejadian dari setiap gambar-gambar atau materi sebagai kelanjutan dari kisah/cerita yang sedang berlangsung.⁴⁴

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu kisah/cerita yang divisualisasikan dalam bentuk gambar kartun/animasi dengan menampilkan karakter dan memerankan suatu rangkaian cerita yang umumnya didesain dalam bentuk dialog antar peran/ tokoh atau narasi penjelasan gambar yang tertera dalam balon-balon kata yang sederhana, ringkas, lugas, lucu dan menghibur. Komik biasanya dimuat dalam sebuah buku, koran, majalah, dan pamflet. Sifat komik yang lucu dan menghibur inilah yang menjadi modal utama untuk dapat menggaet minat, motivasi, dan atau perhatian belajar peserta didik.

2. Jenis-Jenis Komik

Komik yang beredar di tengah masyarakat beraneka macam, namun tidak semua komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komik yang tepat dan benar digunakan untuk tujuan pembelajaran adalah komik didaktik atau komik edukatif atau komik pendidikan, karena mengemban misi mencetak peserta didik tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Dalam kaitan ini, Rohani mengingatkan bahwa para guru harus sadar bahwa saat ini banyak bacaan komik yang kandungan isinya kurang mendidik; mengarah pada kekerasan bahkan percintaan. Kondisi ini perlu mendapat perhatian agar peserta didik tidak salah baca dan tersesat oleh bacaan komik model tersebut. Guru sangat perlu untuk membimbing peserta didik agar tidak salah membaca bacaan komik yang ada di masyarakat. Dan yang terpenting adalah agar peserta didik tidak terlena

⁴³ Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan* (Yogyakarta: Kepet Press, 2013), 125.

⁴⁴ Nunik Nurlatipah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2015 (Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati), 5, last modified 2015, Accessed September, 09, 2020, <https://www.syekh-nurjati.ac.id>, <https://scholar.google.co.id>.

dengan hanya membaca komik, sehingga lupa dengan buku bacaan pelajaran. Kecuali jika komiknya berisi atau berkaitan erat dengan materi pelajaran.⁴⁵

Komik yang berkembang di Indonesia tidak saja komik untuk khalayak umum, tetapi juga sudah berkembang komik khusus sebagai media pembelajaran. Untuk mengetahui jenis komik yang beredar di Indonesia, seorang ahli komik bernama Marcel Boneff telah mengidentifikasi jenis-jenis komik Indonesia sebagai berikut:

- a. Komik pencak silat. Pencak silat adalah seni bela diri khas Indonesia. Jika di Amerika ada komik super hero seperti Komik Superman, Komik Spiderman, atau Komik Batman; di Jepang ada Komik Doraemon dan Komik Detektif Conan, maka di Indonesia ada komik pencak silat, yaitu komik yang terinspirasi dari budaya seni bela diri yang dimiliki oleh tokoh-tokoh legenda yang berkembang di tengah rakyat Indonesia. Biasanya berisi kisah petualangan para pendekar hebat yang berjuang membela kebenaran dan menumpas kejahatan, dan akhir dari kisahnya adalah tokoh kebaikanlah yang menjadi pemenangnya.
- b. Komik lucu/humor, merupakan jenis komik yang selalu menyuguhkan cerita atau hal-hal yang menggelikan atau lucu, sehingga pembacanya tertawa. Unsur-unsur komik humor baik tema yang diangkat, karakter tokoh, maupun gambarnya dikemas dengan visual yang lucu/ menggelikan, berkaitan dengan isu-isu sederhana yang berkembang di masyarakat sehingga cepat dicerna atau dipahami oleh masyarakat semua kalangan.
- c. Komik perwayangan. Orang luar negeri mengetahui bahwa komik jenis ini adalah komik asli Indonesia. Karakter utama dalam komik ini terinspirasi dari hasil tradisi lama yang bersumber dari agama Hindu-Budha, yang diakulturasikan dengan unsur lokal Indonesia. Komik jenis ini umumnya berasal dari kesusastraan Jawa kuno, seperti kisah Mahabarata dan Ramayana yang dikemas sesuai versi budaya Indonesia, ada kisah Mahabarata dan Ramayana versi Jawa dan versi Bali.
- d. Komik didaktis. Komik ini juga disebut komik edukatif atau komik pendidikan. Komik ini memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.
- e. Komik romantika remaja. Secara baku kata romantika dalam kamus bahasa Indonesia diartikan kisah cinta, dan kata remaja dipakai untuk menerangkan bahwa komik ini diperuntukkan bagi kalangan remaja/ anak muda, di sini tentunya isi ceritanya romantis. Komik ini terinspirasi dari segala kisah menarik yang dialami oleh kaum muda atau remaja.⁴⁶

⁴⁵ Rohani, *Media Intruksional*, 79.

⁴⁶ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka komik yang dikembangkan atau digunakan adalah komik didaktik, atau komik edukatif, atau komik pendidikan. Seperti dikatakan di atas komik jenis ini merupakan komik yang mengemban misi untuk mencetak peserta didik yang tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Untuk menyokong misi tersebut maka komik jenis ini memuat sejumlah aturan moral, norma-norma sosial-budaya, nilai-nilai pendidikan, sejarah perjuangan bangsa, kisah tokoh-tokoh hebat tempo dulu, ajaran agama, dan/atau materi pembelajaran. Jadi, komik didaktif atau komik edukatif, atau komik pendidikan yang akan dikembangkan adalah komik sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VII madrasah tsanawiyah, di mana aneka kompetensinya tertera pada bahasan tentang pembelajaran SKI di bawah ini.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, di mana untuk sisi kelebihannya dapat dimanfaatkan sebagai faktor pendukung lancarnya pembelajaran sementara sisi kelemahannya diupayakan solusi penyelesaiannya agar tidak mengganggu pembelajaran. Khusus media komik, ia memiliki kekhasan tersendiri sebagai keunggulan/ kelebihannya, tetapi di sisi lain komik juga memiliki kelemahan. Hal demikian juga dikatakan Trimo, bahwa komik sebagai media visual/media cetak memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan media lain dan di balik kelebihan tersebut terdapat pula kekurangan media komik. Untuk lebih jelasnya, berikut pemaparannya.

a. Kelebihan Media Komik

Berikut kelebihan media komik yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran:

- 1) Komik dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya. Berbeda dengan buku paket mata pelajaran yang didesain biasa saja, apalagi disusun berparagraf-paragraf tanpa dilengkapi gambar tertentu.
- 2) Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami obyek kajian/konsep yang abstrak. Obyek kajian yang abstrak semisal proses perang-perang yang terjadi pada masa Rasulullah Saw. dapat dikonkretkan dalam bentuk gambar-gambar dalam komik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik. Komik didesain dengan visual gambar yang menarik dan lucu, berwarna warni, dan dilengkapi *speak balloons* sehingga dapat membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik.

- 4) Mengembangkan kajian suatu bidang studi/mata pelajaran. Mengembangkan komik didaktik, maka secara tidak langsung hal tersebut adalah usaha pengembangan ilmu pengetahuan (khususnya suatu bidang studi/mata pelajaran) yang penggunaannya ditujukan untuk peserta didik.
- 5) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktik mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.⁴⁷

Selain kelebihan di atas, Haryono menambahkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ini disebabkan karena interaksi belajar akan berjalan optimal jika materi pembelajaran disajikan secara runtut, menarik, dan menyenangkan. Biasanya minat baca peserta didik terhadap buku materi pelajaran relatif rendah, disebabkan buku materi pelajaran tersebut hanya berbentuk narasi berparagraf-paragraf dan harus dihafal oleh peserta didik. Membangkitkan minat baca peserta didik dapat dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk media komik yang berisi cerita/kisah dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu.⁴⁸

b. Kekurangan Media Komik

Selain memiliki kelebihan, media komik memiliki beberapa kekurangan yang perlu disikapi oleh para guru yaitu:

- (1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.
- (2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speech balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktif dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.

⁴⁷ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

⁴⁸ Haryono, *Pembelajaran IPA*, 126.

- (3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktik untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- (4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengkonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.⁴⁹

Mengatasi beberapa kekurangan komik di atas, guru perlu melakukan beberapa hal yaitu: (1) penggunaan komik perlu dipadukan dengan model/metode pembelajaran tertentu agar dapat membimbing minat baca peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar kegiatan belajarnya efektif; (2) komik yang dibuat atau digunakan adalah komik yang menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/stress; serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

4. Fungsi dan Manfaat Media Komik

Kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya ketersediaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga berfungsi sebagai sumber belajar. Sebagai media pembelajaran, komik dapat menyampaikan pesan/informasi kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran. Sedangkan sebagai sumber belajar, komik dapat dijadikan rujukan oleh peserta didik untuk mendapatkan materi atau ilmu pengetahuan sesuai materi pelajaran.

Anip Dwi Saputro dalam Jurnal Muaddib mengemukakan bahwa komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Komik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik.⁵⁰ Sesuai hasil pengamatan peneliti di lapangan (penjelasan di latar belakang), didapatkan data bahwa pembelajaran SKI dengan memanfaatkan komik belum pernah dilakukan, sehingga kehadiran media pembelajaran seperti komik diharapkan dapat

⁴⁹ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

⁵⁰ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Muaddib*, Volume 05 No. 1 Januari-Juni 2015 ISSN 2088-3390, (Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo), 1-2, Diakses pada tanggal 15 April 2015.

meringankan tugas guru dalam pembelajaran di kelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar, sehingga dicapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berbeda dengan pendapat di atas, Suci Lestari berpendapat bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.⁵¹

Senada dengan pendapat di atas, Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., berpendapat bahwa komik berfungsi sebagai (a) media pembelajaran; memudahkan guru menyampaikan/menjelaskan materi pelajaran secara sederhana sehingga peserta didik cepat memahaminya, (b) sebagai sumber belajar; dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kapanpun atau di mana saja untuk mencari tambahan informasi/pengetahuan sesuai materi pelajaran, dan (c) fungsi akademik; digunakan guru untuk menarik minat dan perhatian, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.⁵²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar memungkinkan guru untuk mampu menyajikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana, ringkas dan jelas, isu yang diangkat dalam cerita komik berkaitan langsung dengan permasalahan hidup masyarakat, dan menampilkan gambar serta cerita yang lucu, sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik.

Selain itu juga, pembelajaran yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar akan memberikan manfaat besar bagi kualitas belajar peserta didik. Berdasarkan kajian yang dilakukan para ahli, penggunaan komik sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta. Peserta didik yang bangkit minatnya akan menaruh hati dan fokus pada materi pelajaran yang sedang dikaji dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik yang termotivasi akan merasa senang dan semangat mengikuti pembelajaran, sehingga mereka mereka betah di dalam kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa komik memiliki beberapa manfaat, yaitu (1) menjadi wahana hiburan bagi belajar peserta didik; ini karena tampilan gambar dalam komik dan isi ceritanya lucu dan menarik, (2) mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik; (3) membangkitkan

⁵¹ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

⁵² Utariyanti, dkk., "Pengembangan Media , 345-346.

minat belajar peserta didik terutama minat membacanya; ini karena komik adalah suatu yang menarik baik dari segi gambar, kata-kata, warna, dan cerita yang diangkat;⁵³ dan (4) yang terpenting adalah komik mampu melatih kemampuan imajinasi-fantasi peserta didik; ini karena komik mampu memvisualisasikan secara konkret obyek kajian yang abstrak dengan gambar animasi/kartun.

5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Ditinjau dari aspek fisik terdapat beberapa unsur yang perlu dilengkapi oleh pengembang agar menjadi sebuah komik yang diharapkan, seperti yang dikemukakan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan illustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.⁵⁴

Selanjutnya, sebelum pembuatan komik perlu diketahui perlengkapan (alat dan bahan) yang diperlukan untuk membuat komik. Menurut M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dip pen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.⁵⁵ Perlengkapan tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan komik. Dengan kata lain tidak harus semuanya digunakan, apalagi membuat komik virtual atau digital. Komik yang akan dibuat adalah komik dalam bentuk cetak, menggunakan kertas A5 dengan tampilan berwarna dan terdiri dari 25 halaman. Pembuatan komik dalam bentuk buku cetak ini agar peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya kapan dan di mana saja tanpa bantuan perangkat elektronik/gadget. Hal ini karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti hp *smartphone*, laptop, e-book reader, atau tablet. Manfaat lainnya juga adalah penglihatan/mata peserta didik tidak cepat lelah ketika membaca komik tersebut.

⁵³ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

⁵⁴ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

⁵⁵ M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

Setelah mengetahui alat dan bahan pembuatan komik, perlu diketahui tahapan dan hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan komik. Berikut beberapa tahapan dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik mulai dari tahap penentuan ide sampai dengan pembuatan desain karakter komik yang dikemukakan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul *Comic Making*.

- a. Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya.
- b. Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis).
- c. Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- d. Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII madrasah tsanawiyah (usia 13 tahun; masa transisi anak-anak ke remaja).
- e. Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan.
- f. Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
- g. Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral).
- h. Tahap terakhir adalah menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah disusun. Jika pengembang komik itu memiliki jiwa seni keterampilan melukis, maka sebaiknya ia yang menggambar karakter tersebut agar lebih menjiwai karena ia telah mengetahui seluk beluk komik yang dibuat. Diharapkan juga pihak yang menggambar karakter agar menggambar semenarik mungkin agar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁵⁶

⁵⁶ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

Sementara itu, jika pihak pembuat komik ingin menggambar komik secara tradisional/manual di bawah ini langkah-langkah yang perlu dilakukan secara berurutan.

- 1) Mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang dibutuhkan oleh pembaca.
- 2) Menyusun *script* (naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan).
- 3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu.
- 4) Mendesain frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik.
- 5) Dengan menggunakan pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik.
- 6) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dipen).
- 7) Pewarnaan karakter komik secara tradisional.⁵⁷

Sebagai catatan penting, dalam pembuatan media komik SKI sesuai tujuan penelitian ini perlu memperhatikan prinsip pembuatan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Aqib yaitu mudah dilihat (*visible*), menarik (*interesting*), sederhana (*simple*), bermanfaat bagi pelajar (*useful*), benar dan tepat sasaran (*accurate*), sah dan masuk akal (*legitimate*), dan tersusun secara baik/runtut (*structured*). Prinsip-prinsip tersebut dapat dipahami yaitu:

- (a) Mudah dilihat (*visible*); komik SKI memiliki gambar dan tulisan yang jelas/tidak pudar.
- (b) Menarik (*interesting*); komik SKI harus mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Agar komik SKI menarik maka ukuran dan posisi gambar, tulisan, dan warna harus proporsional.
- (c) Sederhana (*simple*); cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.
- (d) Bermanfaat bagi pelajar (*useful*); komik SKI harus dapat mendukung perbaikan kualitas belajar peserta didik yaitu dapat menambah pengetahuan, keterampilan, membentuk karakter peserta didik.
- (e) Benar dan tepat sasaran (*accurate*); isi cerita komik SKI harus sesuai dengan fakta sejarah dan sesuai dengan karakteristik pengguna/ pembaca komik.
- (f) Sah dan masuk akal (*legitimate*), isi komik SKI harus sesuai kurikulum yang berlaku dan cerita rasional/dapat dipertanggung-jawabkan.
- (g) Tersusun secara baik/runtut (*structured*); isi komik SKI perlu disusun sesuai urutan kejadian sejarah yang sebenarnya agar informasi/ pengetahuan yang diperoleh peserta didik tepat dan benar.⁵⁸

⁵⁷ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

⁵⁸ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widia, 2014), 52.

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam pembelajaran terdapat dua kegiatan, yaitu mengajar sebagai tugas guru dan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Antara mereka akan terjadi interaksi komunikasi. Guru berperan sebagai pembawa pesan/idea atau sumber informasi, sementara peserta didik sebagai penerima pesan/ide/informasi. Dalam pembelajaran guru akan berusaha sedemikian rupa untuk membuat peserta didik mau dan berusaha untuk belajar, sehingga terjadi perubahan positif dalam diri peserta didik. Dalam konteks ini, Heri Susanto menjelaskan pembelajaran tidak lain adalah wahana transformasi, internalisasi, dan pewarisan nilai, moral ataupun budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.⁵⁹

Selaras dengan penjelasan di atas, Aunurrahman berpendapat bahwa pembelajaran adalah pilar utama pendidikan dan merupakan proses pemberdayaan. Sebagai pilar pendidikan pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk menguasai materi ajar (*learning to know*), mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari (*learning to do*), mampu bersinergi hidup bersama di tengah masyarakat (*learning to live together, learning to live with others*) dan mampu menjadi pribadi yang mantap dan utuh (*learning to be*). Sementara pembelajaran sebagai proses pemberdayaan merupakan kegiatan pengembangan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik potensi kognitif (kecerdasan), potensi afektif (nilai/rasa/sikap), maupun potensi psikomotorik (keterampilan/fisik) agar menjadi pribadi paripurna.⁶⁰

Khusus dalam sudut pandang pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), pembelajaran bukanlah semata-mata kegiatan penyampaian informasi peristiwa masa lampau yang terjadi pada umat Islam saja, akan tetapi juga merupakan kegiatan mencetak peserta didik agar menjadi pribadi terdidik dan dewasa; mampu memahami identitas dan jati dirinya sebagai muslim sejati/insan kamil melalui usaha pengkajian dan pemahaman peristiwa masa lampau hingga sekarang pada umat Islam di seluruh dunia (mulai Jazirah Arab sampai Indonesia).

Sesuai dengan namanya, pada pembelajaran SKI terdapat tiga hal penting yang dikaji yaitu *pertama*, sejarah. Secara etimologi sejarah disebut *geschichte* (Jerman), *istoria* (Yunani/Latin) yang artinya ilmu tentang kronologi *hal ikhwal* manusia,⁶¹ sejarah disebut juga *tarikh* (Arab) artinya ketentuan masa, dan dalam *Encyclopedia Americana* sebagaimana dikutip oleh Zuhairini sejarah disebut *history* (Inggris) artinya pengalaman masa lalu umat manusia. Sedangkan secara terminologi sejarah berarti pengetahuan/informasi tentang segala hal yang telah terjadi pada masa lampau atau pada masa yang sudah ada saat ini. Sejarah juga diartikan kumpulan catatan tentang kejadian masa lampau yang didokumentasikan

⁵⁹ Heri Susanto, *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran* (Bandung: Aswaja Pressindo, 2014), 56.

⁶⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), 6-14.

⁶¹ Fatah Syukur NC, *Sejarah Peradaban Islam* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012), 6-8.

dalam bentuk laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas.⁶² Sejarah adalah peristiwa masa lampau (*everything in the past*). Peristiwa sejarah mencakup segala pengalaman manusia; seperti apa dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami dalam hidupnya.⁶³

Kedua, kebudayaan. Secara etimologi kebudayaan disebut *tsaqafah* (Arab) adalah wujud ungkapan semangat mendalam suatu masyarakat.⁶⁴ Oleh Alisyahbana dalam Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarak kebudayaan disebut *cultura* (Latin), *culture* (Inggris), kultur (Indonesia) yang berarti memelihara, mengerjakan, dan mengolah. Sedangkan secara terminologi menurut Soemarjan dan Soemardi sebagaimana dikutip oleh Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarak bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.⁶⁵ Kebudayaan juga diartikan segenap pengetahuan dalam diri manusia yang digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.⁶⁶

Ketiga, Islam. Secara harfiah Islam berasal dari bahasa Arab yaitu *aslama* (artinya menyerahkan diri, pasrah, tunduk, dan patuh), *salima* (artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan), serta *salama* artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan diri sendiri. Sedangkan secara istilah Islam didefinisikan sebagai suatu sistem akidah dan tatanan nilai yang bersumber pada al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw. untuk mengatur segala sendi kehidupan dan interaksi komunikasi manusia baik hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan manusia lainnya, maupun hubungan manusia dengan alam sekitar.⁶⁷ Dalam aplikasinya, Islam dapat diartikan sebagai suatu agama (*samawi*), tatanan akidah, pedoman hidup, tatanan nilai, dan kumpulan penganutnya yaitu ummat Islam. Jika dikaitkan dengan sejarah dan kebudayaan, maka Islam yang dimaksud di sini adalah ummat Islam. Dengan demikian SKI adalah sejarah tentang kebudayaan ummat Islam.

Sejarah tentang kebudayaan Islam memiliki cakupan luas, seperti yang diungkapkan dalam buku Metodologi Studi Islam, di mana SKI didefinisikan sebagai:

Peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Di antara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan, penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam tersebut, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai oleh umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.⁶⁸

⁶² Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 1-2.

⁶³ Didin Saefuddin Buchori. *Metodologi Studi Islam* (Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005), 59.

⁶⁴ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 7.

⁶⁵ Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarak, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 27-28.

⁶⁶ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

⁶⁷ Mukhlis, *Metodologi Studi Islam*, (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 21-26.

⁶⁸ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009), 363

Definisi di atas memberikan pemahaman bahwa SKI adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi sejak pra kedatangan Islam, zaman Rasulullah Saw. sampai dengan zaman sekarang terkait dengan proses pertumbuhan, penyebaran, perkembangan, pemikiran umat Islam, serta tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya dalam segala aspek kehidupan Islam.

Memperhatikan beberapa definisi di atas, maka dapat dikonsepsikan bahwa pembelajaran SKI merupakan usaha pengkajian sungguh-sungguh yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap segala peristiwa di tengah ummat umat Islam yang terjadi pada masa lampau hingga sekarang, baik di Jazirah Arab hingga di Indonesia dengan tujuan untuk mencetak peserta didik yang akhlaknya sesuai pribadi Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh hebat Islam masa lampau dan mencontohi atau meneruskan semangat kemajuan yang telah diraih oleh umat Islam tempo dulu.

2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau.

Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati memaparkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki tujuan dan manfaat kebaikan yang sangat besar, yaitu: sebagai *uswah hasanah*, sebagai cermin, sebagai perbandingan, dan sebagai usaha perbaikan. *Pertama*, sebagai *uswah hasanah*; dalam sejarah terdapat suri teladan yang baik dari Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau contoh kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau. *Kedua*, sebagai cermin; dalam sejarah Islam ummat Islam dapat berkaca atau merefleksikan diri mengapa ummat Islam terdahulu mampu maju sementara ummat Islam sekarang tidak. *Ketiga*, sebagai perbandingan; sejarah Islam dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan kehidupan Islam masa lampau dengan kehidupan Islam masa sekarang, sehingga diketahui kesenjangan dan solusi yang dapat diambil untuk menyikapi masalah kehidupan ummat Islam sekarang. *Keempat*, sebagai usaha perbaikan; setelah ummat Islam mengetahui kelemahannya, diharapkan mampu mencari solusi dengan mencontohi ummat Islam terdahulu dan menyelesaikan permasalahan ummat Islam saat ini.⁶⁹

Selaras dengan pendapat di atas, Zuhairini mengemukakan bahwa manfaat mempelajari sejarah Islam adalah sebagai *uswah hasanah*, ini tersirat dalam al-Qur'an surat al-Ahzab: 33, Ali-Imran:31, dan al-A'raf: 168 berikut ini.⁷⁰

⁶⁹ Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), 6.

⁷⁰ Depag. RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman* (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007), 420, 54, dan 170.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ... ﴿١١﴾

Terjemahannya: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu". (QS. Al-Ahzab: 21)

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ... ﴿٣١﴾

Terjemahannya: "Katakanlah: jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah Aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu....". (QS. Ali Imran: 31)

... وَأَتَّبِعُوهُ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٥٨﴾

Terjemahannya: "... dan ikutilah Dia, supaya kamu mendapat petunjuk". (QS. Al-A'raf: 158)

Ketiga ayat di atas menegaskan bahwa sudah menjadi kewajiban ummat Islam untuk senantiasa meneladani kepribadian utama dari Rasulullah Saw., Khulafa'ur Rasyidin, tabiin, tabiit, dan para ulama' terdahulu hingga sekarang melalui penelaahan SKI. Jika ditinjau dari sudut pandang pendidikan, mempelajari SKI tidak lain adalah kegiatan transfer, tranformasi, internalisasi dan/atau regenerasi ilmu, nilai, akhlak, dan/atau budaya/peradaban kepada generasi terkini sehingga terjadi kontinuitas eksistensi ummat Islam; tidak punah dimakan zaman. Setelah mempelajarinya, diharapkan peserta didik mampu mengejewantahkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membawa kemaslahatan bagi ummat manusia.

Selanjutnya Munawar Chalil menambahkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki manfaat besar baik untuk urusan duniawi maupun urusan *ukhrawi*. Siapapun yang mengerti benar sejarah, maka bertambah pula akal pikirannya. Sejarah Islam dapat menjadi cermin perbandingan ummat Islam sekarang. Sejarah Islam adalah pokok kemajuan ummat. Jika ummat tidak mengkaji sejarah Islam, maka mereka akan menjadi ummat yang terbelakang. Sebaliknya jika ummat mempelajari sejarah Islam maka mereka akan mampu mewujudkan peradaban yang maju.⁷¹

Ditambah lagi oleh Nourozzaman ash-Shiddieqi dalam Fattah Syukur NC, bahwa paling tidak ada 5 (lima) aspek penting yang dapat diambil dari kajian SKI, yaitu: (1) kewajiban ummat Islam untuk menela-dani pribadi Rasulullah Saw. Informasi tentang prilaku kebijaksanaan dan kearifan Beliau perlu dipelajari dan diketahui, itu semua tersimpan dalam sejarah kebudayaan Islam; (2) adanya kewajiban bagi ummat Islam untuk menafsirkan dan memahami maksud al-Qur'an dan Hadits. Usaha tersebut dapat dilakukan jika ummat memahami setting historis, sosial, budaya, psikologis ummat Islam saat itu; (3) sejarah Islam dapat menjadi

⁷¹ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: Bulan Bintang, 1969), 26-27.

informasi tolak ukur *sanad*. Untuk mengetahui *sanad* Hadits tersambung atau tidak maka perlu mempelajari sejarah Islam; (4) Sejarah Islam menjadi media perekam peristiwa-peristiwa penting yang terjadi baik sebelum dan sesudah kedatangan Islam; Dan (5) sejarah Islam menjadi cermin diri, cermin masa lalu dapat dijadikan pedoman hidup dan alat analisis kondisi ummat Islam saat ini.⁷²

Sementara itu dari perspektif akademik, dalam standar isi digariskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah yaitu:

- a. Dapat menyadarkan peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang tidak lain adalah suatu proses dari waktu masa lampau, hari ini dan masa yang akan datang.
- b. Wahana mengasah kemampuan daya kritis peserta didik untuk dapat mengerti fakta sejarah dengan benar berdasarkan pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.
- c. Mendidik peserta didik agar menghargai dan mengapresiasi peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban ummat Islam masa lampau.
- d. Memberikan pemahaman peserta didik tentang periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan Islam dalam sejarah panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e. Membangun kesadaran peserta didik sebagai bagian dari ummat Islam yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap agamanya dan dapat diterapkan dalam kehidupannya.⁷³

Ahli lain juga memaparkan bahwa pembelajaran SKI memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- (a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- (b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber hukum yang besar.
- (c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- (d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- (e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.⁷⁴

Dengan demikian, tiada alasan lagi bagi ummat Islam untuk tidak mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Ia mampu memberikan kontribusi positif bagi perbaikan pola pikir ummat Islam sebagai ummat Islam terdahulu yang

⁷² Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷³ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 57-58.

⁷⁴ Chabib Thoah, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

senantiasa berorientasi pada kemajuan dan mampu memberikan solusi bagi segala permasalahan umat yang terjadi di masa sekarang.⁷⁵

3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) termasuk ke dalam rumpun disiplin ilmu sosial. Sebagai bagian dari rumpun disiplin ilmu sosial, maka SKI memiliki karakteristik tertentu. Pun demikian dengan pembelajaran, memiliki beberapa karakteristik yaitu:

a. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan kontinuitas dan perubahan.

Pembelajaran SKI memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa kehidupan umat Islam saat ini memiliki hubungan erat dengan masa lalu. Apa yang terjadi saat ini adalah dampak dari kondisi atau apa yang dilakukan masa lalu. Dan kondisi umat Islam yang ditemukan saat ini tidak persis sama dengan masa lalu, karena setiap masa yang berlangsung akan terjadi perubahan tertentu sebagai usaha adaptasi umat Islam dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian peristiwa masa lalu dapat dijadikan refleksi bagi umat Islam untuk mewujudkan perubahan positif pada masa sekarang.

b. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang kondisi psikis umat manusia pada masanya.

Setiap era kehidupan manusia memiliki tantangan atau permasalahan kehidupan tertentu, hal ini tentu akan memberikan dampak pada kondisi jiwa umat manusia baik terhadap perasaan, hati, pikiran, ide, maupun semangat jiwanya. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami kondisi jiwa umat Islam pada masa lalu.

c. Kegiatan pembelajaran SKI bersifat kronologis.

Sejarah kehidupan umat manusia berlangsung terus menerus/berkesinambungan, berurutan, bahkan berperiodisasi, karenanya pemaparan materi ajar sejarah kebudayaan Islam bersifat periodisasi sesuai kronologis terjadinya peristiwa. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara sistematis, runut, dan mampu memahami hukum sebab-akibat (kausalitas). Pembelajaran semacam ini penting dilakukan karena urutan suatu peristiwa cara utama dalam memahami kejadian tempo dulu dan masa kini.

d. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang perilaku manusia pada zamannya.

Kehidupan manusia pasti memiliki tantangan atau permasalahan tertentu, itu semua harus dihadapi dan diselesaikan agar manusia mampu mempertahankan eksistensinya. Dalam upaya menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, manusia akan menampilkan sikap dan perilaku tertentu. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami perilaku umat Islam pada masa lalu dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, sehingga dapat diambil pelajaran positif yang dapat diterapkan dalam kehidupannya saat ini.

⁷⁵ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

- e. Kegiatan pembelajaran SKI berusaha membuat peserta didik mengerti hukum-hukum sejarah.

Inti dari pembelajaran SKI adalah membelajarkan peserta didik tentang tentang hukum-hukum sejarah, yaitu: (a) hukum sejarah yang berulang; (b) hukum adanya perubahan dalam hidup manusia; (c) proses kehidupan manusia sifatnya wajar; (d) takdir sejarah; (e) kelas sosial dan adanya revolusi; dan (f) munculnya manusia hebat/luar biasa dalam setiap rentang sejarah.⁷⁶

4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Presiden RI pertama Ir. Soekarno berkata bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah bangsanya. Dari Beliau muncul istilah JASMERAH (jangan melupakan sejarah). Sejarah tidak boleh dilupakan, karena sama artinya dengan melupakan suatu proses. Ibarat orang yang telah sukses pendidikan atau ekonominya, melupakan sejarah berarti melupakan getirnya perjuangan untuk mencapai kesuksesan tersebut.⁷⁷

Melalui sejarah umat manusia dapat mewariskan pengalaman, nilai, kepribadian, atau pengetahuan dari generasi tempo dulu ke generasi muda saat ini, sehingga terjadi keberlanjutan peradaban. Melalui sejarah, generasi muda dapat mengambil pelajaran berharga dari perjalanan hidup dan keteladanan seorang tokoh atau kemajuan peradaban generasi terdahulu. Hebatnya perjalanan hidup dan keteladanan dari mereka itulah yang diwariskan kepada generasi muda saat ini.

Berdasarkan hal di atas menjadikan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) sebagai mata pelajaran yang sangat penting bagi upaya pembentukan watak dan kepribadian umat Islam. Namun demikian, SKI masih dipandang sebelah mata oleh pemerintah atau umat Islam dan dianggap hanya sebagai mata pelajaran pelengkap, sehingga kurang diminati oleh peserta didik maupun guru. Ini menjadi salah satu permasalahan pembelajaran SKI di antara permasalahan-permasalahan lainnya.⁷⁸

Permasalahan pembelajaran SKI lainnya yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Minimnya jam pelajaran yang dialokasikan untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang hanya 1x2 jam dalam seminggu, padahal cakupan materinya cukup banyak.
- b. Materi ajar SKI secara umum lebih banyak membahas aspek sejarah politik, sedangkan aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan kurang diperhatikan.
- c. Kurangnya apresiasi peserta didik dan guru terhadap SKI. Ini ditunjukkan dari rendahnya kualitas pembelajaran SKI.
- d. Secara umum metode mengajar guru SKI masih monoton, menggunakan metode konvensional (ceramah/cerita). Mata pelajaran SKI hendaknya diajarkan dengan mengombinasikan metode dan media yang bervariasi seperti metode *field study*

⁷⁶ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 59-61.

⁷⁷ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷⁸ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

(studi lapangan lapangan langsung), bermain peran, menggunakan media peta, film, LCD proyektor, komik SKI, video, dan lainnya.

- e. Masih melekatnya sikap *imperiality complex*, yaitu perasaan rendah diri yang kompleks pada diri umat Islam. Umumnya mereka lebih bangga terhadap budaya Barat/Eropa, mereka malu dengan kebudayaan Islam apalagi menirunya. Sikap ini ditunjukkan dalam beberapa sikap umat Islam, yaitu: (a) sekelompok umat Islam yang bersikap meniru secara total budaya Barat/Eropa yang menganggap budaya mereka superior, sementara budaya Islam kecil; (b) sekelompok umat Islam yang bersikap anti yang berlebihan terhadap budaya Barat/Eropa; segala yang datang dari Barat/Eropa harus ditolak; dan (c) sekelompok umat Islam yang bersikap realistis dan kritis; beranggapan bahwa semua budaya bersifat relatif ada baik buruknya. Dari manapun datang kebaikan maka harus diterima.
 - f. Isi penjelasan guru SKI terkait peristiwa sejarah kurang memperhatikan aspek-aspek lain seperti aspek sosiologis, aspek antropologis, aspek ekonomis, aspek geografis, dan aspek lainnya. Sejatinya satu peristiwa sejarah dapat dijelaskan menggunakan banyak perspektif, sehingga pemahaman peserta didik komprehensif. Misalnya terkait apa yang dimaksud dengan jahililyah, sifat *ummi* Rasulullah Saw., mengapa Islam diturunkan di Makkah, hikmah dari adanya Piagam Madinah, dan lain sebagainya.⁷⁹
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- a. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Ruang lingkup pembelajaran SKI berkaitan dengan susunan materi yang menjadi kajian dari SKI. Para ahli memiliki keseragaman pendapat tentang ruang lingkup pembelajaran SKI, di mana pembagiannya berdasarkan periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan/peradaban Islam mulai masa pra Islam, masa Rasulullah Saw. sampai dengan masa sekarang baik yang terjadi di Jazirah Arab, seluruh dunia, maupun di Indonesia. Menurut Badri Yatim⁸⁰ dan Harun Nasution seperti dikutip Abuddin Nata⁸¹ bahwa ruang lingkup pembelajaran SKI sebagai berikut:

- 1) Periode klasik, berlangsung tahun 650-1250 M; ini dapat dibagi menjadi masa kemajuan Islam I (tahun 650-1000 M) dan masa disintegrasi (tahun 1000-1250 M). Masa kemajuan Islam I meliputi perjuangan Rasulullah Saw. (tahun 570-632 M), Khulafaur Rasyidin (tahun 632-661 M), Bani Umayyah (tahun 661-750 M), dan Bani Abbasiyah (tahun 750-1250 M).
- 2) Periode pertengahan, berlangsung tahun 1250-1800 M; ini dapat dibagi menjadi dua masa yaitu masa kemunduran I (tahun 1250-1500 M) di mana saat itu Jengis Khan menghancurkan peradaban Islam dan masa tiga kerajaan besar (tahun 1500-1800 M) yang terbagi menjadi fase kemajuan (tahun 1500-1700 M) dan masa kemunduran II (tahun 1700-1800 M).

⁷⁹ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 9.

⁸⁰ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 6.

⁸¹ Nata, *Metodologi Studi*, 363-364.

- 3) Periode modern, mulai dari tahun 1800 M sampai dengan sekarang ditandai dengan masa kebangkitan umat Islam.

Kajian dari penelitian ini berkaitan dengan periode klasik yaitu masa Rasulullah Saw. Adapun ruang lingkup pembelajaran SKI secara khusus bagi peserta didik MTs. kelas VII dijelaskan pada sub bab kompetensi pembelajaran SKI di bawah ini.

b. Kompetensi Pembelajaran SKI di MTs. Kelas VII

Kompetensi merupakan kemampuan atau kecakapan tertentu yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Kompetensi juga dapat diartikan sebagai karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki oleh orang yang memiliki kecakapan, kemampuan, kewenangan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.⁸² Senada dengan pengertian tersebut, Wina Sanjaya menjelaskan bahwa kompetensi ialah segala pengeta-huan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.⁸³

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

- (1) Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
- (2) Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
- (3) Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
- (4) Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
- (5) Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
- (6) Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.⁸⁴

Umumnya kompetensi yang dimiliki seseorang diperoleh setelah melalui proses pembinaan, pelatihan, atau pendidikan tertentu. Seperti dikatakan oleh Lefrancois dalam Ramayulis bahwa kompetensi yaitu kemampuan untuk

⁸² Saud, *Pengembangan Profesi*, 44.

⁸³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

⁸⁴ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

melaksanakan sesuatu, yang didapatkan dari proses belajar.⁸⁵ Demikian pula dengan kompetensi peserta didik, tentunya akan dimiliki setelah melalui proses pembelajaran di sekolah/madrasah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), maka kompetensi pembelajaran SKI adalah kemampuan, kecakapan, pengetahuan, kepribadian, dan/atau keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran SKI dalam waktu tertentu.

Selain berupaya menyampaikan pengetahuan, pembelajaran SKI hendaknya tidak lepas dari nilai-nilai ketakwaan dan sikap sosial. Mempelajari SKI berarti berusaha untuk memahami bahwa dalam tumbuh kembangnya kebudayaan Islam tidak bisa lepas dari kekuatan Maha Kuat yaitu Allah SWT. Para tokoh Islam tempo dulu selain memiliki kemampuan tertentu, mereka juga adalah tokoh masyarakat yang disegani dan dihormati, serta memiliki sikap takwa yang tinggi. Jika nilai-nilai tersebut didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran SKI, maka hal itu akan berdampak positif dalam kehidupan mereka. Mereka akan menjadi pribadi yang takwa, tawaddu', dan pandai bermasyarakat.

Terkait dengan kompetensi pembelajaran SKI yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik, di bawah ini dijabarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pembelajaran SKI semester ganjil dan genap khusus di kelas VII madrasah tsanawiyah (MTs.).⁸⁶

(a) Semester Ganjil

Tabel 2.1
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Makkah. 2.2. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan	3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di

⁸⁵ Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), 53.

⁸⁶ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 2-5.

kejadian tampak mata	Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	4.1. Melafalkan QS. Al-'Alaq [96]: 1-5 yang merupakan wahyu pertama diterima Nabi Muhammad Saw. 4.2. Melafalkan QS. Al-Mudatsir [84]: 1-7 yang merupakan wahyu kedua diterima Nabi Muhammad Saw. 4.3. Melafalkan QS. Asy-Syu'ara [26]: 154 dan QS. al-Hijr [15] : 94 sebagai dasar untuk berdakwah secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan. 4.4. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Mekkah 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah

(b) Semester Genap

Tabel 2.2
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghargai perilaku <i>Khulafaurrasyidin</i> cerminan dari akhlak Rasulullah Saw. 1.2. Merespons langkah-langkah yang diambil oleh Khalifah Daulah Bani Umayyah untuk kemajuan umat Islam dan budaya Islam. 1.3. Merespons keshalihan dan kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz merupakan cerminan perilaku Rasulullah Saw. 1.4. Merespons dari sisi-sisi negatif perilaku para penguasa Daulah Dinasti Umayyah.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1. Merespons nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> untuk masa kini dan yang akan datang. 2.2. Merespons gaya kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> 2.3. Merespons nilai-nilai dari perkembangan kebudayaan/ peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai kesederhanaan dan kesalihan Umar bin Abdul Azizi dalam kehidupan sehari-hari. 2.5. Menghargai keteladanan semangat para ilmuwan muslim pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1. Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> . 3.2. Memahami sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah. 3.3. Memahami perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.4. Memahami tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.5. Memahami sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah	4.1. Meniru model kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> . 4.2. Menceritakan kisah ketegasan Abu Bakar as-Siddiq

konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad Saw. 4.3. Menceritakan kisah tentang kehidupan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari.
---	--

Selanjutnya pemetaan kompetensi pembelajaran SKI di atas sebagai berikut:⁸⁷

Tabel 2.3
Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI

No.	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.1 ; 4.2 ; 4.3 ; 4.4
2.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.2 ; 2.3 ; 2.4 ; 3.1 ; 3.2 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.5
3.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 2.2 ; 3.1 ; 4.1 ; 4.2
4.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.3; 1.4 ; 2.4; 3.2 ; 3.5; 4.3
5.	KI - 1 KI - 2 KI - 3	1.2; 2.3 ; 2.5; 3.3; 3.4

Guna kepentingan penelitian ini, komik yang dikembangkan mengambil materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:⁸⁸

Tabel 2.4
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

⁸⁷ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 6.

⁸⁸ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian,</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
---	---	--	---

<p>kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
---	--	--	--

Hal terpenting dari semua kompetensi pembelajaran SKI di atas adalah penerapan dari kompetensi itu sendiri. Peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika pembelajaran SKI diartikan sebagai usaha interna-lisasai nilai-nilai kehidupan, maka hasil belajar yang diharapkan adalah peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Peserta didik memiliki kesadaran waktu, meng-hargai waktu, sikap kritis, sikap toleransi, sikap pantang menyerah, pemimpin sejati, menghargai peninggalan SKI, dan memiliki rasa kecintaan yang besar terhadap Islam. Lebih khusus lagi karena pembelajaran SKI tidak lepas dari mempelajari sejarah dan silsilah keluarga Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh Islam masa lalu, maka diharapkan peserta didik bisa mengkaji silsilah keluarganya juga, sehingga mereka mengetahui indentitas dan jati diri keluarganya.⁸⁹

Perpustakaan UIN Mataram

⁸⁹ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 63.

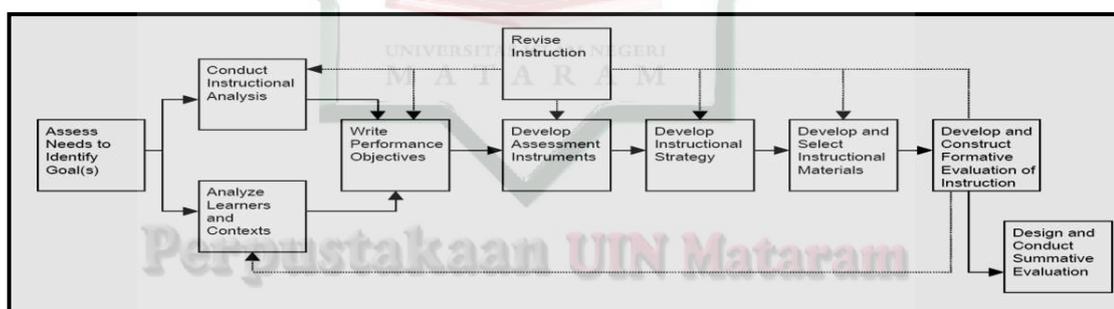
BAB III METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*, yaitu suatu jenis penelitian yang memiliki sintaks/langkah-langkah tertentu dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki/menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.¹ Atau sebagai satu jenis penelitian yang dimanfaatkan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dan menguji efektifitas produk yang telah dikembangkan tersebut.² Penggunaan jenis penelitian tersebut dalam rangka mengembangkan komik sebagai media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII.

Berkaitan dengan hal di atas, berikut ini dijabarkan beberapa sub bagian metode penelitian ini sesuai dengan struktur penelitian dan pengembangan yaitu model yang dikembangkan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.³

A. Model yang Dikembangkan

Pengembangan komik SKI dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985-2001) atau yang lebih dikenal dengan nama model Dick, Carey, & Carey (2001). Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah seperti yang tertera pada gambar di bawah ini.



Bagan 3.1

Desain Langkah Pengembangan Model Dick, Carey, and Carey (2001)⁴

Bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks; (4) merumuskan tujuan khusus/performansi; (5) mengembangkan instrumen penilaian/butir tes acuan patokan; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8)

¹ Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 164.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

³ Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 51.

⁴ Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New Jersey USA: Pearson, 2009), 1.

merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) mengadakan kegiatan revisi produk; dan (10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵ Dari ke-10 langkah tersebut, penelitian ini hanya sampai di langkah ke-9, yaitu evaluasi formatif di mana rancangan, proses, atau program sudah dianggap selesai. Dengan kata lain, langkah ke-10 tersebut peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi daya dan waktu akan peneliti laksanakan.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari penggunaan model Dick, Carey, & Carey (2001) dalam penelitian ini. Alasan-alasan tersebut terwakilkan oleh beberapa alasan yang dikemukakan para ahli, seperti Punaji Setyosari menjelaskan bahwa dari sekian banyak model penelitian dan pengembangan terdapat salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan secara luas adalah model Dick, Carey, & Carey (2001).⁶ Mendukung alasan tersebut Hamzah B. Uno memberikan 3 (tiga) alasan mengapa model Dick, Carey, & Carey (2001) banyak digunakan oleh para peneliti yaitu:

- a. Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah di mana setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi peneliti pemula sangat cocok dijadikan sebagai dasar untuk memahami model lainnya.
- b. Semua langkah dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Langkah-langkah tersebut ibarat suatu sistem; memiliki keterkaitan yang sangat jelas dan tidak terputus antara satu langkah dengan langkah lainnya.
- c. Langkah pertama dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah tersebut relevan dengan praktik pengembangan kurikulum pada sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi, di mana langkah pertama dalam kegiatan desain pembelajaran adalah penentuan tujuan pembelajaran.⁷

B. Prosedur Pengembangan

Setelah menentukan model penelitian dan pengembangan yang digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah menjabarkan secara praktis sintaks/langkah-langkah yang terdapat dalam model penelitian dan pengembangan yang dipilih tersebut. Sesuai penjelasan di atas bahwa model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Dick, Carey & Carey (2001), maka langkah-langkahnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah ke I: *assess need to identify instructional goal (s)* (analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum).

Langkah *pertama* yang dilakukan adalah identifikasi dan menentukan kompetensi dasar serta indikator dari materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad

⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), 288; M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), 65; Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 139-149; dan Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 22-33.

⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

⁷ Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 24.

Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 atau “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, melalui proses analisis terhadap kedua kurikulum. Sesuai hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI (Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I) bahwa pembelajaran SKI mengkombinasikan kedua kurikulum.⁸ Namun demikian setelah mengkomparasi buku dalam kedua kurikulum tersebut khusus dari segi materi tidak ada perbedaan signifikan, hanya berbeda penggunaan pilihan kata. Adapun hasil dari identifikasi tersebut tampak seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013⁹

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	1. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah. 2. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam. 3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah. 4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy. 7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	1. Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam. 2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah. 3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah. 4. Respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah.

⁸ Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I, *Wawancara*, Mataram, 28 Februari 2023

⁹ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53

Tabel 3.2
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum
Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019¹⁰

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.3 Menghayati perintah Allah untuk <i>amar ma'ruf nahi munkar</i>	1. Menjelaskan Kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Kota Madinah sebelum Islam.
1.4 Menghayati nilai-nilai positif dari perjuangan Nabi Muhammad dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	2. Menjelaskan respon masyarakat Madinah terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw.	2. Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.
2.1 Menjalankan sikap bijaksana dalam meneladani kegiatan dakwah masyarakat	3. Menyebutkan hambatan tantangan dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	3. Strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.
2.2 Menjalankan sikap mandiri dalam kegiatan ekonomi	4. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam menghadapi berbagai hambatan dan tantangan dalam pengembangan dakwah Islam.	4. Respon pada dakwah nabi muhammad SAW. di Madinah.
3.3 Menganalisis strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	5. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan Madinah.	
3.4 Menganalisis sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	6. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.3 Merekonstruksi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	7. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.4 Mengidentifikasi langkah-langkah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	8. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad dalam menghadapi masyarakat Madinah sebagai implementasi <i>amar ma'ruf nahi munkar</i> .	
	9. Menguraikan misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta.	
	10. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	

Perumusan kompetensi dasar ke dalam beberapa indikator dan materi pembelajaran di atas tidak dilakukan oleh peneliti, tetapi sudah terformat atau tersedia dalam kurikulum mata pelajaran SKI. Dengan kata lain, peneliti tinggal memanfaatkannya.

2. Langkah ke II: *conduct instructional analysis* (melakukan analisis pembelajaran).

Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator, langkah kedua yang peneliti lakukan adalah mengklasifikasikan tujuan umum tersebut ke dalam ranah kemampuan belajar. Kemampuan belajar peserta didik harus tercermin dalam bentuk perilaku yang harus dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dalam istilah yang digunakan oleh Sudjana perilaku peserta didik dalam pembelajaran disebut dengan perbuatan belajar.¹¹ Perilaku peserta didik dalam pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan yaitu (1) perilaku kawasan

¹⁰ Muh. Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020), 54

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005), 47.

kognitif (aspek kecerdasan/intelegensi); (2) perilaku kawasan psikomo-torik (aspek jasmani/keterampilan); dan perilaku kawasan afektif (aspek sikap/rasa/kesadaran).¹² Sementara menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana bahwa kemampuan belajar ada 5 (lima) yaitu kemahiran intelektual, informasi verbal, kegiatan intelektual, sikap, dan keterampilan motorik.¹³ Pengembangan produk komik sebagai media pembelajaran SKI ini, diharapkan mampu menunjang terwujudnya kemampuan belajar peserta didik yang tercermin dalam bentuk perilaku/perbuatan dalam pembelajaran.

Materi yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Jika ditinjau dari segi struktur perilaku pembelajaran, maka perilaku pembelajaran yang ditampilkan oleh peserta didik melalui materi tersebut termasuk pada struktur pengelompokan, di mana perilaku-perilaku tersebut tidak mempunyai ketergantungan antara satu dengan lainnya, walaupun semuanya berhubungan. Pada kondisi ini, garis penghubung antara perilaku spesifik yang satu dan lainnya tidak diperlukan.¹⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada materi tersebut tidak ada materi prasyarat bagi materi yang lain, meskipun kesemuanya saling berkaitan satu sama lain. Ketika mempelajari materi tersebut tidak harus dimulai dari materi pertama, tetapi dapat dari materi mana saja.

Setelah menganalisis tujuan umum pembelajaran untuk materi di atas, maka dapat diklasifikasikan ke dalam ranah kemampuan belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.3
Ranah Kemampuan Belajar

No.	Tujuan Umum	Kemahiran Intelektual	Informasi Verbal	Kegiatan Intelektual	Sikap	Ket. Motorik
1.	Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.	v	v	v	v	
2.	Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah		v	v	v	
3.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.		v	v	v	
4.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.		v	v	v	
5.	Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.	v	v	v		
6.	Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat	v	v	v	v	

¹² Suparman, *Desain Instruksional*, 132-133.

¹³ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses*, 47-49.

¹⁴ Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, 126.

	bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.					
7.	Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
8.	Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
9.	Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.		v	v	v	v

3. Langkah ke III: *analyze learners and contexts* (menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks).

Pada langkah ke-3 ini peneliti menganalisa karakteristik peserta didik kelas VII MTs., menganalisa lingkungan belajar mereka dan di mana akan digunakan. Sesuai dengan uraian pada latar belakang dikemukakan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik bahwa guru SKI yang mengajar pada kelas VII cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah, cerita dan resitasi (pemberian tugas dalam bentuk PR). Hal ini mengakibatkan pola komunikasi belajar cenderung satu arah. Meskipun pada kesempatan lain menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya berupa film sejarah Islam, sementara untuk media komik pernah digunakan.

Saat diinformasikan kepada mereka tentang pengembangan media komik SKI yang sedang peneliti lakukan, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.

4. Langkah ke IV: *write performance objectives* (merumuskan tujuan khusus/performansi).

Setelah peneliti menganalisa karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajarnya, maka peneliti merumuskan tujuan *performance* atau unjuk kerja, yang di dalam pembelajaran dikenal dengan istilah tujuan khusus pembelajaran.¹⁵ Tujuan khusus pembelajaran merupakan rumusan perilaku atau kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta setelah mereka mengikuti pembelajaran. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik yang berbentuk rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional. Tujuan khusus tersebut memberikan informasi terkait butir-butir tes yang mencerminkan perilaku peserta didik yang diukur.¹⁶ Seperti dijelaskan oleh Dick, Carey & Carey (1985) dalam Hamzah B. Uno bahwa tujuan unjuk kerja atau tujuan khusus pembelajaran berisi: (1) deskripsi perilaku yang akan dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran; (2) menggambarkan tujuan, keadaan atau standar kualitas perilaku pembelajaran yang dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik; dan (3) kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk kerja atau perilaku peserta didik yang dimaksudkan pada tujuan.¹⁷

¹⁵ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

¹⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 285.

¹⁷ Uno, *Orientasi Baru*, 143; dan Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 27.

Materi SKI yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Materi tersebut memiliki beberapa indikator yang kemudian dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Berikut ini daftar indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin capai dari materi tersebut:

Tabel 3.4
Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan
Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan

Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Dengan mengamati gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.
2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.	2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.
3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.	3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.
4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.	6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.
7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.

5. Langkah ke V: *develop assessment instruments* (mengembangkan instrumen penilaian).

Langkah ke-5 yang dilakukan umumnya adalah penyusunan butir-butir tes untuk mengukur ketercapaian indikator dan/atau tujuan pembelajaran dan juga instrumen untuk menilai produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian berupa angket/kuesioner untuk menilai kelayakan produk komik SKI yang telah dikembangkan. Instrumen lain yang juga disusun adalah pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi untuk mendapatkan data berupa tanggapan, komentar, kritik, dan saran berikut sejumlah arsip/dokumen terkait pengembangan komik SKI. Dari instrumen-instrumen tersebut dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Sesuai dengan desain uji coba penelitian ini, maka instrumen penilaian yang disusun adalah angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan angket/instrumen penilaian untuk uji

coba pada siswa (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan).

a. Angket/instrumen penilaian uji coba ahli

1) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1, 2, 3, 4, 5,
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8,
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
		Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik			
Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik			
Variasi gambar dalam komik			
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	

	Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46
	Menarik perhatian peserta didik	
	Menarik minat membaca peserta didik	
	Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
	Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
	Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
	Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
	Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
	Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
	Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
	Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
	Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran terdiri atas (1) identitas ahli media pembelajaran; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli media pembelajaran; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Media Pembelajaran

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/yang

Diampu :1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk

memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat.
 - 2) Kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat.
 - 3) Menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat.
 - 4) Sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik				
		2. Ukuran buku komik				
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover				
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				

		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover					
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata					
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan					
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik					
		18. Keharmonisan penggunaan warna					
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata					
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata					
		21. Ketepatan penempatan balon kata					
		22. Kepadatan pesan pada balon kata					
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata					
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa					
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik					
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik					
		27. Variasi gambar dalam komik					
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI					
		29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan					
		30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI					
		31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
		32. Menarik perhatian peserta didik					
		33. Menarik minat membaca peserta didik					
		34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik					
		35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar					
		36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI					
		37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI					
		38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas					
		39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik					
		40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana					
		41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik					
		42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur					
		43. Membangun kepercayaan diri guru dalam					

		mengelola pembelajaran				
		44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
		46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Media:

6. Kesimpulan Kelayakan

- (1) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (2) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (3) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; skor (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; dan (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.

2) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian			

		ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Kesantunan Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa terdiri atas (1) identitas ahli bahasa; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli bahasa; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Bahasa

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai.
 - 2) Kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai.
 - 3) Tepat, jelas, terbaca, sesuai.
 - 4) Sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.
- b. Komentar, catatan, saran, dan kritik disediakan pada tiap akhir komponen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf				
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata				
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca				
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan				
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi				
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentor/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai; (2) kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai; (3) tepat, jelas, terbaca, sesuai; dan (4) sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.

3) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi.

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk coba ahli isi/materi sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2,

	dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3, 4,
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi terdiri atas (1) identitas ahli isi/materi; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/Mata Pelajaran

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik

yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat.
 - 2) Kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat.
 - 3) Sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat.
 - 4) Sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus				
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				

		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan, dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat; (2) kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat; (3) sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat; dan (4) sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.

- b. Angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan)

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba pada peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2,
		Kemenarikan tampilan cover komik	3, 4,
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada	5, 6,

		cover komik	7, 8, 9
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terdiri atas (1) identitas umum; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; dan (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VII/Genap

Nama :

Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

- a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
- 2) Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
- 3) Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 4) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; dan (b) memberikan komentar, saran, serta

masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan pada komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat; (2) kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat; (3) tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat; dan (4) sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

6. Langkah ke VI: *develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Dick, Carey & Carey (1985) dalam Atman menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menggambarkan tentang keseluruhan tahapan yang dilalui dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang telah ditetapkan. Tahapan yang dimaksud adalah kegiatan pra-instruksional, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, kegiatan tes, dan upaya tindak lanjut. Atau yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979) dalam Atman bahwa strategi pembelajaran berisi kegiatan pemberian motivasi atau menarik perhatian peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran, penegasan kompetensi prasyarat, pemberian stimulus (penyampaian masalah, topik atau konsep), menjelaskan petunjuk belajar, membangun partisipasi peserta didik, memberikan *feed back*, menilai penampilan, dan merumuskan kesimpulan.¹⁸

Berdasarkan identifikasi tujuan umum, identifikasi tingkah laku masukan, karakteristik peserta didik dan konteks, maka strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam produk komik SKI ini adalah pembelajaran individual dan kelompok, di mana untuk mempelajari produk komik SKI ini bisa dilakukan secara mandiri dan/atau kelompok. Di dalam komik yang telah dikembangkan terdapat beberapa instruksi dan/atau kegiatan peserta didik baik secara mandiri dan kelompok. Jika dikaitkan dengan macam-macam bentuk kegiatan pembelajaran yang terbagi tiga yaitu: (1) guru sebagai fasilitator dan peserta didik belajar sendiri; (2) guru sebagai sumber utama dan peserta didik belajar darinya, dan (3) guru sebagai penyampai bahan ajar yang dipilihnya atau yang disusunnya, disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik),¹⁹ maka pembelajaran individual dan/atau kelompok termasuk pada bentuk kegiatan pembelajaran yang pertama. Hal itu sangat tepat, berhubung kondisi pandemi covid-19 yang telah reda, maka memungkinkan peserta didik belajar dengan memanfaatkan komik SKI dapat dilakukan secara individu dan/atau kelompok di dalam atau luar kelas. Dengan demikian segenap tahapan dalam strategi pembelajaran akan dilakukan secara luring/*offline*.

7. Langkah ke VII : *develop and select instructional material* (mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Langkah ini merupakan langkah utama dari pengembangan ini karena dapat mempengaruhi produk yang dihasilkan. Berdasarkan strategi pembelajaran yang

¹⁸ Suparman, *Desain Instruksional*, 204-205.

¹⁹ Suparman, *Desain Instruksional*, 256.

telah dipilih untuk menunjang penelitian ini yaitu pembelajaran individual dan/atau kelompok dengan kegiatan pembelajaran berupa pengajar sebagai fasilitator dan peserta belajar sendiri, maka pengembangan bahan pembelajaran yang dipilih adalah pengembangan bahan belajar mandiri.²⁰ Ditinjau dari latar belakang, maka bahan belajar mandiri dan kelompok yang dikembangkan adalah produk komik SKI untuk pembelajaran SKI di kelas VII MTs dalam bentuk media cetak. Alasan rasional dikembangkannya produk komik SKI telah dijelaskan di latar belakang. Produk komik yang dihasilkan memiliki kekhasan/kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan beberapa komik cerita Islami yang beredar di masyarakat, yaitu: (1) pada awal cerita komik disertakan dengan petunjuk penggunaan komik oleh peserta didik, peta konsep, dan campaign pembelajaran yang ingin dicapai berupa kompetensi dasar indikator pembelajaran; (2) di setiap akhir cerita dilengkapi dengan rangkuman materi dari cerita komik, agar peserta didik dapat mengetahui intisari dari cerita komik; dan (3) agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya, maka di setiap bagian akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/ pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik.

8. Langkah ke VIII: *design and conduct formative evaluation of instruction* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).

Setelah produk komik SKI dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi formatif. Kegiatan evaluasi formatif adalah kegiatan penilaian oleh para *trial tester* terhadap kelayakan produk komik SKI. Kegiatan evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan sebagai pertimbangan perbaikan dari produk komik SKI yang telah dikembangkan. Kegiatan evaluasi formatif dapat dilakukan selama proses pengembangan produk komik atau saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mendukung proses peningkatan efektifitas. Evaluasi formatif meliputi penilaian dari para ahli (ahli isi/materi bidang studi, ahli media, dan ahli bahasa) dan penilaian oleh peserta didik kelas VII MTs. (penilaian perorangan, penilaian kelompok kecil, dan penilaian lapangan).

9. Langkah ke IX: *revise instruction* (merevisi produk komik SKI).

Data yang telah diperoleh dari hasil evaluasi formatif dikumpulkan, dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan produk komik SKI yang dapat membantu mempermudah peserta didik belajar. Kedua langkah yang terakhir dapat dijelaskan pada hasil pengembangan yang meliputi: masukan dari para ahli, dari hasil uji coba pada peserta didik, dan revisi hasil pengembangan.

10. Langkah ke X: *design and conduct summative evaluation* (mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif).

Untuk langkah ke-10 peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi dana, waktu, dan kondisi peneliti gunakan. Memang secara konseptual untuk

²⁰ Suparman, *Desain Instruksional*, 262 Dijelaskan bahwa macam-macam pengembangan bahan pembelajaran ada 3 yaitu pengembangan bahan belajar mandiri, pengembangan bahan pengajaran konvensional, dan pengembangan bahan belajar yang dipilih guru yang disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik).

mengetahui keefektifan penggunaan produk komik SKI ini, peneliti perlu melakukan evaluasi tahap akhir yang tidak lain adalah tahapan ke-10 dari model pengembangan Dick, Carey, and Carey (2001). Dengan demikian, dimungkinkan produk komik SKI ini memenuhi persyaratan mutu atau ketentuan yang berlaku.

C. Uji Coba Produk

Setelah sub bagian perencanaan pengembangan diuraikan, maka sub tema selanjutnya yang dijelaskan adalah kegiatan uji coba (*try out*) produk. Kegiatan uji coba produk ditujukan untuk memperoleh data/informasi sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk komik SKI supaya mendapatkan produk pengembangan yang dapat mencapai tingkat kelayakan dan daya tarik sesuai dengan harapan. Kegiatan uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi desain uji coba dan subyek uji coba. Subyek uji coba produk dikenal dengan istilah *trial tester*.

1. Desain Uji Coba

Sebagai upaya meningkatkan kelayakan produk komik SKI untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, dilakukan serangkaian uji coba terhadap produk pengembangan tersebut kemudian diadakan revisi/perbaikan sebagaimana masukan dan saran dari subyek uji coba. Uji coba yang dilakukan ini melalui beberapa tahap, yaitu *pertama*, review/penilaian ahli isi/materi, review/penilaian ahli media pembelajaran, dan review/penilaian ahli bahasa. *Kedua*, uji coba pada peserta didik, yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil; dan uji coba lapangan.²¹ Uji coba ahli merupakan bagian dari uji validitas terhadap komik SKI, sedangkan uji pada peserta merupakan uji kepraktisan terhadap komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut mengacu pada rancangan yang disajikan sebagai berikut:

- a. Review/penilaian ahli isi/materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasaan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran tersebut digunakan untuk merevisi draf dari produk komik SKI yang telah dikembangkan pada tahap berikutnya. Ahli isi/materi yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam di UIN Mataram dan guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram.
- b. Review/penilaian ahli media pembelajaran bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan desain dan kegunaannya sebagai media pembelajaran. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi desain produk

²¹ Hadi Gunawan Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 Edisi Oktober 2016 (Mataram, IKIP Mataram), 56, last modified October, 10, 2016, Accessed September 28, 2020, <https://www.ikip-mataram.ac.id>, <http://scholar.google.co.id>; Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian*, 94

komik SKI berikutnya. Ahli media yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

- c. Review/penilaian ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sudah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi aspek kebahasaan desain produk komik SKI berikutnya. Ahli bahasa yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada FTK UIN Mataram.

Selain uji coba melalui penilaian para ahli dilakukan pula 3 (tiga) uji coba lainnya yang *trial tester*-nya adalah peserta didik, yaitu:

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan awal tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan kepada 1-3 orang peserta didik di mana terdiri dari 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi menengah, dan 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.
- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian/tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan terhadap produk komik SKI yang dikembangkan melalui instrumen penilaian. Data/informasi yang diperoleh dari uji kelompok kecil sama dengan uji coba perorangan.

Uji coba kelompok kecil melibatkan subyek uji coba sejumlah 5-8 orang peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan 9 (sembilan) orang peserta didik, karena dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.

- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan jumlah 15-30 orang peserta didik (*a whole class of learners*) atau dengan kelompok yang lebih besar. Ini adalah uji coba untuk melakukan revisi produk komik SKI tahap akhir/final dengan instrumen angket yang sama dengan uji perorangan dan uji kelompok kecil.²²

²² Setyosari, *Metode Penelitian*, 288-289; Sakti, "Pengembangan Bahan, 56-57.

Data/informasi yang diperoleh dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan adalah penilaian dan tanggapan mengenai tampilan komik, penyajian isi komik, kemanfaatan komik SKI sebagai media dan sumber belajar saat digunakan secara mandiri atau berkelompok. Di samping itu juga peserta didik memberikan catatan, komentar, masukan, saran, dan kritik terhadap komik SKI yang dikembangkan. Penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, dan kritik dari ketiga uji coba tersebut dijadikan bahan revisi produk komik SKI berikutnya.

2. Subyek Uji Coba

Seperti dijelaskan di atas bahwa subyek uji coba dikenal dengan istilah *trial tester*. Para *trial tester* untuk uji coba produk komik SKI ini pada masing-masing uji coba sebagai berikut:

- a. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli isi/materi ahli isi/materi melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan Pendidikan Agama Islam di UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Ibu Dr. Emawati, M.Ag., saat ini Beliau menjabat sebagai dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam FTK UIN Mataram dan Kepala Pusat Penelitian LP2M UIN Mataram dan guru mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram Ibu Hj. Laily Mufida, S.Pd.I.
- b. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli media melibatkan praktisi pendidikan, yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (dosen tetap di Program Studi Tadris Bahasa Inggris FTK UIN Mataram) dan Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (dosen tetap di Program Studi Tadris Fisika FTK UIN Mataram dan Wakil Dekan III pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama FTK UIN Mataram)
- c. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli bahasa melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Dr. Muammar, M.Pd., (dosen tetap sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram) dan Ibu Dr. Hilmiati, M.Pd. (dosen tetap Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram).

Selanjutnya untuk uji coba pada peserta didik melibatkan peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram sebagai *trial tester*-nya, berikut penjelasannya.

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*) melibatkan 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi/hasil belajar tersebut diperoleh dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari

guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 7.

- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) melibatkan 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 3.
- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan 32 (tiga puluh dua) orang peserta didik dari kelas VII MTs.N 1 Mataram, Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 1.

Uji coba produk komik SKI dengan menggunakan tiga tingkatan prestasi/hasil belajar peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram tersebut dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan kelayakan dari segi kepraktisan penggunaan produk komik SKI sebagai media pembelajaran pada semua tingkat kemampuan peserta didik. Diasumsikan jika peserta didik pada prestasi/hasil belajar pada tingkat rendah komik SKI tersebut dapat diterima, dipahami, dan digunakan dengan mudah maka sudah tentu dapat diterima, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik yang memiliki tingkat prestasi/hasil belajar tinggi.

D. Jenis Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka/nomerik atau data kualitatif yang diangkakan misalnya pemberian skor: baik sekali (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Untuk penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil angket/instrumen penilaian berupa angket yang disebarkan ke para *trial tester* baik dari unsur ahli (dosen dan guru SKI), maupun peserta didik (kelas VII MTs.) untuk menguji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif ialah data yang berbentuk kata, kalimat, dan gambar. Untuk penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan dari kolom komentar, tanggapan, saran, atau kritikan yang tersedia dalam instrumen penilaian uji coba kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan.²³

Berdasarkan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Dick, Carey, & Carey (2001), maka data-data yang disebut di atas diperoleh pada langkah yang ke-8 yaitu merancang dan melakukan evaluasi formatif. Seperti dijelaskan di atas pada sub tema prosedur pengembangan bahwa pada kegiatan ke-8 ini peneliti mengadakan perancangan dan

²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 15; Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 23-24.

mengadakan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif dikumpulkan informasi, keterangan, dan data oleh peneliti pengembang selama proses, program, atau produk media komik SKI terlaksana atau dikembangkan, sehingga ditemukan berbagai kekurangan untuk selanjutnya dijadikan sebagai bahan revisi produk media komik SKI berikutnya.²⁴ Data-data dari hasil evaluasi formatif ini dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

1. Data evaluasi tahap pertama berisi tiga hasil review/penilaian ahli yaitu (a) hasil review/penilaian ahli isi/materi, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasan, ketepatan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI; (b) hasil review/penilaian ahli media pembelajaran, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan sebagai media pembelajaran; dan (c) hasil review/penilaian ahli bahasa, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs.
2. Data evaluasi tahap kedua, di mana data yang didapatkan berasal dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran peserta didik kelas VII MTs. terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan.
3. Sebagai tahap ketiga, maka data diperoleh dari hasil uji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba lapangan berupa angket/instrumen penilaian yang disebarakan kepada peserta didik kelas VII MTs.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs., maka data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Oleh karena itu instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

1. Angket/kuesioner, yaitu salah satu teknik pengumpulan data penelitian dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.²⁵ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala likert yaitu skala yang dipakai untuk mengukur aspek sikap, pendapat, dan persepsi/pandangan seseorang atau kelompok tertentu tentang realita sosial.²⁶ Skala likert atau disebut juga dengan *a summated rating scale* yaitu angket yang mengukur sikap responden tentang suatu hal yang diungkapkan melalui serang-

²⁴ Setyosari, *Metode Penelitian*, 287; Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 31.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 142.

²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), 134

kaian pernyataan tentang suatu kecenderungan, suatu hal, obyek, produk, keadaan, dan sebagainya dan menanyakan kepada responden untuk memberikan jawaban apakah mereka sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pernyataan sikap atau isian angket dari responden tersebut kemudian dijumlahkan dalam bentuk angka/nomerik.²⁷ Penelitian ini menggunakan modifikasi skala likert 4 (empat) skala, di mana alternatif pilihan jawabannya bisa seperti di bawah ini: (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat. Angket likert digunakan untuk mengumpulkan data tentang review/penilaian terhadap produk komik SKI pada setiap uji coba.²⁸

Angket/instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpul-kan data tentang tingkat kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. untuk masing-masing uji coba mempunyai aspek penilaian tersendiri yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator. Adapun angket/instrumen penilaian yang digunakan adalah (1) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli media pembelajaran yang aspek penilaiannya berupa aspek fisik, aspek penokohan, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran; (2) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli bahasa yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, dan aspek kesantunan berbahasa; (3) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli isi/materi yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, aspek kedalaman dan keluasan isi/materi, dan aspek penyajian; (4) angket/instrumen penilaian dan tanggapan peserta didik kelas VII MTs. (dalam uji coba perorangan, uji kelompok kecil; dan uji lapangan) yang aspek penilaiannya berupa aspek tampilan fisik, aspek penyajian isi komik, dan kemanfaatan komik. Angket/instrumen penilaian untuk masing-masing uji coba terlampir.

2. Pedoman wawancara. Wawancara (interview) umumnya diartikan sebagai suatu aktivitas tanya jawab antara dua atau lebih baik secara langsung atau berhadapan secara fisik saling mendengar/ merespon satu sama lain.²⁹ Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur. Pada praktiknya pedoman wawancara yang telah dirumuskan hanya berisi garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan dan

²⁷ Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 Januari 2023, pukul 19.28; Setyosari, *Metode Penelitian*, 232.

²⁸ Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, 96.

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), 192.

tidak harus urut pertanyaan yang disampaikan; dengan kata lain berjalan alamiah seperti komunikasi pada umumnya.³⁰ Sumber data yang diwawancarai adalah pihak *trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs. terkait kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran.

Data hasil wawancara yang telah didapatkan menjadi data pelengkap dari hasil angket terkait kelayakan produk media komik SKI yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain teknik wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan belum bisa dijawab oleh instrumen lainnya.

3. Pedoman dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, catatan/laporan prestasi atau hasil kerja/belajar, lengger, biografi, peraturan, catatan harian, sejarah kehi-dupan, agenda, foto, dan video kegiatan.³¹ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang biodata *trial tester* (*trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs.), catatan/laporan prestasi atau hasil belajar peserta didik kelas VII MTs., foto dan video penelitian, serta data-data lainnya terkait setting penelitian. Agar kegiatan dokumentasi lancar dan dokumen/arsip yang didapatkan lengkap, maka penelitian ini menggunakan pedoman dokumentasi yang berisi daftar dokumen atau arsip berkaitan tema penelitian yang dikumpulkan. Dalam praktiknya, jika dokumen/arsip yang dicari sudah ditemukan maka peneliti membubuhkan cek list pada pedoman dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul semua data hasil review para ahli (ahli media pembelajaran, ahli isi/materi, dan ahli bahasa), serta hasil uji coba (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) produk pengembangan berupa media komik untuk pembelajaran SKI di MTs. pada setiap tahapannya, maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Data-data tersebut dianalisis menggunakan 2 (dua) teknik analisa data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Penjelasan kedua teknik analisa data sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

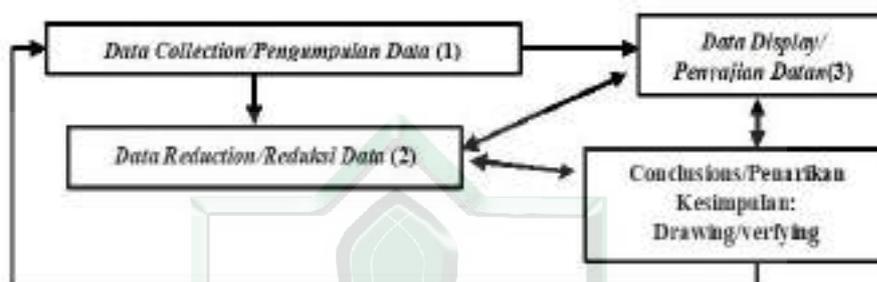
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian data yang terkumpul tidak saja berupa data kuantitatif, hasil pengamatan, data arsip/dokumen, tetapi juga data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dari tanggapan, komentar, saran atau kritik yang tersedia pada angket yang telah disebar. Khusus data kualitatif dapat berupa masukan, komentar, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dinalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Melalui teknik tersebut data-data kualitatif direduksi atau dikelompokkan sedemikian rupa

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 138-140.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 274-275; Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 82.

sehingga dapat dibaca dan dipahami arah dan maksudnya. Hasil analisis data kualitatif dapat dijadikan sebagai bahan untuk revisi atau perbaikan media komik SKI yang dikembangkan.

Kegiatan analisis data kualitatif ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) yang aktivitas analisis datanya dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus dalam setiap tahapan penelitian sampai tuntas dan datanya jenuh. Aktivitas analisis data dalam analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) adalah *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.³² Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada bagan berikut:



Bagan 3.2.

Komponen dalam Analisa Data (*Interactive Model*)³⁴

Berdasarkan bagan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah pengumpulan data kualitatif khususnya terkait produk komik SKI yang telah dikembangkan. Setelah data terkumpul maka dilakukan kegiatan analisis data yang dimulai dari reduksi data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI dikelompokkan sedemikian rupa dengan cara dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya sehingga dapat dipahami maksudnya. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah penyajian data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang bersifat naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Sebagai langkah terakhir dalam analisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan. Ketika peneliti sudah memiliki kesimpulan awal, maka itu sifatnya sementara dan bisa berubah jika tidak diperoleh bukti kuat yang mendukung dalam proses pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi jika kesimpulan sementara itu didukung oleh bukti-bukti kuat, valid, dan konsisten saat peneliti turun lagi ke lapangan, maka kesimpulan tersebut kredibel atau dapat dipertanggung-jawabkan atau dengan kata lain datanya jenuh. Hal yang perlu diketahui oleh peneliti bahwa kegiatan analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan sebelum turun ke lapangan, saat penelitian berlangsung, dan setelah peneliti meninggalkan lapangan.³⁵

³² Saputro, *Manajemen Penelitian*, 98; Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91-92.

³³ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 289-299

2. Analisis Statistik Deskriptif

Setelah data terkumpul maka perlu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa kata-kata atau simbol. Data kualitatif berupa kata-kata atau simbol sisihkan sementara waktu dan dianalisis seperti penjelasan di atas, karena sangat berguna nantinya untuk melengkapi hasil analisis data kuantitatif. Sementara data yang diperoleh dari angket atau ceklist perlu dijumlahkan atau dikelompokkan sedemikian rupa sesuai dengan bentuk instrumen penelitian yang telah digunakan.³⁶ Untuk menghitung hasil pengisian angket/instrumen penilaian kelayakan komik SKI ini menggunakan dua rumus, yaitu:

a) Hasil Uji Coba Ahli

Perhitungan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/ materi) menggunakan metode Gregory dengan metode analisis hasil validasi pakar/ahli, menggunakan 2 (dua) orang pakar/ahli (rater I dan II) pada ketiga macam uji ahli tersebut yang rumusnya sebagai berikut.³⁷

$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$	Tabulasi silang 2x2		Rater I	
			Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Keterangan: V_i = Validasi Konstruksi A = Kedua rater tidak setuju B = Rater I setuju, rater II tidak setuju C = Rater I tidak setuju, rater II setuju D = Kedua rater setuju	Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
		Sangat relevan skor 3-4	C	D

Sebelum perhitungan menggunakan rumus di atas, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari para ahli (rater I dan II) direkap untuk masing-masing rater dan diolah ke dalam tabulasi silang 2x2 di atas untuk menghitung frekuensi masing-masing kolom (A, B, C, dan D). Hasil perhitungan pada tabulasi silang 2x2 itulah lalu dihitung menggunakan rumus di atas. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 3.9
Kriteria Validitas Isi³⁸

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

³⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 282-283.

³⁷ Yusuf, "Validitas", dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023

³⁸ Yusuf, "Validitas".

b) Hasil Uji Coba pada Peserta Didik

Sesuai dengan jenis data penelitian yaitu data kuantitatif deskriptif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Dalam Walpole (1992) seperti dikutip oleh Sakti bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

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

Keterangan:

P = Persentase penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban dari validator

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi.³⁹

Sedangkan untuk dapat menghitung rata-rata persentase keseluruhan subyek/komponen digunakan rumus di bawah ini.

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

Keterangan:

P = Persentase keseluruhan obyek/komponen

$\sum p$ = Jumlah persentase keseluruhan komponen

$\sum n$ = Banyak komponen.⁴⁰

Selanjutnya, untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan komik SKI sebagai media pembelajaran digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 seperti pendapat Sugiyono dalam Bella Anjani, dkk., yaitu:

Tabel 3.10
Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI
Sebagai Media Pembelajaran SKI⁴¹

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Rekomendasi
75%-100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50%-74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25%-49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0%-24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

³⁹ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58.

⁴⁰ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58

⁴¹ Bella Anjani, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Meng-analisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memaparkan dua hal penting dalam penelitian ini yang saling terkait satu sama lain, dimana akan disusun sesuai urutan rumusan masalah penelitian ini. Kedua hal tersebut adalah penyajian data penelitian dan pembahasan yang akan mengulas data penelitian menggunakan konsep atau teori yang ada pada bab II kajian teoritik.

A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan

1. Penyajian Data Penelitian

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII. Spesifikasi produk komik SKI yang diharapkan tersusun sebagaimana dipaparkan pada bab pertama di atas, telah diupayakan oleh peneliti sehingga spesifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

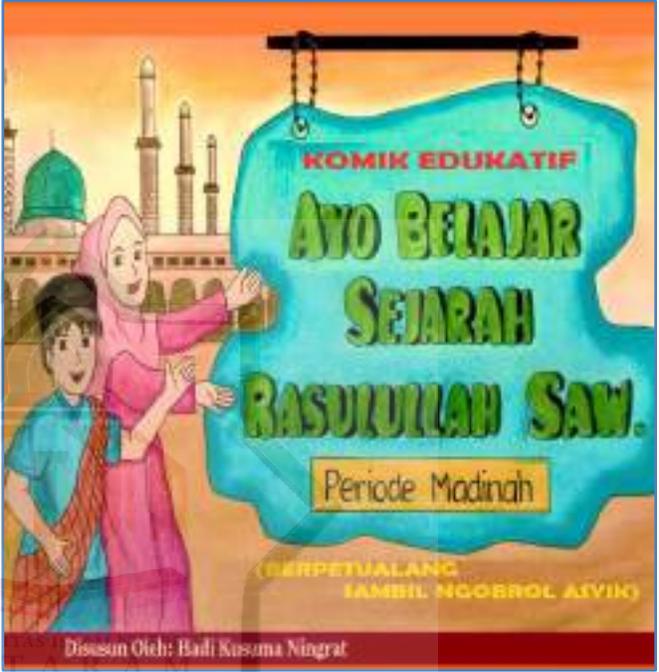
- a. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik. Hal tersebut dapat mengantisipasi kondisi di lapangan yang tidak semua peserta didik kelas VII memiliki *smart phone* dan/atau kuota untuk dapat mengakses komik digital terutama peserta didik yang kurang mampu atau yang tinggal di kampung atau pelosok desa.
- b. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 dikombinasikan dengan “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- c. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A5. Ukuran kertas tersebut relatif masih besar, ini digunakan karena secara umum buku-buku yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII (usia 13-14 tahun) relatif berukuran besar dan berwarna cerah. Pun demikian dengan komik, berdasarkan hasil observasi penulis bahwa komik untuk anak usia SD-SMP di pasaran umumnya menggunakan ukuran kertas relatif besar seperti A4 atau lebih, sehingga gambar dan tulisan dapat jelas terlihat. Namun demikian dengan ukuran yang besar tersebut memiliki kelemahan yaitu kurang fleksibel untuk dapat dibawa ke mana-mana.
- d. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*. Penggunaan jenis huruf tersebut agar tulisan pada komik lebih jelas terbaca dan lebih hemat tempat penulisan, meskipun secara artistik kurang menarik bagi anak usia SD-SMP.
- e. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.

- f. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan cenderung banyak yang tidak baku, karena mengikuti bahasa sasaran pengguna komik atau bahasa yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari oleh anak-anak.
- g. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi.
- h. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
- i. Sebagai kekhasan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab. Cara ini mengadopsi film kartun *Super Book Indonesia* (film animasi Kristen), di mana memadukan latar kekinian dengan tokoh utama 2 orang anak kecil Barat dan sebuah robot berkelana ke dalam kisah para nabi dan rasul tempo dulu dengan latar Timur Tengah/Arab. Adapun ilustrasi gambar dalam komik SKI ini berupa gambar kartun.
- j. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
- k. Unsur kekhasan lainnya dari komik SKI ini yaitu sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok. Dengan kata lain, bahwa dalam komik SKI ini terdapat semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi.

- I. Secara detail komik SKI ini berisi unsur-unsur sebagai berikut:
 - 1) Cover komik; bagian berisi gambar cover, judul dan sub judul komik dengan ukuran huruf yang relatif besar, dan nama penulis komik.
 - 2) Halaman judul; berisi judul komik, nama penulis komik dengan huruf yang lebih kecil dari ukuran pada cover, dan 2 (dua) gambar khusus yang menggambar sebagian dari pesan moral yang ingin disampaikan dalam komik.
 - 3) Identitas komik; berisi judul komik, nama penulis komik, nama pelukis komik, nama penata letak komik, nama pihak yang menguji joba komik, penerbit komik, dan tahun serta edisi terbit komik.
 - 4) Sekapur sirih penulis; berisi kata pengantar dari penulis komik.
 - 5) Daftar isi komik; berisi bagian-bagian detail komik dari cover sampai dengan *curriculum vitae* penulis komik berikut posisi halamannya.
 - 6) Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI. Bagian ini berisi aneka kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna komik, yaitu peserta didik kelas VII MTs.
 - 7) Peta konsep utama; menjelaskan pokok bahasan dalam komik yang akan dipaparkan secara detail pada bagian isi atau cerita komik.
 - 8) Pada unsur isi atau cerita komik berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut dikembangkan ke beberapa sub tema pendukung. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari: (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik.
 - 9) Di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian.
 - 10) Bahan bacaan komik; berisi daftar bahan bacaan relevan dan kredibel yang menjadi sumber informasi isi/materi untuk menyusun komik.
 - 11) *Curriculum vitae* penulis; berisi informasi terkait data diri dari penulis komik SKI.

Adapun rupa unsur-unsur komik SKI yang telah dipaparkan di atas dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Unsur-Unsur Komik SKI

No.	Komponen Komik SKI	Tampilan Gambar
1.	Cover komik	
2.	Halaman judul komik	

3. Identitas komik



4. Sekapur sirih penulis



5. Daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

COVER
KEJAMAN ISMAIL, 8
INDUNG SUDAR, 1
STAMPENING HIRUK, 1
EMPERAN KUNCI, 4
KERAPETAN! BACA, HEBATKAN, TUNDAK PENDELIJAHAN, DAN MATEM BAKALAN KOMIK TEL, 40
PETA KHARISF SYARA, 40

BABAH PERTAMA: BOGA MARIWANI MENDUN TILAM DULANG, 7

- Selatung Bolek Apo Tel, 8
- Apo Bih Dewi Sembah, 1
- Aka Inga Tala, 3
- Ika Pating, 7
- Moleni Berek, 7
 - > Papi Alah yang Boleh Persempit Berek, 2
 - > Ragan Orang Molek Sebelum Sela Bolek Apo Tel, 8
 - > Bahayanya Sosial Orang Molek Sebelum Sela Bolek, 3
 - > Bahayanya Sosial Molek Sebelum Sela Bolek, 1
 - > Bahayanya Politik Molek Sebelum Sela Bolek, 9
- Syams, 11
- Mauli Berjanda, 11
- Kari Karamah Tala, 11
- Dahi Pahan Boleh, 12
- Pehamen Hilay, 13

BABAH KEDUA: BONGA BANI MARIWANI LAM, 10 MARHAR, 13

- Selatung Bolek Apo Tel, 13
- Apo Bih Dewi Sembah, 11
- Aka Inga Tala, 14
- Ika Pating, 14
- Moleni Berek, 13
 - > Terapan Bani Alah Sebelum, 13
 - > Wajah Apo Tel, 13
 - > Molek Molekkan Sen. Iqbal ke Molek, 11
 - > Molekkan Kari Karamah Dapaka Molek Molekkan Sen., 12
 - > Papan Boleh Molek Molekkan Sen. ke Molek, 14
- Syams, 17
- Mauli Berjanda, 17
- Kari Karamah Tala, 17
- Dahi Pahan Boleh, 17
- Pehamen Hilay, 17

Lanjutan daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

BABAH KETIGA: INDUNG SUDAR BAWA BANI MARIWANI LAM, 10 MARHAR, 14

- Selatung Bolek Apo Tel, 14
- Apo Bih Dewi Sembah, 12
- Aka Inga Tala, 14
- Ika Pating, 14
- Moleni Berek, 14
 - > Papi Alah. Tiga Persempitan Bolek, 11
 - > Iqbal Boleh Bani Molekkan Sen. di Molek, 10
 - > Dahi Boleh Bani Molekkan Sen. dalam Molekkan Sen. Molekkan Molek, 11
 - > Terapan Sebelum Molekkan Sen. di Molekkan Sen. Boleh, 14
- Syams, 17
- Mauli Berjanda, 17
- Kari Karamah Tala, 17
- Dahi Pahan Boleh, 17
- Pehamen Hilay, 17

BABAH KEEMPAT: BOPON TERHADAP MARIWANI BANI MARIWANI LAM, 10 MARHAR, 14

- Selatung Bolek Apo Tel, 15
- Apo Bih Dewi Sembah, 12
- Aka Inga Tala, 14
- Ika Pating, 14
- Moleni Berek, 14
 - > Bani Alah Bani yang Molekkan, 14
 - > Perang Boleh. Persempitan Sela Bolek Molek Tel, 11
 - > Perang Alah. Bolehkan Bani Kari Karamah, 14
 - > Perang Molekkan atau Perang Alah, 15
 - > Persempitan Molekkan. Molekkan Molekkan Sen. Sela, 17
 - > Boleh Molekkan. Terapan Bani Molekkan Sen., 11
 - > Bani Molekkan. Bani Molekkan, 11
- Syams, 17
- Mauli Berjanda, 17
- Kari Karamah Tala, 17
- Dahi Pahan Boleh, 17
- Pehamen Hilay, 17

BABAH BAKALAN BUKU, 71
CONTOHAN YITAE PANGUL, 70

6. Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI

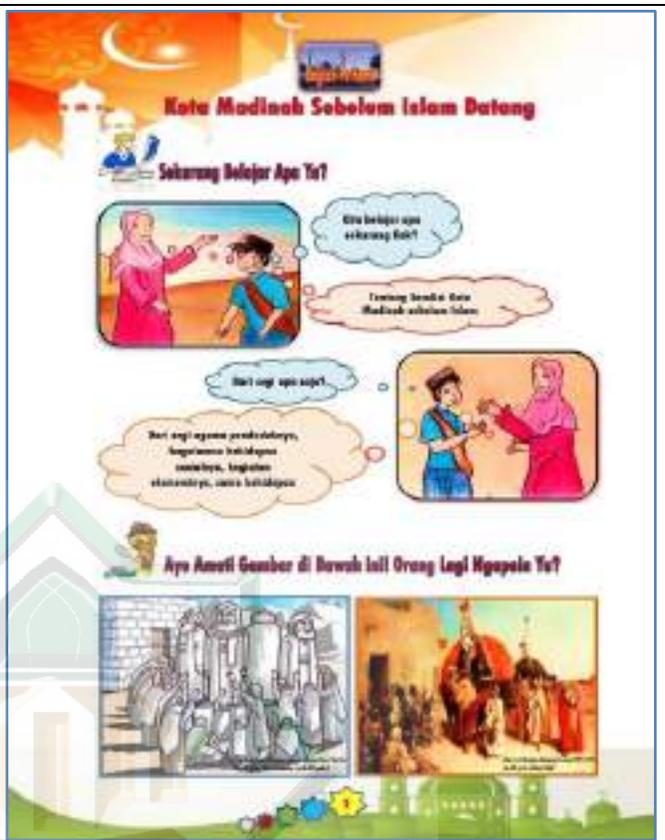
Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1. Mendeskripsikan tentang Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam, berdasarkan keadilan, kejujuran, dan kesucian yang menjadikannya sebagai teladan.	1. Mendeskripsikan tentang Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	1. Mengungkapkan gambaran tentang Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	1. Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.2. Menyebutkan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	2. Menyebutkan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	2. Menyebutkan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	2. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.3. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	3. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	3. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	3. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.4. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	4. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	4. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	4. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.5. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	5. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	5. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	5. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.6. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	6. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	6. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	6. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.7. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	7. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	7. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	7. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.8. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	8. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	8. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	8. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.9. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	9. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	9. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	9. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.
1.10. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	10. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	10. Menjelaskan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.	10. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.

7. Peta konsep utama



8. Contoh isi/cerita komik terdiri dari 4 bagian (Bagian pertama) tentang Kota Madinah sebelum Islam datang



9. Contoh instruksi atau perintah kegiatan belajar

Aku Ingin Tahu

Apakah pertanyaan kalian tentang gambar di atas? Coba tulis ya seperti contoh di bawah ini, maksimal 4 buah pertanyaan!

No.	Contoh Pertanyaan
1.	Kenapa di bawah orang Madinah sebelum Islam datang? Apa mereka dengan apa saja?
2.	Tulis apa saja yang tinggal di Madinah?
3.	Bagaimana rumah orang yang tinggal di Kota Madinah?
4.	Pakaian Madinah mereka apa?
5.	Menyapa orang Madinah dulu atau sekarang?

Info Penting!

Di bawah ini akan diberikan pengetahuan dan amaliyah (tugas dan latihan) untuk saat ini tentang Kota Madinah sebelum Islam datang. Tentang apa saja penduduknya, kehidupannya, adatnya, agamanya, kebiasaan ekonominya, dan kebudayaannya. Coba Kita Madinah sebelum Islam. Setelah saat Islam lahir ke dunia, Rasulullah saw. membawa ummatnya menuju Madinah, atau Madinahul Muni (Kota Nabi) dan Madinah ul-Munawwarah (Kota yang Bercahaya). Kota ini ada di bawah yang sekarang, di atas Kota Madinah jamannya kurang lebih 612,4 km. Apa osensi ini adalah di bawah ini, agar dapat menjawab pertanyaan kalian di atas!

11. Contoh isi komik pada bagian pertama



12. Resume dan instruksi belajar kepada peserta didik secara individu dan kelompok

Resume

Matara

<ul style="list-style-type: none"> 1. Tujuan 2. Waktu 3. Tempat 	<ul style="list-style-type: none"> 4. Tujuan 5. Waktu 6. Tempat
--	--

Hasil Kerjaku

Setelah melakukan dan melaksanakan kegiatan ini, apa yang dapat partisipasi yang telah dilakukan hasil di atas dan kemampuan sebagai orang individu.

Kerja Kelompok Yaki

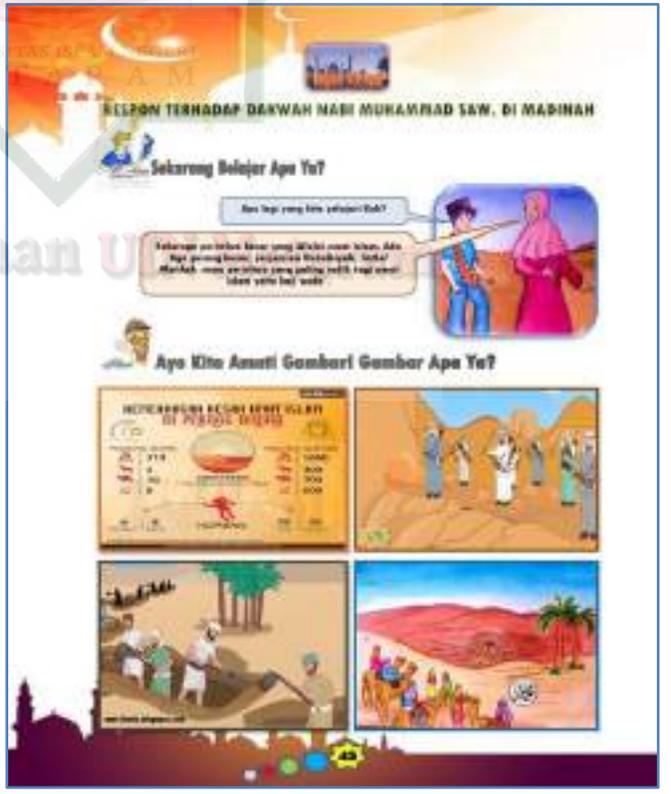
Apa yang telah dilakukan kelompok belajar, apa yang dapat partisipasi yang telah dilakukan hasil di atas dan kemampuan sebagai orang individu.

<p>13. Kegiatan <i>feed back</i> dan untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an</p>	 <p>Udah Paham Belum?</p> <p>Inyong lebih luhur matak ni lebih with silih kawat, paroblah panyanyan di bawahi teu. Ranyanyan di silih parobahan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ade yang lebur dipakoni dari ni urutana di ulah banyang karahit Madinah sababna luhur duhany? Adaneun yu! 2. Ade luhur yang lebur di bawahi? 3. Apabéh matak ni banyanyan bagi silih-silih? Banyany? <p>Pedoman Hidup</p> <p>وَالكُتُبِ لَمْ يَهْتَلِ اللَّهُ فِي خَلْقِهَا وَاللَّغْوِ لَمْ يَلْمِزْهَا وَأَنَّ الْكُتُبَ لَمْ يَكُنْ لَهَا كُفْرًا وَكَانَ قَوْلُهَا حَقًّا</p> <p>وَاللَّهُ يَخْتَارُ مَا يَسِّرُ لِلْعَسَاكِرِ وَيَجْعَلُ الْغَوْلَ كَالْمَاءِ وَاللَّهُ يَخْتَارُ مَا يَسِّرُ لِلْعَسَاكِرِ وَيَجْعَلُ الْغَوْلَ كَالْمَاءِ وَاللَّهُ يَخْتَارُ مَا يَسِّرُ لِلْعَسَاكِرِ وَيَجْعَلُ الْغَوْلَ كَالْمَاءِ</p>
<p>14. (Bagian kedua) tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p>	 <p>Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p> <p>Sokany Balar Apa Yu?</p> <p>Balar apa sokany (wawakiman)?</p> <p>Sokany luhur duh ulah banyany karahit Madinah.</p> <p>Sokany sokany sokany bawahi sokany ke bawahi hijratnya Nabi ke Madinah.</p> <p>Sokany hijratnya Nabi ke Madinah.</p> <p>Apa Ananti Gambar di Bawah Iuli Orang Lagi Nyopai Yu?</p>

15. (Bagian ketiga) tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah



16. (Bagian keempat) tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah



<p>17.</p>	<p>Bahan bacaan komik</p>	
<p>18.</p>	<p>Curriculum vitae penulis</p>	



m. Komik SKI ini disusun melalui beberapa tahapan yaitu:

- (1) Menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4.
- (2) Menyusun *script* komik (naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat.
- (4) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti.
- (5) Menentukan figur/tokoh, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figure/tokoh rupa figur/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai.

- (6) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figur/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan.
- (7) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar.
- (8) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional.
- (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

2. Pembahasan

Mengembangkan komik tidak bisa dilakukan sembarangan, terlebih jika penggunaan komik yang dikembangkan ditujukan untuk kegiatan formal seperti kegiatan pendidikan yang tujuannya jelas dan terukur. Banyak hal yang perlu diperhatikan oleh pengembang agar komiknya layak digunakan seperti tujuan pengembangan komik, isi/materi yang akan disampaikan dalam komik, sasaran pengguna komik, alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan komik, bahasa yang akan digunakan dalam komik, nilai kebaikan yang disampaikan dalam komik, figure/tokoh dan setting latar yang akan digambar, alur cerita yang digunakan, kualitas gambar, pihak yang akan melukis, dan lain-lain. Terkait dengan komik SKI yang telah dikembangkan, juga sangat memperhatikan hal-hal tersebut agar komik yang dikembangkan efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI kelas VII MTs. Berdasarkan penyajian data penelitian terkait bentuk komik SKI yang telah dikembangkan di atas, ada 3 (tiga) hal pokok yang dapat dibahas sehingga menggambarkan kelayakan dan kebaruan dari komik SKI ini yaitu:

a. Kelengkapan unsur komik SKI yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penyajian data di atas bahwa secara umum unsur-unsur komik SKI yang telah dikembangkan ini berisi: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j)

bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. Jika diidentifikasi unsur-unsur tersebut tampaknya sangat relevan dengan unsur-unsur komik yang dipaparkan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan ilustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.¹

Komik SKI yang telah dikembangkan tersebut berupa media cetak yang secara umum penyusunannya dilakukan secara tradisional atau manual, di mana alat bahan yang digunakan sesuai dengan yang disebutkan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dipen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.²

Meskipun komik SKI ini memiliki spesifikasi dengan unsur-unsur yang cukup lengkap, tetapi komik SKI ini memiliki keterbatasan seperti:

- 1) Gambar dalam komik ini dilukis dan dipindai secara manual, sehingga kualitas gambar dan pewarnaannya kurang baik.
- 2) Proses pelukisan gambar dalam komik ini tidak dilakukan oleh penulis, tetapi bekerjasama dengan pihak lain (alumni Prodi. PIAUD FTK UIN Mataram).
- 3) Penulis belum memiliki keterampilan khusus dalam medesain gambar dan posisi menggunakan komputer, sehingga hasilnya kurang bagus dan menarik.
- 4) Penyusunan isi/cerita komik ini belum sepenuhnya seperti komik pada umumnya yang menggunakan balon kata-kata, tetapi lebih menggunakan kolom percakapan dan/atau narasi.
- 5) Jumlah gambar yang disajikan masih terbatas, sehingga kurang dapat mendukung banyak percakapan dalam komik SKI ini

¹ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

² M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

- 6) Ide dan alur cerita dalam komik masih sangat sederhana, itu karena masih kurangnya kemampuan penulis untuk berimprovisasi
 - 7) Karena keterbatasan waktu komik SKI ini belum disusun dalam bentuk buku saku, sehingga belum dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun luar kelas.
 - 8) Karena keterbatasan yang peneliti miliki, untuk saat ini komik SKI ini belum bisa dijadikan sebagai komik digital. Peneliti berharap pada tahap selanjutnya melalui kerjasama dengan berbagai pihak yang kompeten harapan itu dapat diwujudkan, *aamiin*.
- b. Tahapan penyusunan komik SKI.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa tahapan yang peneliti lakukan dalam pengembangan komik SKI ada 9 (sembilan), yaitu (1) menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4. (2) Menyusun *script* komik (ini adalah naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat. (3) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti. (4) Menentukan figur/tokoh yang digunakan, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figur/tokoh, rupa figure/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai. (5) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figure/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan. (6) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar. (7) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional. (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

Jika ditelaah tahapan pengembangan komik SKI di atas dapat dikatakan bahwa secara umum tahapan pengembangan komik SKI ini menggunakan tahapan pengembangan komik secara tradisional/manual, mengingat tahapan-tahapan yang dilakukan sangat sederhana mulai dari penyiapan kertas, menyusun *script*, menuliskan teks dialog atau narasi, merancang bingkai pada halaman, melukis sketsa, menebalkan tinta pada sketsa, dan pewarnaan karakter komik.³

Kendati demikian tahapan pengembangan komik SKI ini sudah sangat memperhatikan tahapan dan hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan komik seperti yang dijelaskan oleh M.S Gumelar dalam bukunya *Comic Making*, yaitu:

- 1) Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya. Komik SKI yang dikembangkan ini dilengkapi dengan hal-hal yang umumnya jarang ada dalam komik, di mana dalam komik SKI ini dicantumkan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna dan tahapan pembelajaran sederhana dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru.
- 2) Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis). Sebelum penataan dialog antar figur/tokoh komik dilakukan, terlebih dulu peneliti melakukan tahapan ini agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir terjalin sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.
- 3) Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (di dalamnya berisi cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- 4) Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* atau pengguna komik SKI ini telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII MTs. (anak usia 13-14 tahun; di mana ini adalah masa transisi anak-anak ke remaja).
- 5) Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita

³ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan. Pun demikian dengan komik SKI ini menentukan *plot* juga telah dilakukan agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir menjadi berurutan sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.

- 6) Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
 - 7) Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter komik SKI berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik SKI seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral). Dalam komik ini semua figur/tokoh berkarakter baik (protagonis)
 - 8) Tahap terakhir adalah menggambar karakter komik SKI sesuai dengan *script* yang telah disusun. Berhubung peneliti tidak memiliki keterampilan seni melukis, maka peneliti bekerja sama dengan pihak lain yang memiliki keterampilan seni melukis yaitu alumni Prodi PIAUD FTK UIN Mataram. Meskipun pihak lain yang melukis, tetapi gambar yang ada dalam komik adalah hasil diskusi bersama agar gambar dalam komik SKI ini menarik dan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁴
- c. Tahapan pembelajaran yang disusun dalam komik SKI.

Sesuai dengan penyajian data penelitian di atas bahwa isi/cerita komik SKI berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut memiliki sub-sub tema pendukung untuk memperkaya materi dan informasi dalam komik. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan kegiatan

⁴ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

dari masing-masing bagian pada komik SKI ini dapat disebut semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih variatif. Jika diidentifikasi tahapan-tahapan kegiatan pada tiap bagian komik SKI tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yaitu kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. *Pertama*, aktifitas mengamati adalah peserta didik berusaha mengidentifikasi objek kajian melalui observasi atau pengamatan yaitu melalui kegiatan membaca, menyimak, menghirup aroma, mendengarkan, mengecap, meraba, dan lain-lain dengan menggunakan alat atau tidak agar peserta didik bisa mengidentifikasi permasalahan. Dalam komik SKI ini aktifitas mengamati terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk mengamati gambar dan aktifitas dalam gambar tersebut. *Kedua*, aktifitas bertanya yaitu peserta didik berusaha mengutarakan pertanyaan tentang segala hal yang ingin diketahui terkait materi yang dipelajari baik secara lisan maupun tulisan. Pertanyaan yang diajukan diusahakan dalam bentuk 5W 1H agar lebih lengkap. Dalam komik SKI ini aktifitas bertanya terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk merumuskan daftar pertanyaan dari hasil proses pengamatan gambar. *Ketiga*, aktifitas mengumpulkan data, yaitu peserta didik berusaha mencari jawaban dari segala sumber belajar untuk semua daftar pertanyaan yang telah diajukan. Aktifitas ini bisa dilakukan melalui kegiatan baca buku, baca jurnal online, pengamatan lapangan, uji coba, diskusi, membagi angket, dan lain sebagainya agar peserta didik bisa menguji kesimpulan sementara yang telah disusun. Dalam komik SKI ini aktifitas mengumpulkan data terdapat pada bagian isi komik yaitu dalam kegiatan peserta didik membaca dialog komik dan pada bagian instruksi ke peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun berdasarkan hasil pembacaan isi komik. *Keempat*, aktifitas mengasosiasi, yaitu kegiatan peserta didik menganalisis data dengan aneka macam kegiatan fisik dan pikiran dengan menggunakan suatu peralatan tertentu atau tidak. Analisis data bisa dilakukan melalui kegiatan identifikasi, komparasi, korelasi, kodifikasi, tabulasi, klasifikasi, mengurutkan, menjumlahkan, membagi, dan menyusun data dalam bentuk laporan informatif baik secara individu atau kelompok. Dalam komik SKI ini aktifitas mengasosiasi terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok, di mana mereka berusaha mendiskusikan dengan teman kelompoknya beberapa permasalahan atau pertanyaan yang menjadi tugasnya. *Kelima*, aktifitas mengomunikasikan, merupakan peserta dalam memaparkan hasil pendataannya dari aktifitas mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang disampaikan kepada temannya secara lisan atau tulisan melalui kegiatan presentasi kelompok di depan kelas. Dalam komik SKI ini

aktifitas mengkomunikasikan terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok dan presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.⁵

B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan komik yang diharapkan dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap pertama uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji coba ahli/pakar (*expert*). Uji coba ahli merupakan uji coba kevalidan sebagai media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dan dari segi isi/materi. Karenanya, uji coba ahli terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi. Masing-masing uji coba ahli tersebut menggunakan 2 (dua) orang ahli dari unsur dosen dan guru mata pelajaran SKI dalam pengisian angket/instrumen penilaian. Atas dasar tersebut maka analisis data pengisian angket/instrumen penilaian menggunakan metode Gregory, yaitu metode analisis dengan menggunakan 2 ahli/pakar/*expert*. Dalam hal ini ahli/pakar disebut rater, sehingga ada yang berposisi sebagai rater I dan rater II. Adapun nama penguji coba ahli, tugas, dan posisi rater dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater

No.	Nama Ahli	Tugas	Posisi Rater	
			Rater I	Rater II
1	Prof. Dr. Ismail, M.Pd	Penguji coba ahli Media Pembelajaran	V	
2	Dr. Bahtiar, M.Pd.Si	Penguji coba ahli Media Pembelajaran		V
3	Dr. Muammar, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa	V	
4	Dr. Hilmiati, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa		V
5	Dr. Emawati, M. Ag.	Penguji coba ahli Isi/Materi	V	
6	Hj. Laily Mufidah, S,Pd.I	Penguji coba ahli Isi/Materi		V

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli media pembelajaran merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari aspek tampilan fisik, penokohan/figur yang digunakan, kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas uji coba ahli media pembelajaran dilakukan oleh: (a) Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (NIP. 196805071994 041001). Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ini karena Beliau adalah guru besar bidang teknologi pendidikan dan dosen tetap pada

⁵ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Beliau mengampu mata kuliah rumpun keilmuan kependidikan Islam. (b) Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (NIP. 19780719 2005011006), Beliau adalah dosen tetap pada Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram dan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Mataram. Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ke Beliau cukup tepat dan beralasan, karena secara akademik Beliau cukup tahu tentang media pembelajaran dan penelitian pengembangan, karena: (1) dalam aspek pendidikan dan pengajaran Beliau kerap mengampu mata kuliah media pembelajaran; (2) beberapa penelitian individu yang Beliau lakukan berupa penelitian pengembangan media dan/atau buku ajar; dan (3) tugas akhir (disertasi) S3 beliau berupa penelitian pengembangan.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran 2 (dua) tahap. Untuk tahap pertama yaitu kepada Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februrari 2023 dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan kepada Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Februari 2023.

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana disebutkan di atas. Dalam metode Gregory terdapat rumus dan tabulasi silang 2x2, di mana perhitungan menggunakan rumus akan dapat dilakukan setelah merekap hasil penilaian ahli media pembelajaran ke dalam tabulasi 2x2. Berikut rumus dan tabulasi 2x2 metode Gregory di maksud.

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Tabulasi silang 2x2		Rater I	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
	Sangat relevan skor 3-4	C	D

Keterangan:

V_i = Validasi Konstruk

A = Kedua rater tidak setuju

B = Rater I setuju, rater II tidak setuju

C = Rater I tidak setuju, rater II setuju

D = Kedua rater setuju

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli media pembelajaran ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik	3	4
		2. Ukuran buku komik	3	4
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	3	3
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	4	4
		5. Keawetan kertas yang digunakan	3	4
2	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	4	4
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh	4	3
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	4	3
3	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover	4	3
		10. Kemenarikan sampul/cover	3	4
		11. Komposisi warna sampul/cover	3	3
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	3	4
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	4	4
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	3	4
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	3	3
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	3	3
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	3	4
		18. Keharmonisan penggunaan warna	3	3
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata	4	4
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata	4	3
		21. Ketepatan penempatan balon kata	4	4
		22. Kepadatan pesan pada balon kata	4	3
4	Fungsi dan Manfaat Media	23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata	4	4
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4	4
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik	4	4
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	4	3
		27. Variasi gambar dalam komik	3	4
		28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	4	4

Pembelajaran	29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	4	4
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	4	4
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4
	32. Menarik perhatian peserta didik	4	4
	33. Menarik minat membaca peserta didik	4	4
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	4	4
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	4	4
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	4	4
	37. Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	4	4
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	4	3
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	4	3
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana	4	3
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	4	4
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	4	4
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	4	4
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	4	4
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	4	4
	46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

a. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater I).

Tabel 4.4
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		

3.		V		
4.	V			
5.		V		
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.		V		
15.		V		
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.	V			
21.	V			
22.	V			
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.	V			
27.		V		
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			
35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.	V			
39.	V			
40.	V			
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater I) yang diberikan adalah: produk pengembangan yang dibuat relatif sudah baik, perlu sedikit revisi pada (1) ukuran huruf; (2) warna gambar baik pada sampul maupun isi; dan (3) kesesuaian cover dengan substansi materi. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak

digunakan dengan revisi sesuai saran. Menurut ahli media pembelajaran (rater I) komik ini sangat bagus dan sangat layak digunakan oleh guru menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bahwa produk semacam komik SKI ini pantas untuk dikembangkan dan guru harus kreatif untuk berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁶

- b. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater II)

Tabel 4.5
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.		V		
8.		V		
9.		V		
10.	V			
11.		V		
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.		V		
16.		V		
17.	V			
18.		V		
19.	V			
20.		V		
21.	V			
22.		V		
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.		V		
27.	V			
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			

⁶ Ismail, *Wawancara*, Jempong, 13 Februari 2023

35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.		V		
39.		V		
40.		V		
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater II) yang diberikan adalah buat komik bisa dibawa ke mana-mana sehingga bisa dipelajari di mana-mana (ukuran komik/buku saku). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Produk komik SKI ini sangat diapresiasi oleh ahli media pembelajaran (rater II), Berdasarkan hasil wawancara dikatakan produk komik SKI ini sudah cukup bagus dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.⁷

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen peni-laian di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.6

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

		Rater I	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater II	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,1 2,13, 14,15,16, 17,18,19,20, 21,2 2,23,24,25,26,27,28, 29,30,31,3 2,33,34,35,36,37,38,39,40,41, 42,43,44,45,46

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 46

Maka:

⁷ Bachtiar, *Wawancara*, Jempong, 10 Februari 2023

$$V_i = \frac{46}{0 + 0 + 0 + 46}$$

$$V_i = \frac{46}{46}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 4.7
Kriteria Validitas Isi

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),⁸ *virtual/digital comic* (komik online), dan lain-lain. Komik SKI yang dikembangkan ini termasuk dalam bentuk *comic book* (komik buku). Komik SKI ini dikembangkan dengan harapan dapat layak menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar komik SKI ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran maka perlu diuji kelayakannya yaitu dari kalangan ahli dan peserta didik. Untuk uji kelayakan tersebut peneliti telah memberikan angket/instrumen penilaian kepada para ahli (uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi).

⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 452.

Tahapan pertama yang dilakukan adalah uji coba ahli media pembelajaran, yaitu kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari 4 (empat) aspek yaitu (1) aspek tampilan fisik, (2) aspek penokohan/figur yang digunakan, (3) aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan (4) aspek fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Keempat aspek penilaian tersebut terbagi ke dalam 46 (empat puluh enam) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk aspek fisik ada 5 (lima) item indikator, aspek penokohan ada 3 (tiga) item indikator, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) ada 19 (sembilan belas) item indikator, serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran ada 19 (sembilan belas) item indikator.

Berdasarkan hasil penilaian, dari 46 (empat puluh enam) jumlah item indikator tersebut ahli media pembelajaran (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 13 (tiga belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 33 (tiga puluh tiga) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2,3, dan 5, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 4, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, 7, dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Sementara itu dari ahli media pembelajaran (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 14 (empat belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 32 (tiga puluh dua) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 3, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 7 dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16,

18, 20, 22, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran tersebut setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan dan mendapatkan penilaian kelayakan atau uji coba ahli media pembelajaran di atas, ditinjau dari segi jenisnya termasuk komik didaktis atau komik edukatif. Hal tersebut karena komik SKI ini selain memiliki unsur hiburan tetapi juga unsur pendidikan, dimana pengembangannya diarahkan untuk dapat layak menjadi media pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Secara isi/konten yang termuat di dalamnya telah disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran SKI dan mengandung nilai/norma kebaikan, ajaran agama, informasi sejarah, dan kisah perjuangan para tokoh inspiratif yang dapat mendidik atau membentuk karakter mulia peserta didik, khususnya kelas VII MTs. Hal ini relevan dengan penjelasan dari Marcel Bonef bahwa jenis-jenis komik ada 5 (lima), yaitu komik pencak silat, komik lucu/humor, komik perwayangan, komik didaktis/edukatif, dan komik remaja. Khusus komik didaktis/edukatif, ia memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi

edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.⁹

Komik SKI ini sebagai media pembelajaran sudah barang tentu akan dimanfaatkan secara beragam oleh guru, banyak peserta didik, dan dalam periode waktu yang cukup lama. Karenanya agar komik SKI dapat bertahan lama/awet, maka perlu dikembangkan dengan bahan-bahan dan proses yang sesuai standar kualitas. Pengembangan komik SKI ini telah menggunakan bahan-bahan yang berkualitas. Ini terbukti dari hasil pengisian angket/ instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran di atas yang memberikan penilaian cukup tinggi, di mana dari kualitas aspek fisik komik dari 5 item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 5 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 item indikator yaitu nomor item indikator 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 3 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5.

Tidak cukup mempertimbangkan aspek kualitas fisik dan tampilan komik SKI, yang sangat penting dalam komik yaitu kesesuaian pemilihan tokoh dengan materi komik dan kelucuan gambar dan adegan yang diperankan tokoh dalam cerita komik. Dengan kata lain bahwa komik yang dikembangkan bisa menghibur sasaran penggunaannya. Aspek ini adalah hal utama dalam komik, karena jika tidak bisa memberikan hiburan lewat kelucuan bagi pembacanya, maka komik tersebut telah gagal. Unsur hiburan tersebut bersumber dari kelucuan gambar, figur, dan adegan yang ditampilkan dalam komik. Sesuai konsepnya kata komik baik secara etimologi maupun terminologi menjelaskan bahwa komik adalah suatu yang lucu dan menyenangkan. Secara terminologi komik berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.¹⁰ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhu-bungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.¹¹ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan

⁹ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

¹⁰ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

¹¹ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

sebagai cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu.¹² Lebih lanjut secara terminologi beberapa pendapat menjelaskan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu, menyenangkan, dan menyuguhkan hiburan sesuai dengan tema ceritanya.¹³

Adapun komik SKI yang telah dikembangkan ini dapat dikatakan telah memenuhi unsur menghibur, menarik, dan lucu. Ini berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran pada aspek penokohan dan kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar). Pada aspek penokohan yang item indikatornya terdiri atas: (a) kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik; (b) kemenarikan desain karakter tokoh; dan (c) ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik, rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 7 dan 8 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 6. Pun demikian dengan kualitas aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), di mana dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 9 (sembilan) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 10 (sepuluh) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16, 18, 20, 22, dan 26 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 11 (sebelas) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27.

Terakhir, aspek yang juga sangat penting dan utama dari pengembangan komik SKI ini adalah dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas VII MTs. Para ahli menjelaskan bahwa sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus memberikan manfaat yang maksimal misalnya bagi peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, membuat peserta didik senang dalam belajar, memperkaya wawasan peserta didik, membuat aktifitas belajar siswa menjadi variatif, dan lain lain. Sedangkan bagi guru: dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memperkaya materi yang disampaikan guru, membuat guru mampu menggunakan metode mengajar yang

¹² Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

¹³ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3; Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127; Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

bervariasi, dan lain-lain.¹⁴ Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran (rater I dan II) komik SKI ini dipandang dapat bermanfaat untuk pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII. Hal ini tampak pada hasil pengisian angket/instrumen penilaian di mana dari aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ke 19 (sembilan belas) item indikator. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 16 (enam belas) item indikator yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat tinggi karena berada pada kriteria relevan/sangat relevan.

Di samping manfaat positif di atas, komik pembelajaran memiliki banyak keunggulan 2 (dua) di antaranya adalah (a) dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya.¹⁵ Hal tersebut tentunya akan dapat tercapai melalui komik SKI ini, mengingat komik SKI ini dikembangkan tidak sekedar menggunakan percakapan singkat dalam balon kata-kata, tetapi juga diperkaya dengan narasi/penjelasan terkait informasi-informasi penting dari materi SKI. (b) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktis/ komik edukatif mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.¹⁶ Kelebihan komik tentunya ada pada komik SKI ini, mengingat komik yang dikembangkan ini adalah komik didaktis atau komik edukatif. Terlebih juga isi/materi komik ini adalah sejarah kehidupan Rasulullah Saw. khususnya selama di Madinah yang penuh dengan tahapan dan peristiwa penting dalam perjuangan menegakkan dakwah islamiyah. Perjuangan dan kepribadian Rasulullah Saw. dapat menjadi contoh teladan/inspirasi terbaik bagi peserta didik kelas VII MTs. dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk karakter mulia dalam diri peserta didik.

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 2; Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 19; Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008); 18

¹⁵ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

¹⁶ Trimo, *Media...*,

Karena komik SKI ini adalah komik didaktis/komik edukatif, maka disamping dapat memainkan fungsi hiburan (di mana komik SKI ini dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya atau memberikan hiburan kepada peserta didik kelas VII dalam belajar), komik SKI ini juga dapat memainkan fungsi komik untuk informasi/pengetahuan pendidikan, di mana komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan/atau sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan SKI. Hal demikian relevan dengan penjelasan Suci Lestari bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.¹⁷

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Bahasa

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli bahasa merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan agar sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia (EBI), tepat dan jelas bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan memperhatikan etika kebahasaan dalam penggunaan kata, sehingga isi/materi yang terkandung di dalamnya dapat memudahkan peserta didik memahami dan/atau menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli bahasa dilakukan oleh: (a) Dr. Muammar, M.Pd. (NIP. 198112312006041003), Beliau mengampu mata kuliah bahasa Indonesia, dan saat ini menjabat sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram. (b) Dr. Hilmiati, M.Pd. (NIP. 1983 05302006042002), Beliau adalah dosen tetap di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram dan mengampu mata kuliah bahasa Indonesia. Kedua ahli bahasa tersebut memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia, sehingga layak untuk dijadikan sebagai *trial tester* ahli bahasa produk komik SKI ini.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian telah diserahkan kepada ahli bahasa yaitu untuk Dr. Muammar, M.Pd.. pada hari Kamis, 09 Februari 2023

¹⁷ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan untuk Dr. Hilmiati, M.Pd. pada hari Rabu, 01 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Kamis, 02 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli bahasa tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli bahasa ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf	3	3
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata	4	3
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	3	3
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	4	3
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi	4	4
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	4	4
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
		8. Penggunaan bahasa yang efektif	4	4
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	4	3
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	3
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	3	4
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	3	3
C.	Kesantunan berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan	4	4
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	4	4
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater I).

Tabel 4.9
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.	V			
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater I) yang diberikan adalah: (1) masih terdapat pemakaian huruf yang belum sesuai, namun minim; (2) masih terdapat pemakaian tanda baca yang masih belum sesuai, tapi minim; dan (3) masih terdapat pemakaian bahasa yang ambigu. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran

- 2) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater II)

Tabel 4.10
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		
3.		V		
4.		V		
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.		V		
10.		V		
11.	V			
12.		V		

13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater II) yang diberikan adalah: (1) penggunaan diksi (pilihan kata) disesuaikan dengan pengguna produk (MTs.); (2) penggunaan unsur serapan; (c) menyederhanakan dialog agar lebih sederhana dan komunikatif; (d) penggunaan atau pemilihan huruf lebih ringan menyesuaikan dengan *lay out* gambar di komik; (e) kesesuaian dengan isi cerita dan kompetensi; dan (f) diupayakan memiliki identitas komik keislaman (kotak pesan Islami). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli bahasa (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli bahasa di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.11

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 15

Maka:

$$V_i = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V_i = \frac{15}{15}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas sebagaimana tertera di atas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi kebahasaan oleh ahli bahasa. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Sub tema B bagian 1 di atas telah membahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran. Selanjutnya pada bagian ini akan dibahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa, yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan yang digunakan. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh sasaran penggunaannya, yaitu peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut akan terwujud jika komik SKI dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif yang mudah dipahami oleh pembacanya. Dengan kata lain, bahwa bahasa yang digunakan dalam komik SKI ini harus sesuai dengan (1) ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI); (2) ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan yang terpenting adalah (3) sesuai dengan etika/ kesantunan berbahasa.

Ketiga aspek penting di atas dijadikan sebagai aspek yang diuraikan ke dalam 15 (lima belas) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa komik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek kesesuaian dengan ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) ada 4 (empat) item indikator, (2) aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan ada 8 (delapan) item indikator, dan (3) aspek kesantunan berbahasa ada 3 (tiga) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan bahwa kedua ahli bahasa (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi kebahasaan untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 15 (lima belas) jumlah item indikator yang ada ahli bahasa (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 4 (empat) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 11 (sebelas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/

instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1 dan 3, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 11 dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 2 dan 4, pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 7 (tujuh) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 4, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Segi kebahasaan komik berbeda dengan buku bacaan pada umumnya, di mana bahasa yang sering digunakan adalah bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana (mudah dipahami oleh pembacanya). Dengan bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana tersebut akan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Demikian yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa salah satu manfaat komik adalah mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁸ Senada dengan penjelasan tersebut, Zainal Aqib juga mengemukakan bahwa salah satu prinsip pembuatan media pembelajaran yaitu sederhana (*simple*); di mana cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.¹⁹

Ketentuan-ketentuan di atas tampaknya telah cukup terpenuhi dari komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen uji coba dari ahli bahasa (rater I dan II) yang memberikan nilai cukup tinggi dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, di mana dari 8 (delapan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 11 dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 6 (enam) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11.

Meskipun komik SKI ini menurut ahli bahasa sudah layak dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan sebagaimana hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli bahasa di atas, tetapi sangat perlu memperhatikan kelemahan-kelemahan dari komik pada umumnya, terutama dari segi kebahasaannya seperti beberapa komik yang beredar belakangan ini semacam komik-komik super hero dan/atau yang genre remaja. Kelemahan-kelemahan tersebut perlu diantisipasi dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan komik SKI ini. Dalam hal ini Trimo mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelemahan dari komik pada umumnya, yaitu:

- 1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan

¹⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

¹⁹ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 52.

bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.

- 2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speak balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktis dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.
- 3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktis untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- 4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.²⁰

Menyikapi ketiga kelemahan dari komik di atas (khusus pada item nomor 2, 3, dan 4), melalui komik SKI ini yang tidak lain adalah komik didaktis/komik edukatif maka komik yang dikembangkan ini adalah komik yang mengandung ajaran-ajaran agama, nilai-nilai kebaikan, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya²¹ serta menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/ stress, serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

Upaya menghasilkan komik yang dari segi kebahasaan memenuhi standar etika/kesopanan berbahasa sudah cukup terpenuhi melalui komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal ini terbukti dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) di atas yang memberikan penilaian sangat tinggi, di

²⁰ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

²¹ Boneff, *Komik*, 104-135.

mana dari aspek kesopanan berbahasa dengan 3 (tiga) item indikator yang ada yaitu nomor item indikator (13) penggunaan bahasa yang sopan; (14) penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA; dan (15) penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif), sama-sama memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut.

3) Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (a) aspek sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (b) aspek kedalaman dan keluasan isi/materi yang termuat di dalamnya, dan (c) aspek ketepatan dalam penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli isi/materi dilakukan oleh: (1) Dr. Emawati, M.Ag. (NIP. 197705192006042002, Beliau adalah dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram yang mengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam dan sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah LP2M UIN Mataram. (2) Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I (NIP. 197703111999032001), Beliau adalah guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs.N 1 Mataram.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran yaitu untuk Dr. Emawati, M.Ag. pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 06 Maret 2023. Sedangkan untuk Hj. Laily Mufida, S.Pd.I pada hari Kamis, 09 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran dan ahli bahasa di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli isi/materi ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12

Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus	4	4
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3	4

		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	4
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	4
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	4	4
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	4	4
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	3	4
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	4	4
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	4	4
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	4
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik	3	4
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	4	4
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	3	4
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	3	4
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	4	4
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	3	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi (rater I).

Tabel 4.13
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.		V		
3.		V		
4.	V			

5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.		V		
15.	V			
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.		V		

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater I) yang diberikan adalah: (1) secara keseluruhan komik edukatif “Ayo Belajar Sejarah Rasulullah Saw. Periode Madinah (Berpetualang Sambil Ngobrol Asyik)” menarik secara penyajian gambar, warna, dan *layout*-nya, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar. Tapi mungkin *font* bisa lebih menarik lagi, tidak perlu tebal. (2) Namun jika dilihat dari aspek kesesuaian dengan urutan KI-KD, maka dapat disesuaikan urutannya. Misalnya pada bagian “Ayo Amati Gambar” dapat ditaruh awal sebagai representasi KI 1 dan KI 2; pertanyaannya dapat diarahkan pada “sikap”. Semua sub masih mengarah pada aspek kognitif. Dan (3) pada bagian “Kerja Kelompok” sebaiknya mewakili aspek psikomotor; bagian “Evaluasi” perlu dipertimbangkan isi dan poin-poinnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

- 2) Hasil Penilaian Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/ Materi (Rater II)

Tabel 4.14
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.	V			
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			

10.	V			
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.	V			
16.	V			
17.	V			
18.	V			
19.	V			
20.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater II) yang diberikan adalah: (1) isi komik edukatifnya sangat bagus dan menarik, karena disertai dengan gambar berwarna, sehingga mudah dipahami oleh siswa; (2) kisah-kisah yang ada diceritakan secara singkat, sehingga anak tidak cepat bosan; dan (3) karena sekarang serba digital, alangkah baiknya komik edukasinya disajikan secara digital, agar memudahkan siswa mengaksesnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater II) adalah pilihan (a) produk komik layak digunakan tanpa revisi.

Ahli isi/materi (rater II) selaku guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. sangat mengapresiasi produk komik SKI yang telah dikembangkan ini. Dikatakannya bahwa komik SKI ini sangat bagus dan akan dapat menunjang pembelajaran SKI. Menurutnya komik SKI ini akan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, karena selama ini buku paket cenderung bersifat naratif kurang dilengkapi gambar. Komik SKI ini diminta oleh guru tersebut untuk digunakan sebagai referensi pendukung dalam mengajar SKI di MTs. N 1 Mataram.²²

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.15
Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16, 17,18,19,20

²² Hj. Laely Mufida, *Wawancara*, Mataram, 13 Maret 2023

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 20

Maka:

$$V_i = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V_i = \frac{20}{20}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan di atas kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi isi/materi oleh ahli isi/materi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi sebagaimana tertera di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Uji coba ahli ketiga yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan komik SKI adalah uji coba ahli isi/materi. Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (2) aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya, dan (3) aspek penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai terkait materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs.

Segi isi/materi bagi komik adalah hal yang paling utama, dapat dikatakan segi isi/materi menjadi ruhnya komik. Jika tidak ada isi/materi maka komik tiada arti. Selain segi kegrafisan di atas, segi isi/materi lah yang menyampaikan pesan kepada pembaca dan memberikan keseruan tertentu bagi pembacanya.

Ketiga aspek penilaian ahli isi/materi di atas terbagi ke dalam 20 (dua puluh) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku ada 4 (empat) item indikator; (2) aspek isi

(kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya ada 9 (sembilan) item indikator; dan (3) aspek penyajian materi ada 7 (tujuh) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapati bahwa kedua ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi isi/materi untuk dapat menjadi media dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan SKI peserta didik kelas VII MTs. khususnya tentang sejarah Rasulullah Saw. periode Madinah. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 20 (dua puluh) jumlah item indikator yang ada ahli isi/materi (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/ instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat) dan sebanyak 12 (dua belas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 2 dan 3, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 10, dan pada aspek penyajian materi yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 1 dan 4, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13, serta pada aspek ketepatan dalam penyajian materi yaitu nomor item indikator 15, dan 19.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu semua item indikator sebanyak 20 (dua puluh) buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Dengan data tersebut dapat dikatakan bahwa ahli isi/materi (rater II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Dengan demikian komik SKI ini dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan "sangat relevan/relevan". Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom

C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan ini validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan ini dalam penyusunannya mengacu pada kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. dan diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan agar dapat menjadi sumber belajar alternatif atau menunjang materi mata pelajaran SKI. Agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, buku-buku utama yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan isi/materi yang termuat dalam komik SKI ini adalah buku yang saat menjadi pegangan guru dan peserta didik di kelas VII MTs. yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik ini. Buku yang dimaksud adalah (1) Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014; dan (2) Muh Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020. Penggunaan kedua buku tersebut juga sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. 1 Mataram yaitu Ibu Hj. Bq. Laily Mufida, S.Pd.I di mana untuk keperluan mengajar Beliau mengkombinasikan kedua buku tersebut.

Secara spesifik untuk pengembangan komik SKI ini peneliti hanya mengambil satu materi pada semester ganjil dengan judul “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:²³

Tabel 4.16

Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

²³ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
--	---	--	--

<p>rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
--	--	--	--

Setelah komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli isi/materi dan direkap hasilnya dapat dikatakan bahwa para ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan isi/materi komik SKI ini cukup sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku dengan 4 (empat) item indikator yaitu (1) kesesuaian materi dengan silabus; (2) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (3) kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran; dan (4) kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 2 dan 3, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 1 dan 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk keempat item indikator tersebut.

Penyesuaian isi/materi komik SKI ini dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar komik SKI dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya komik SKI peserta didik memiliki pilihan sumber belajar lain dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI yang umumnya hanya bersumber pada buku paket mata pelajaran yang secara penyajiannya sebagian besar berisi narasi, sementara komik SKI ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan tema yang dipelajari.

Penyesuaian isi/materi komik SKI dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar setelah membaca komik SKI ini peserta didik setidaknya memperoleh kompetensi yang relevan dengan kompetensi yang diharapkan tercapai dalam kurikulum. Kompetensi merupakan segala pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.²⁴

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

1. Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
2. Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
3. Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
4. Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
5. Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
6. Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.²⁵

Kelayakan komik SKI dari segi isi/materi tidak cukup hanya dengan mengacu pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, tetapi juga yang penting selanjutnya adalah aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat dalam komik SKI. Seperti dijelaskan di atas, bahwa untuk kedalaman dan keluasan isi/materi, komik SKI ini diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan dan standard agar dapat menjadi sumber belajar alternatif dan/atau menunjang materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI secara umum berkaitan dengan kelengkapan dan detailnya isi/materi yang termuat dalam komik SKI sesuai dengan kurikulum berlaku, sedangkan keluasan isi/materi komik SKI berkaitan dengan kekayaan dan

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

²⁵ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

kebaruan isi/materi komik SKI sesuai perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan saat ini khususnya tentang SKI. Jika aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI terpenuhi, maka akan dapat mendukung upaya terbentuknya kompetensi dalam diri peserta didik yang diharapkan tercapai atau dengan kata lain memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran SKI.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan umat Islam masa lampau.

Pembelajaran SKI memiliki tujuan yang sangat mulia, beberapa tujuan tersebut sebagai berikut:

- a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakinkannya dan merupakan sumber hukum yang besar.
- c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.²⁶

Kelayakan aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI ini dapat dikatakan sangat tinggi, hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi (rater I dan II) seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek isi (kedalaman/keluasan) dengan 9 (sembilan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan hanya untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 10, selebihnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk kesembilan item indikator aspek kedalaman dan keluasan isi tersebut. Dengan sangat tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek isi

²⁶ Chabib Thoha, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

(kedalaman dan keluasan), maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu media dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 11, 12, dan 13. Selanjutnya fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar. Sedangkan fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.²⁷ Kedua fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.

Setelah aspek isi (kedalaman dan keluasan) terpenuhi, maka aspek terakhir yang harus dipenuhi oleh komik SKI ini adalah aspek penyajian. Aspek ini sangat penting karena berkaitan dengan ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik, kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi, kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/ materi isi cerita komik, kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar, dan kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok. Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian, dapat dikatakan aspek ketepatan dalam penyajian memiliki kelayakan yang cukup tinggi. Sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian bahwa dari 7 (tujuh) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20, selanjutnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 15 dan 19. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketujuh item indikator aspek ketepatan penyajian tersebut.

Berkat cukup tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek ketepatan penyajian, maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi dan fungsi afektif sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 17. Sedangkan fungsi afektif, yaitu melalui gambar yang disajikan dalam komik SKI dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.²⁸ Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 18, 19, dan 20.

²⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*,

C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba pada Peserta Didik

Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap kedua uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji pada peserta didik. Uji coba pada peserta didik merupakan uji coba kepraktisan untuk dapat digunakan saat belajar oleh peserta baik secara mandiri maupun kelompok. Untuk uji coba pada peserta didik terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan

Tahap pertama dalam uji coba pada peserta didik terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan yaitu uji coba perorangan di mana dilakukan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N. 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi sedang, dan seorang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba perorangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.17

Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik/Prestasi	Nomor Item Indikator																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.18
Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	-	-	3	-	3	75	
2.	-	-	2	1	3	83,33	
3.	-	-	2	1	3	83,33	
4.			2	1	3	83,33	
5.	-	-	2	1	3	83,33	
6.	-	-	-	3	3	100	
7.	-	-	1	2	3	91,67	
8.	-	-	3	-	3	75	
9.	-	-	3	-	3	75	
10.	-	1	-	2	3	83,33	
11.	-	-	1	2	3	91,67	
12.	-	-	1	2	3	91,67	
13.	-	-	-	3	3	100	
14.	-	-	3	-	3	75	
15.	-	1	-	2	3	83,33	
16.	-	-	1	2	3	91,67	
17.	-	1	-	2	3	83,33	
18.	-	-	2	1	3	83,33	
19.	-	-	1	2	3	91,67	
20.	-	-	1	2	3	91,67	
21.	-	-	1	2	3	91,67	
Total Persentase						1808,33	
Rata-rata						86,11	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1808,33%

Maka:

$$P = \frac{1808,33}{21}$$

$$P = 86,11\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan yaitu 86,11%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba perorangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4.19
Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50% - 74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25% - 49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0% - 24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan dengan rata-rata 86,11% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 3 (tiga) orang peserta kelas VII 7 pada uji coba perorangan terhadap komik SKI ini sebagai berikut:

Tabel 4.20
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada
Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama/Prestasi	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	1. Jangan terlalu sering menambahkan nama pada tokoh. 2. Komik ini cukup bagus.	Direvisi
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	1. Buku komik ini sudah bagus isinya, sesuai dan bisa membangkitkan rasa semangat belajar sejarah Rasulullah SAW periode madinah. 2. Buku ini perlu perbaikan dan font yang digunakan.	Direvisi
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	1. Komik ini sangat bagus dan bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan ingin belajar. 2. Menurut saya tidak perlu perbaikan.	-

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas berisi komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini dan masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Kedua hal tersebut dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N 1 Mataram, dilakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yaitu kelompok pertama ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi tinggi, kelompok kedua ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi sedang, dan kelompok ketiga ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Rabu, 15 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil per-subyek untuk setiap item indikator/ pertanyaan.

Tabel 4.21

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs./ Kel.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator/Pertanyaan																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
Kelompok Prestasi Tinggi																							
1.	Shadira Shafa Ullaya H.	3	2	2	3	2	4	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	
3.	Syafa Tasya Camila	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	
Kelompok Prestasi Sedang																							
4.	Naila Minna Elzizah	1	1	1	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	2	2	
5.	Safalinda Ayu	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	
6.	Quinn Violet RL	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	
Kelompok Prestasi Rendah																							
7.	Saffanah Roshifa	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	
8.	Najiha Afina Imliyati	2	3	3	1	2	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	
9.	Rizkiya Alfina Safa	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun rekapan hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.23
Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ saran
	1	2	3	4			
1.	1	3	4	1	9	63,89	
2.	1	3	4	1	9	63,89	
3.	1	3	4	1	9	63,89	
4.	1	1	7	-	9	66,67	
5.	-	2	1	6	9	86,11	
6.	-	-	5	4	9	86,11	
7.	2	1	3	3	9	69,44	
8.	2	2	4	1	9	61,11	
9.	2	-	5	2	9	69,44	
10.	-	1	4	4	9	83,33	
11.	-	1	5	3	9	80,55	
12.	-	-	8	1	9	77,78	
13.	-	2	3	4	9	80,55	
14.	-	1	1	7	9	91,67	
15.	-	-	3	6	9	91,67	
16.	-	2	2	5	9	83,33	
17.	1	4	3	1	9	61,11	
18.	-	2	5	2	9	75	
19.	-	2	5	2	9	75	
20.	-	2	4	3	9	77,78	
21.	-	3	3	3	9	75	
Total Persentase						1583,32	
Rata-rata						75,40	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1583,32

Maka:

$$P = \frac{1583,32}{21}$$

$$P = 75,40\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil yaitu 75,40%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di

atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 75,40% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3 pada uji coba kelompok kecil terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.24
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik
pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
1.	Shafira Shafa Ullaya H.	1. Warna covernya diperjelas dan ukuran pada isi cerita diperbesar, 2. Ukuran komik diperkecil agar gampang dibawa kemana mana, 3. Bahasa yang digunakan sangat mudah dimengerti. 4. Pemberian nama pada gambar di komik diperkecil agar tidak menghalang karakter. 5. Jika bisa gambar karakter diperbaiki sedikit agar lebih terlihat menarik. 6. Warna pada gambar komik juga diperbaiki karena pewarnaan menggunakan krayon kurang menarik dari pendapat saya, 7. Alur ceritanya yang mudah dipahami dan tata bahasa yang simpel. Sekian terima kasih.	Direvisi
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	1. Komentar dari saya pribadi adalah untuk memperbagus cover di komik tersebut dan menggunakan warna sebelumnya mohon maaf menggunakan warna yang lebih bagus lagi. 2. Menggunakan gambar yang mudah dimengerti. Sebelumnya saya suka dengan buku ini tapi sebaiknya lebih bagus lagi jika covernya diperbarui dan warnanya diganti. 3. Terima kasih dan maaf jika ada kata kata yang tidak berkenan dari komentar dan saran yang saya berikan	Direvisi

		<p>untuk buku tersebut.</p> <p>4. Saya menyukai alur cerita yang ada di dalam buku tersebut, karena banyak membawa tentang kebersamaan dan persahabatan.</p> <p>5. Gambarnya juga menarik apalagi dibagian karpet terbang membawa kesan lucu dan kreatif.</p> <p>6. Namun dibagian fontnya lebih baik menggunakan yang lain untuk dijadikan font. Terima kasih.</p>	
3.	Syafa Tasya Camila	<p>1. Saya menyukai ilustrasi/gambar yang ada didalam komik ini.</p> <p>2. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti tetapi ada beberapa kata yang kurang baku warna cover bagus tetapi akan lebih baik lagi warnanya tidak terlalu mencolok.</p> <p>3. Untuk ukuran tulisan sudah gampang dibaca namun lebih baik lagi gaya tulisan/font diganti menjadi lebih tipis.</p>	Direvisi
Kelompok Prestasi Sedang			
4.	Naila Minna Elzizah	<p>1. Menurut saya ukuran buku ini terlalu besar untuk dibawa dan dipelajari diluar kelas, mungkin akan lebih baik jika ukuran buku bisa lebih kecil.</p> <p>2. Cover buku ini bisa diperbaiki dengan mengubah gambar karena saya rasa gambar cover buku ini kurang sesuai (terlihat jadul dan kurang sesuai dengan minat anak sekarang).</p> <p>3. Saya sarankan untuk melihat referensi di aplikasi "Pinteres". Aplikasi ini sering digunakan anak muda, mungkin lebih sesuai jika melihat disana atau cover buku novel.</p> <p>4. Sebagai seorang anak yang menyukai komik saya sedikit kecewa dengan isinya. Isi komik ini lebih seperti percakapan dengan beberapa gambar didalamnya.</p> <p>5. Sama seperti cover gambar di buku ini juga bisa diperbaiki. Untuk gambar didalam buku bisa dibuat konsisten (terkadang ada ilustrasi, terkadang ada gambar asli sebuah benda).</p> <p>6. Ada beberapa gambar yang kurang jelas juga dibuku. Saya paham mungkin bapak ingin membuat buku yang menarik tapi mohon jangan buat buku yang menarik bagi anda.</p> <p>7. Buatlah buku yang menarik bagi remaja seperti kami (dengan mempelajari apa menarik bagi kami). Untuk materi sudah bagus!. Semangat ya pak.</p>	Direvisi
5.	Safalinda Ayu	<p>1. Buku ini menarik untuk dibaca, bahasa yang digunakan mudah dipahami, lengkap tetapi singkat padat dan jelas.</p> <p>2. Cover menarik membuat ingin membaca isinya. Buku ini memberi banyak pelajaran sejarah-sejarah dan teknik pembuatan isinya sangat membuat semangat belajar.</p> <p>3. Saran: ukuran buku seharusnya lebih diperkecil agar bisa dibawa lebih mudah, perlu menambah kualitas gambar mulai dari warna, ketajaman gambar, gambar dan percakapan kurang tepat. Kebanyakan kesalahan</p>	Direvisi

		di buku ini tentang warna dan gambar kurang jelas.	
6.	Quinn Violet RL	Warnanya mungkin diperbagus gambarnya diperjelas supaya tidak buram ukurannya dkecilin biar gak terlalu besar. Terima kasih.	Direvisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
7.	Saffanah Roshifa	1. Menurut saya warna pada cover buku mungkin bisa lebih cerah lagi agar terlihat lebih menarik 2. Dan mungkin gambarnya bisa diperjelas lagi. Terima kasih	Direvisi
8.	Najiha Afina Imliyat	1. Buku ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin tahu dan mempelajari sejarah kebudayaan islam. 2. Materi yang disajikan juga sama dengan materi yang ada dibuku pelajaran. 3. Buku ini juga mudah dibawa kemana mana jika dibaca diwaktu luang. Namun, untuk ukuran tulisan kurang tepat, karena terlalu kecil untuk dibaca oleh anak anak. 4. Dan juga untuk covernya, saya sarankan untuk membuat gambar dan warna lebih realistik agar terlihat lebih menarik. 5. Bahasa yang digunakan juga sedikit sulit dipahami karena ada beberapa kata yang kurang tepat, contohnya terdapat kata yang kurang baku. 6. Saya juga menyarankan untuk penjelasan inti tidak bertele-tele dan lebih baik dijelaskan dengan tidak langsung alih alih percakapan. 7. Dan yang terakhir untuk komik ini akan lebih baik jika satu lembar diisi dengan 2 halaman atau bolak balik.	Direvisi
9.	Rizkiya Alfina Safa	1. Pada cover warnanya disesuaikan lagi dan gambarnya lebih diperjelas, 2. Menambahkan beberapa teks deskripsi sesuai yang dibahas pada komik agar lebih mudah dipahami dan menambahkan latihan soal agar materi materi pada buku tersebut benar benar dimengerti atau dipahami 3. Dan gambar gambar pada komik sudah bagus namun perlu diperjelas lagi agar tidak ngeblur.	Direvisi

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dipilah menjadi 3 macam yaitu (a) komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini; (b) kritikan negatif yang tidak puas dengan tampilan dan penyajian komik SKI; dan (c) masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Ketiga hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 dan uji coba kelompok kecil oleh 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, maka tahap terakhir uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan oleh kelas VII 1 berisi

32 (tiga puluh dua) orang peserta didik yang dilakukan pada hari Rabu, 29 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.25

Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI
Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1.	Abhinaya Dhuha Rabbani	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3
2.	Achmad Athaya	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3
3.	Ahmad Syafa Fuady	2	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	4	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4
5.	Aisyah Fadila Riyadi	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2
6.	Aisyah Rispanti Mulyoto	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
7.	Alisia Arpinka	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
9.	Almira Dwi Putri Maulana	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3
10.	Alya Hilda Rasikhah	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
11.	Anggiwari Warohmah	2	2	2	1	2	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4
12.	Anisa Syifa Jalal	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4
13.	Annisa Auliani Rahman	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
14.	Asiya Humaira Sutanto	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
15.	Athalia Syafira	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2
16.	Athaya Fawnia	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
17.	Auliya Nadhira Ningrum	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3
18.	Aziza Amru Nisa	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2
19.	Azriel Al-Kahfi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
20.	Bahila Abida Husma Gassania	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4
21.	Bq. Adnin Nisrina Warastri	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22.	Bq. Athiya Zhafira M.	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3
23.	Enggar Widya Wardana	1	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4
24.	Faisa Oktoviandra	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4
25.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4
26.	Fiqri Zamzani	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2

Skor yang Diberikan

27.	Jafier Adiatma	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
28.	Keynan Wafiy Anraischa	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
29.	Keyzio Athaya Isrodian	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4
30.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3
31.	Muhammad Abiy Rydian	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3
32.	Muhammad Haikal Firdaus	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4
33.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.26
Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi Dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran	
	1	2	3	4				
1.	1	8	18	5	32	71,09		
2.	2	8	20	2	32	67,19		
3.	-	5	18	9	32	78,12		
4.	1	4	14	13	32	80,47		
5.	-	8	10	14	32	79,69		
6.	-	1	16	15	32	85,93		
7.	1	5	13	13	32	79,69		
8.	-	6	17	9	32	77,34		
9.	-	5	20	7	32	76,56		
10.	-	3	13	16	32	85,16		
11.	-	-	17	15	32	86,72		
12.	-	1	16	15	32	85,94		
13.	-	2	15	15	32	85,16		
14.	-	3	19	10	32	80,47		
15.		5	11	16	32	83,60		
16.		2	26	4	32	76,56		
17.			14	15	3	32	66,41	
18.			2	20	10	32	81,25	
19.			3	15	14	32	83,60	
20.			5	7	20	32	86,72	
21.			4	14	14	32	82,81	
Total Persentase						1680,48		
Rata-Rata						80,02		

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1680,48%

Maka:

$$P = \frac{1680,48}{21}$$

$$P = 80,02 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan yaitu 80,02%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba lapangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 80,02% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari kelas VII 1 pada uji coba lapangan terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.27
Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan
Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Ket. Revisi
1.	Abhinaya Dhuha Robbani	1. Komik ini sangat menarik karena bahasa yang digunakan juga mudah untuk dipahami 2. Dan juga komik ini memuat gambar yang mempermudah untuk dipahami.	V
2.	Achmad Athaya	1. Sejujurnya saya kurang suka pelajaran SKI karena banyak menghafal, tapi dengan komik ini saya bisa lebih mudah memahami materi, 2. Saran saya mungkin gambarnya bisa diedit lebih bagus karena anak anak sekarang lebih suka gambar dengan kualitas yang bagus.	V Direvisi

3.	Ahmad Shafa Fuady	Semoga pembuatan covernya lebih bagus lagi. Rating dari saya 8/10.	Direvisi
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	1. Saya sangat menyukai cover, tema, tampilan fisik buku juga gambar gambar dan isi buku tersebut. 2. Minusnya hanya pada ukuran teksnya terlalu kecil mungkin untuk orang minus agak susah dalam membaca. Tapi komik ini sangat menarik dikarenakan menggunakan banyak warna menarik membuat pembaca lebih mudah membaca buku tersebut tanpa ada rasa bosan. Semangat.	V Direvisi
5.	Aisya Fadila Riyadi	Warna dari gambar tidak kontras kurang enak dilihat terlalu kecil.	Direvisi
6.	Aisyah Rispati Mulyoto	1. Komiknya bagus tapi warnanya disesuaikan. 2. Cover buku juga bisa dibuat lebih menarik. 3. Tulisan yang terdapat di dalam buku diperbesar sedikit karena cenderung kecil. 4. Agar bukunya tidak terlalu tebal gambar dan tulisannya ditaruh bolak balik biar tidak berat ketika dibawa.	Direvisi
7.	Alisyia Arpinka	1. Menurut saya komik ini menarik hanya saja pewarnaan yang digunakan kurang tepat, mungkin bisa menggunakan warna warna yang lebih muda agar menambah ketertarikan pembaca selain itu tulisannya mungkin bisa lebih dibesarkan agar lebih mudah dibaca. 2. Terima kasih semoga sarannya diterima.	Direvisi
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	1. Gambar yang bagus dan tujuan yang jelas mudah dibaca. 2. Saran perbaikannya ayat Al-Qur'an lebih diperjelas.	Direvisi
9.	Almira Dwi Putri Maulana	1. Saya suka terhadap buku ini karena gambar yang bagus dan menarik dan udah untuk dipahami. 2. Untuk saran, ayat Al-Qur'an lebih diperjelas agar tidak burem.	V Direvisi
10.	Alya Hilda Rasikhah	1. Komik ini sangat bermanfaat untuk dibaca. 2. Tetapi warnanya kurang menarik dan tulisan pada komiknya kurang besar.	V Direvisi
11.	Anggiwari Warohmah	1. Sebaiknya sampulnya bisa dibuat semenarik, modern dan bisa ditambah sinopsis di bagian buku. Agar dapat menarik daya tarik pembeli. 2. Untuk materi di komik ini sangat lengkap dan dapat mengedukasi orang orang.	Direvisi V
12.	Anisa Syifa Jalal	1. Komiknya bagus, warnanya menarik, isi mudah dipahami, tapi menurut saya fontnya terlalu kecil. 2. Saran perbaikan adalah hendaknya font yang digunakan ukurannya sedikit lebih besar. Sekian dari saya mohon maaf apabila ada salah kata.	V Direvisi
13.	Annisa Auliani Rahman	1. Komik ini sangat bermanfaat dan mudah dipahami. 2. Saya menyukai karena memberikan gambar yang indah dan warna yang heboh yang membuat buku lebih berwarna dan ceria. 3. Saran perbaikan tulisan ayat Al-Qur'an lebih jelas.	V V Direvisi
14.	Asiya Humaira Sutanto	1. Sebaiknya menggunakan cover yang modern dan berwarna agar tidak membosankan dan lebih menarik. 2. Gunakan synopsis pendek pada akhir buku dan lengkapilah informasi tentang buku.	Direvisi
15.	Athalia Syafira	1. Komik memiliki cover yang menarik berwarna dan kertas yang dibuat untuk menggunakan buku komik bagus akan	Direvisi

		<p>tetapi font/tulisan dalam buku terlalu kecil sehingga membuat pembaca kesusahan sehingga harus lebih dekat dengan buku agar bisa membaca.</p> <p>2. Ada juga gambar buku terlalu mencolok warnanya. Saran saya lebih soft lagi warna gambarnya.</p>	
16.	Athaya Fawnia	<p>1. Menurut saya materinya lengkap dan gampang dipahami. Selain itu menarik dengan gambar yang tersedia.</p> <p>2. Kekurangannya adalah cover dan gambar dibuku tidak terlalu menarik, warna gambarnya juga agak pudar.</p> <p>3. Saya pribadi tidak menyukai cover dan tampilannya karena agak membosankan.</p>	V Direvisi
17.	Auliya Nadhira Ningrum	<p>1. <i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh</i>. Sarannya tidak ada karena komik yang bapak kembangkan sangat mudah dipahami dan meningkatkan semangat belajar saya.</p> <p>2. Dan saya harapkan bapak bisa menjalankan penyelesaian S3 Bapak dengan baik dan lancar. Aman.</p> <p>3. Untuk bukunya menurut saya pribadi tidak ada kekurangan bukunya sangat menarik juga.</p> <p>4. Mungkin demikian dari saya. Bila ada khilaf mohon dimaafkan.</p>	V
18.	Aziza Amru Nisa	<p>1. Saya biasanya lebih suka membaca komik yang percakapannya pakai balon percakapan daripada yang ini. Biasanya lebih mirip buku LKS karena ada tugasnya tapi warnanya bagus.</p> <p>2. Penjelasannya yang detail mungkin ngebosenin kadang kadang udah itu aja.</p>	Direvisi
19.	Azriel Al-Kahfi	<p>1. Menurut saya buku ini memiliki isi yang menarik dan membangkitkan rasa semangat para siswa untuk belajar.</p> <p>2. Tampilan cover buku ini menarik. Buku ini sangat bagus untuk dibaca oleh para anak anak atau remaja.</p> <p>3. Gambar dari buku ini berwarna sehingga membuat kita paham gambar yang ada di buku, tetapi gambar dari buku ini agak blur.</p> <p>4. Buku ini bagus untuk belajar SKI.</p>	V
20.	Bahila Abida Husma Gassania	<p>1. Komik ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin mencari tahu lebih dalam tentang materi SKI.</p> <p>2. Saya juga suka buku ini karena di dalamnya berisi gambar yang menarik dan berwarna.</p> <p>3. Perbaikannya untuk ayat Al-Qur'annya lebih diperjelas lagi.</p>	V V Direvisi
21.	Bq. Athiya Zhafira M.	<p>1. Komik ini lumayan bermanfaat bagi saya, untuk warna, gambar, tulisan disesuaikan lagi agar lebih menarik untuk dibaca.</p> <p>2. Buku ini juga terlalu tebal.</p>	Direvisi
22.	Enggar Widya Wardana	<p>1. Bukunya bagus mudah dipahami.</p> <p>2. Menarik karena ada gambar untuk ilustrasi tetapi ukuran buku terlalu besar.</p> <p>3. Covernya diberi unsur SKI dan warna dikurangi gradasi.</p>	V Direvisi
23.	Faisa Oktoviandra	<p>1. Ukurannya terlalu besar sehingga lebih susah untuk dibawa kemana-mana.</p> <p>2. Dan covernya kurang bagus, semoga bisa lebih baik.</p>	Direvisi
24.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	<p>1. Komik ini sangat menarik, bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.</p> <p>2. Tetapi gambar dan ukurannya perlu direvisi ulang pak.</p> <p>3. Saran saya sebaiknya jangan dinamai komik pak karena ukurannya terlalu besar. Lebih baik dinamai buku saja pak. Lalu masalah gambar itu warnanya terlihat seperti printnan</p>	V Direvisi

		pak. 4. Maaf kalua kata kata saya tidak mengenakan hati.	
25.	Fiqri Zamzani	Karena saya tidak terlalu menyukai pelajaran SKI jadi buku ini kurang cocok untuk saya. Akan tetapi, untuk yang menyukai pelajaran SKI buku ini mungkin sangat cocok.	X
26.	Jafier Adiatma	Beberapa gambar dan cover buku ditingkatkan lagi.	Direvisi
27.	Keynan Wafiy Anraischa	1. Menurut saya komik ini menarik untuk pembelajaran SKI. 2. Pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya gambar. Namun gambar dikomik ini musti direvisi lagi dari segi warna dan kejelasan gambarnya.	V
28.	Keyzio Athaya Isrodian	1. Warnanya dan gambarnya bisa sedikit diperbagus dan warna pada gambar diperjelas. 2. Covernya dibuat lebih menarik lagi. Gambarnya ditaruh dikertas belakang juga (bolak balik gitu) jadi gak boros kertas	Direvisi
29.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	1. Bagi saya buku ini adalah salah satu karya yang berusaha menghadirkan perjuangan dakwah baginda Nabi Muhammad secara sangat manusiawi. 2. Dengan Bahasa yang ringan dan mudah dipahami. Buku ini mampu menginspirasi para pembaca untuk menapaki dan mengikuti jejak sang nabi yang amal-amalnya menerangi dan menggerakkan ummat mencapai kemajuan. 3. Akan tetapi, buku ini memiliki gambar dan visual yang kurang terlihat (blur) dalam pembuatan, tetapi buku ini seperti cocok untuk digunakan pembelajaran SKI.	V V Direvisi
30.	Muhammad Aby Rydian	1. Komik ini ukurannya agak besar. 2. Warna komik kurang tepat. 3. Komiknya ukurannya dikecilkan lagi pak supaya mudah dibawa. 4. Warna komiknya sudah bagus, tetapi warnanya dibuat menarik lagi, agar semakin menarik membacanya.	Direvisi
31.	Muhammad Haikal Firdaus	1. Warna seperti krayon kalau bisa diperbaiki sedikit. 2. Ceritanya menarik, Bahasa mudah dimengerti.	Direvisi V
32.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	1. Menurut saya buku ini bagus, isi buku menarik. 2. Buku ini sangat bagus untuk anak yang suka membaca komik. 3. Buku ini dapat menarik anak anak untuk belajar SKI. 4. Tapi kurangnya buku ini ada di gambarnya yang terlihat sedikit blur dan warna yang kurang.	V

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dikatakan secara umum masukan dan sarannya konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

4. Pembahasan

Pembahasan selanjutnya setelah hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli adalah pembahasan terkait hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba

lapangan yang tujuannya untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, dan saran dari peserta didik tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dari kegiatan ini peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian peserta didik. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya, dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai pesan yang efektif dan dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta di dalamnya termuat isi/materi yang representatif sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut dapat terwujud jika komik SKI (a) dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif, (b) dikembangkan melalui proses pengembangan dan material yang tepat, dan (c) menggunakan sumber-sumber bacaan yang relevan dan mutakhir untuk menyusun materi di dalamnya. Dalam rangka memperoleh informasi terkait kelayakan komik SKI dari peserta didik tersebut terdapat 3 (tiga) aspek yang dinilai yaitu: (1) tampilan komik; (2) penyajian isi komik; dan (3) kemanfaatan komik.

Ketiga aspek di atas dijadikan sebagai aspek penilaian yang kemudian diuraikan ke dalam 21 (dua puluh satu) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terhadap dikomik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek tampilan komik ada 9 (sembilan) item indikator, (2) untuk aspek penyajian isi komik ada 7 (tujuh) item indikator, dan (3) aspek kemanfaatan komik ada 5 (lima) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan data bahwa para peserta didik dari ketiga macam uji coba terhadap komik SKI ini memiliki penilaian yang berbeda-beda. Meskipun demikian, dari ketiga macam uji coba tersebut para peserta didik memberikan nilai yang cukup tinggi terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba sebagai berikut:

Pertama, pada hasil uji coba perorangan skor yang diberikan oleh peserta didik (3 orang) sebagian besarnya adalah skor 4 dan 3, hanya 3 (tiga) item indikator/pertanyaan yang diberikan skor 2. Seperti hasil penilaian dari Ahmad Hafiz Adi Wiryo di mana ia memberikan penilaian dengan skor 4 (empat) untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 9 (sembilan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (dua) item indikator/ pertanyaan. Kemudian L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Selanjutnya, Nugraha Prawira Pamungkas memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Atau secara keseluruhan skor 4 diberikan

untuk 31 (tiga puluh satu) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 29 (dua puluh sembilan) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 3 (tiga) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1808,33 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 86,11%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas. Berdasarkan tabel konversi tersebut maka disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Kedua, pada hasil uji coba kelompok kecil skor yang diberikan oleh peserta didik (9 orang) sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 60 (enam puluh) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 83 (delapan puluh tiga) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 35 (tiga puluh lima) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1583,32% dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 75,40%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Ketiga, pada hasil uji coba lapangan skor yang diberikan oleh peserta didik sebanyak 32 (tiga puluh dua) orang sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 239 (dua ratus tiga puluh sembilan) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 334 (tiga ratus tiga puluh empat) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 94 (sembilan puluh empat) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 5 (lima) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1680,48 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 80,02 %. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat

disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang ada pada bab pertama dapat disimpulkan bahwa:

1. Bentuk komik SKI yang dikembangkan

Komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur yang cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis.

Untuk unsur isi atau cerita komik SKI ini memadukan setting latar keindonesiaan dan Timur Tengah/Arab di mana para figur/tokoh komik pada satu kesempatan berada di Indonesia dan pada kesempatan yang akan berpetualang sambil berdiskusi menembus ruang dan waktu ke masa Rasulullah Saw. periode Madinah untuk mengetahui sejarah Islam masa lampau. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan pembelajaran tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yang umumnya menjadi pendekatan pembelajaran pada jenjang MTs./SMP.

2. Kelayakan komik berdasarkan hasil uji coba ahli.

a. Berdasarkan hasil uji coba ahli media pembelajaran disimpulkan bahwa produk komik SKI yang telah dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga peserta didik dapat mempelajari materi SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Sesuai hasil uji coba ahli media pembelajaran dari 46

jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 13 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 33 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Selanjutnya rater II memberi penilaian untuk 14 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 32 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, disimpulkan semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

- b. Berdasarkan hasil uji coba ahli bahasa disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli bahasa dari 15 (lima belas) jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 4 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 11 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk 7 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 8 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.
- c. Berdasarkan hasil uji coba ahli isi/materi disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dengan mudah memperoleh pengetahuan yang luas terkait materi SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli isi/materi dari 20 jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 8 item indikator pada skor 3 dengan keterangan

relevan dan 12 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk semua item indikator sebanyak 20 buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi tersebut dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/ relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

3. Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

B. Saran-Saran dan Rekomendasi

1. Saran-Saran

a. Bagi sekolah

- 1) Berusaha memfasilitasi penyediaan media pembelajaran untuk kebutuhan pembelajaran semua mata pelajaran di madrasah, khususnya mata pelajaran SKI kelas VII agar terbentuk aneka kompetensi dalam diri peserta didik sesuai harapan kurikulum.
- 2) Mendorong para guru di madrasah, khususnya guru pengampu mata pelajaran SKI agar kreatif dan penuh inisiatif mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran SKI agar guru lebih mudah menyampaikan materi, menanamkan nilai kebaikan yang termuat dalam materi mata pelajaran SKI, dan dapat menggunakan metode mengajar yang variatif.

- b. Bagi guru
 - 1) Memberikan masukan/kritikan terhadap produk komik SKI ini agar dilakukan perbaikan terhadap produk komik SKI ini.
 - 2) Menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran mata pelajaran SKI agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan hasil belajar yang memadai.
 - 3) Berusaha menginisiasi sendiri pengembangan media pembelajaran yang relevan untuk mata pelajaran SKI, agar peserta didik mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI.
 - 4) Komik SKI ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran mata pelajaran SKI.
- c. Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian pengembangan komik SKI ini yang menggunakan model Dick, Carey, & Carey (2001) tidak sampai ke langkah ke 10 (sepuluh), hanya sampai langkah ke 9 (sembilan) yaitu *revise instruction* (merevisi produk komik SKI). Karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang mengambil penelitian pengembangan komik SKI kelas VII MTs. agar tahapan kegiatan penelitiannya sampai langkah ke 10 agar diketahui efektifitas produk komik SKI yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

- d. Pembaca

Kepada para pembaca diharapkan memberikan saran, kritikan, dan masukan terhadap karya tulis sederhana ini agar bisa diperbaiki menjadi karya tulis yang lebih baik.

2. Rekomendasi

- a. Komik yang peneliti kembangkan ini dilakukan secara manual/tradisional, karenanya produk komik SKI ini sebaiknya disempurkan kualitas gambar dan tata letaknya dengan menggunakan aplikasi komputer yang sesuai seperti program *photoshop* atau *corel draw* terbaru.
- b. Komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak, karenanya sebagai tindak lanjut pengembangan komik ini adalah agar mengembangkan komik SKI ini dalam bentuk komik digital/online agar dapat digunakan secara luar menggunakan gadget.
- c. Semoga pengembangan komik SKI dapat dilakukan pada tema-tema yang lain agar komik SKI dapat memberikan sumbangsih bagi kemudahan belajar peserta didik dan membuat mata pelajaran SKI semakin disenangi oleh peserta didik.
- d. Kepada peneliti agar lebih meningkatkan kemampuannya dalam hal penelitian pengembangan dan khususnya dalam penyusunan komik agar produk pengembangan yang dihasilkan pada tahap berikutnya sesuai harapan dan spesifikasi, *wallahu 'a'lam bish shawabi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anshory, Muhtar Luthfy. "Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem". *Jurnal Penelitian Keislaman*, vol. 16, no. 1 Juni 2020. (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram): 78 dan 83-84. Last Modified Juni 23, 2020. Accessed Agustus 25, 2019. <https://journal.uinmataram.ac.id>.
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. JPSE 03*. no. 1 (Juni 2017): 19.
- Anisa, Izzah dan Fajar Istiqlal. "10 Pahlawan Islam". Accessed October 28, 2019. <https://www.kautsar.co.id/mobile>.
- Anjani, Bella, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>
- Anonim. "Sekolah Tatap Muka Belum Waktunya Dimulai". dalam radarlombok.co.id. Edisi 15 November 2020. Mataram. Accessed November, 15, 2020.
- Anonim, "Arti Komik", *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita
- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widia, 2014.
- Aqib, Zainal. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Boneff, Marcel. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Budiman, Arif. "Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar". *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*. (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498). (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022). (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022). Accessed Juni, 17, 2023,.Website: <http://ecampus.iainbatu-sangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>
- Buchori, Didin Saefuddin. *Metodologi Studi Islam*. Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005.
- Chalil, Munawar. *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw*. Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969.
- Chamdillah, Muh.. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013.
- Depag. RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*. Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007.

- Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Dewi, Putriandam. "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia". Last Modified October, 2019. Accessed October 26, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Dewanti, Stefani Intan Putri. "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?". dalam kkn.undip.ac.id last modified August, 13, 2022. Accessed Juni, 20, 2023. pukul 20.00 Wita.
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, New Jersey USA: Pearson, 2009)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 januari 2023, pukul 19.28
- Enung K, Rukiati dan Fenti Hikmawati. *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2006.
- Evriyani, Dian, Rusdi, dan Ayu Indraswary. "Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA". *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016).
- Fathurrahman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama, 2007.
- Gumelar, M.S. *Comic Making*, Jakarta: PT. Indeks, 2011.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 2000.
- Hakim, Atang Abd. dan Jaih Mubarak. *Metodologi Studi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press, 2013.
- Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990.
- Hutami, Maarti, dkk.. "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam*. (E-ISSN: 2550-1038). (Vol. 5, No. 1, 2021). (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021). Accessed Juni, 17, 2023. Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.
- Susanto, Heri. *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Aswaja Pressindo, 2014.
- Idris, Sutami. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso". *Tesis*, Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar. Last Modified Juli 13, 2017. Accessed November 21, 2019. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.
- Indana, Nurul. "Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur'an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang". *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*,

- vol. 5, no. 1 (Juni 2019). Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang: 43-61. Last Modified Juni 6, 2019. Accessed Agustus 25, 2020. <https://scholar.google.co.id..http://media.neliti.com>.
- Irwandani dan Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05*, no. 1 (April 2016).
- Istiqlal, Fajar. "Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah". Accessed October 28 2019. <https://www.gemainsani.co.id..>
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah SAW Periode Makkah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014.
- Laban, Ali Ahmad. "Komik Sirah Nabi". Accessed October 30, 2019. <https://store.eraintermedia.com>.
- Lestari, Suci. *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Maimun. *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)", *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.
- Mufarrakah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009.
- Mukhlis. *Metodologi Studi Islam*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Munadi, Yudhi. *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Nata, Abudin. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009.
- Novanuddin, Muhammad. "Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqie Kota Malang". *Jurnal Elementeris 01*, No. 1 (Januari 2019).
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Nurlatipah, Nunik, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem". *Jurnal Scientiae Educatia*, vol. 5, no. 2 (2015). Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati: 5. Last Modified 2015. Accessed September 09, 2020. <https://www.syekh-nurjati.ac.id..> <https://scholar.google.co.id>.
- Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia, Pendidikan*, Pendidikan.id/news/komik-literasi. Dikases 20 Juni 2020.
- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 3 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.

- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 5 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka, 2003.
- Ramayulis. *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia, 2013.
- Rasyid, Abdul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi". *Scolae: Journal of Pedagogy*, 01, no. 1 (2016). Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan: 13-25. Last Modified Juni, 2019. Accessed April 29, 2019. <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id..> <http://www.neliti.com>.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineyha Cipta, 2014.
- Sagala, Syaiful. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sakti, Hadi Gunawan, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2 (Oktober 2016). Mataram: IKIP Mataram: 56. Last Modified October 10, 2016. Accessed September 28, 2020. <https://www.ikipmataram.ac.id..> <http://scholar.google.co.id>.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Saputro, Anip Dwi. "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Muaddib*, volume 05 no. 1, (Januari-Juni 2015) ISSN 2088-3390. Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo: 1-2. Diakses pada tanggal 15 April 2015.
- Saputro, Budiono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Saud, Udin Syaefudin. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru, 1990.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Sugiyono. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suja, I Wayan. "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran". Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019
- Sukmadinata, Nana Saodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Saudih. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Suryani, Nunuk, ddk.. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Syukur NC, Fatah. *Sejarah Peradaban Islam*. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012.
- Taufik, Ahmad Najuha, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta". (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017). Accessed Juni, 17, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>
- Thoaha, Chabib, dkk.. *Metodelogi Pengajaran Agama*. Semarang: Pustaka Pelajar, 1999.
- Tilaar, H.A.R. *Membenah Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Tim Media. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya*. Surabaya: Media Centre, 2006.
- Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997.
- Tirtaatmadja, Irawati dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008". Last Modified October, 2019. Accessed October 21, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Tondowidjojo, JVS. *Kunci Sukses Pendidik*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Trimo, Soejono. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud, 1997.
- Ulva, Rifky Khumairo, dan Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, (Juni 2017). Lampung: IAIN Raden Intan: 38. Last Modified Juni 2017. Accessed September 11, 2020,. ejournal.radenintan.ac.id.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Usman, M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VII MTs. Muhammadiyah 1 Malang". *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, vol. 1, no. 3 (Tahun 2015). Malang: UMM Malang, 2015: 343-355. Last Modified March, 2015.

- Accessed October 19, 2019. <https://ejournal.umm.ac.id>. <https://media.neliti.com>.
<https://scholar.google.co.id>.
- Wahidin, Nur. “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”. Accessed October 28, 2019. <https://alif.id>.
- Wibisono, Elisa. “Pengaruh Manga di Indonesia”. Last Modified April 16, 2016. Accessed October 26, 2019. <https://www.kompasiana.com/elisaw>.
- Wulandari, Sinta. “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UIN Yogyakarta. Last Modified Oktober 03, 2018. Accessed Februari 21, 2020. <https://dspace.uui.ac.id>.
- Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Yusuf, “Valitidas”, dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023
- Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan*, Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011
- Zuhairini, ddk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Zuhairini. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Perpustakaan UIN Mataram



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
PASCASARJANA

Jln. Pendidikan NO. 35 Telp.(0370) 623819-621298 Fax. 623819 Mataram Nusa Tenggara Barat

Website : www.pasca.uinmataram.ac.id, Email : pascasarjana@uinmataram.ac.id

Nomor : B. 305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 berkas
Hal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada.
Yth. **Kepala Kesbangpol Provinsi NTB**

di-
Tempat..

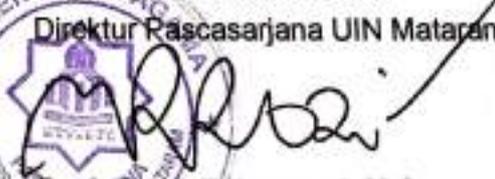
Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir semester (Disertasi) mahasiswa Program Studi Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram, untuk itu kami mohon agar mahasiswa kami diberikan rekomendasi penelitian guna lancarnya proses penyusunan tugas akhir yang dimaksud.

Adapun data mahasiswa kami yang akan melaksanakan penelitian disertasi sebagai berikut :

NIM : 160701008
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
Program Studi : Doktor Pendidikan Agama Islam
Judul Disertasi : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Tempat Penelitian : 1. MTs. Negeri 1 Mataram
2. Universitas Islam Negeri Mataram

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mataram, 07 Februari 2023
Direktur Pascasarjana UIN Mataram,

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A.
NIP. 197512312005011010





PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI

Jalan Pendidikan Nomor 2 Tlp. (0370) 7505330 Fax. (0370) 7505330
Email : bakesbangpoldagri@ntbprov.go.id Website : http://bakesbangpoldagri.ntbprov.go.id
MATARAM

kode pos 81125

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070 / Z65 / II / R / BKBDN / 2023

1. **Dasar :**
 - a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian Surat Dari Direktur Pascasarjana UIN Mataram
Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Tanggal : 07 Februari 2023
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian
2. **Menimbang :**

Setelah mempelajari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan Rekomendasi Penelitian Kepada :

Nama : HADI KUSUMA NINGRAT
Alamat : Dasan Baru RT/RW 001/000 Kel/Desa. Kuang Baru Kec. Sakra Kab. Lombok Timur No. Identitas 5203022006820002 No.Tipn 087701418340
Pekerjaan : Dosen
Bidang/Judul : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2020/2021
Lokasi : MTs. N 1 Mataram, UIN Mataram
Jumlah Peserta : 1 (Satu) Orang
Lamanya : Februari-April 2023
Status Penelitian : Baru
3. **Hal-hal yang harus ditaati oleh Peneliti :**
 - a. Sebelum melakukan Kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
 - b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan judul beserta data dan berkas pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
 - c. Peneliti harus mentaati ketentuan Perundang-Undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku dan penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi Bangsa atau keutuhan NKRI Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, sedangkan pelaksanaan Kegiatan Penelitian tersebut belum selesai maka Peneliti harus mengajukan perpanjangan Rekomendasi Penelitian;
 - d. Melaporkan hasil Kegiatan Penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Barat melalui Kepala Bakesbangpoldagri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 13 Februari 2023
a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN
POLITIK DALAM NEGERI PROVINSI NTB



Tembusan disampaikan Kepada Yth:

1. Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi NTB di Tempat;
2. Walikota Mataram Cq. Ka. Kesbangpol Kota Mataram di Tempat;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram di Tempat;
4. Rektor UIN Mataram di Tempat;
5. Kepala sekolah MTs. N 1 Mataram di Tempat;
6. Yang Bersangkutan;
7. arsip.



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Bypass ZAMIA 2 - Desa Lelede - Kecamatan Kediri - kode pos 83362
Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, E-mail: brida@ntbprov.go.id Website : brida.ntbprov.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / 2757 / II – BRIDA / II / 2023

**TENTANG
PENELITIAN**

- Dasar : a. Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan kedua atas perda No 11 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi NTB.
b. Peraturan Gubernur NTB Nomor 49 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
c. Surat Dari Direktur Pascasarjana Pascasarjana UIN Mataram Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian .
d. Surat dari BAKESBANGPOLDAGRI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070/263/II/R/BKBPDN/2023 . Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada ;
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
NIK / NIM : '5203022006820002 / '160701008
Instansi : Pascasarjana UIN Mataram
Alamat/HP : Sesuai KTP : Dasan Baru Desa Kuang Baru Sakra Lombok Timur.
Alamat Domisili: Block C9 No. 6 LA Resort Desa Trong Tawah Labuapi Lombok Barat / '087703418340
Untuk : Melakukan Penelitian dengan Judul: "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2020/2021"
Lokasi : MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram
Waktu : Februari - Maret 2023

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email: litbang.bridaprovntb@gmail.com

Demikian surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Lombok Barat
Pada tanggal, '20 Februari 2023
an. Kepala Brida Provinsi NTB
Kepala Bidang Litbang Inovasi Dan Teknologi



LALU SURYADI, SP. MM
NIP. 19691231 199803 1 055

Tembusan: disampaikan kepada Yth:

1. Gubernur NTB (Sebagai Laporan);
2. Walikota Mataram ;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram ;
4. Direktur Pascasarjana UIN Mataram ;
5. Kepala MTs.N 1 Mataram ;
6. Yang Bersangkutan ;
7. Arsip.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.

Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://ddss.ntbprov.go.id>

Lampiran 5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Dr. Emawati, M.Ag.



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Media Pembelajaran Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd.



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Bahtiar, M.Pd.Si

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi
Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Bapak Dr. Muammar, M.Pd.

Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Ibu. Dr. Hilmi, M.Pd.

Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 7 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Perorangan Terhadap Produk Komik SKI



**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 3 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil



Peneliti Bersama Guru Pengampu
Memberikan Arahan Saat Uji Coba
Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil

**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 1 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Lapangan Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Lapangan

Proses Pendistribusian Komik dan
Angket/Instrumen Penilaian Saat Uji
Lapangan



Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**



Perpustakaan UIN Mataram

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



**PROMOTOR I Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
PROMOTOR II Dr. Wildan, M.Pd.**

Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

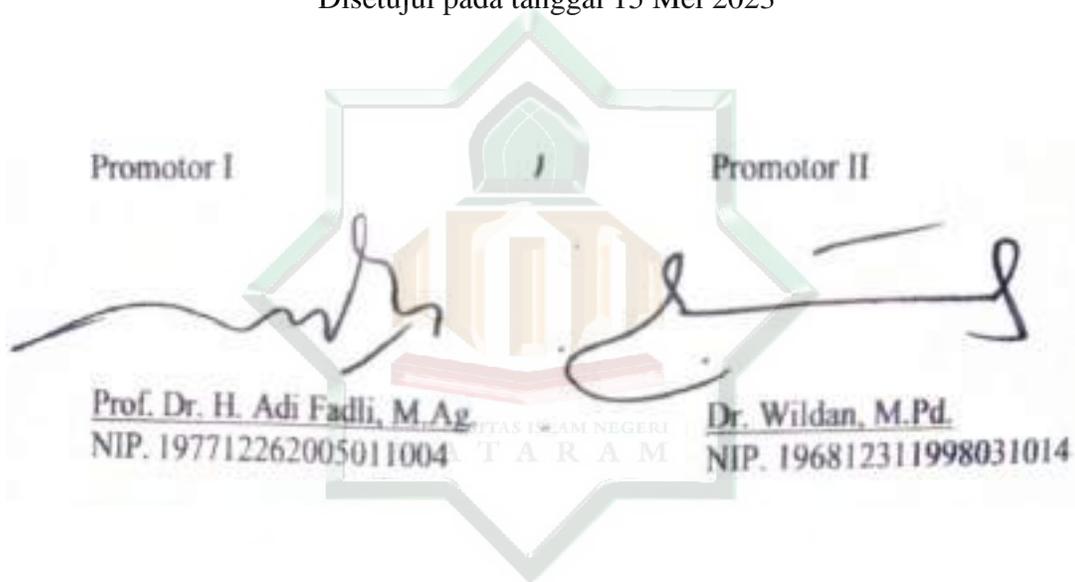
**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal 15 Mei 2023

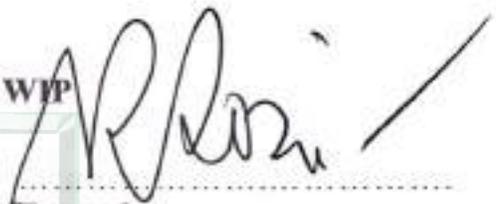


Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Ujian Verifikasi Naskah Disertasi Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 19 Mei 2023

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua/Penguji)


Tanggal.

Dr. Ribahan, M.Pd
(Penguji)

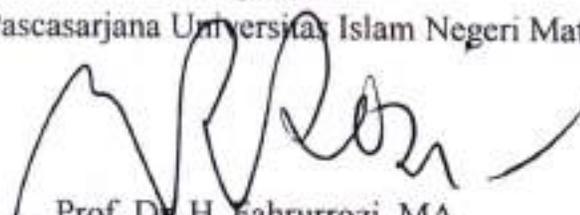

Tanggal.

Dr. Moh. Iwan Fitriani, M.Pd
(Penguji)


Tanggal.

Perpustakaan UIN Mataram

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

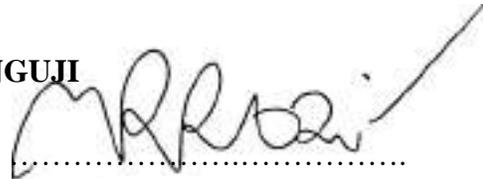

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Tertutup Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 12 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)



Tanggal

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)



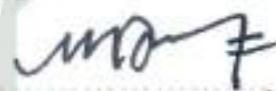
Tanggal

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)



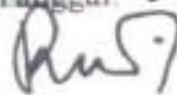
Tanggal. 21/06/23

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)



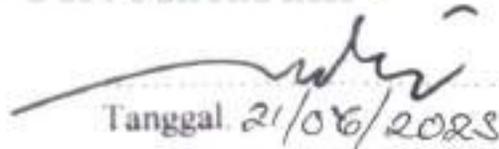
Tanggal. 21/06/2023

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama III)



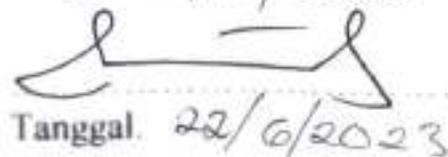
Tanggal 20/06/23.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)



Tanggal. 21/06/2023

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)



Tanggal. 22/6/2023

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram



Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Terbuka Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 27 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)

.....
Tanggal.

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)

.....
Tanggal.

.....
(Penguji Utama III)

.....
Tanggal.

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama IV)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)

.....
Tanggal.

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)

.....
Tanggal.

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Hadi Kusuma Ningrat

NIM : 160701008

Program Studi : S3 Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Mataram, 5 Juni 2023

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 5000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '399AKX425446537'. The signature is stylized and includes a star symbol above the first part of the name.

Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

Perpustakaan U

LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
Plagiarism Checker Certificate

No:66/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/05/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

HADI KUSUMA NINGRAI
160701008
PASCASARJANA/PAI
Dengan Judul DISERTASI

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

DISERTASI Tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin
Similarity Found : 4 %
Submission Date : 11/05/2023



KEMENTERIAN RIPT Perpustakaan
UPT Perpustakaan UIN Mataram
M. Hum
081597809282006042001

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Oleh:

Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023; (2) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli; dan (3) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan penelitian pengembangan dengan model Dick, Carey, & Carey yang memiliki 10 langkah, namun penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 9 yaitu revisi produk. Agar komik ini layak menjadi media pembelajaran SKI, maka dilakukan uji kelayakan yaitu uji coba ahli (oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan uji coba pada peserta didik (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan). Untuk uji coba tersebut peneliti menggunakan angket/instrumen penilaian. Melengkapi data penelitian digunakan juga data kualitatif berupa data naratif, dari hasil wawancara maupun catatan saran dan masukan pada angket/instrumen penilaian. Hasil uji coba ahli dianalisis dengan metode Gregory; yaitu penilaiannya memakai 2 ahli/pakar, sementara hasil uji coba pada peserta didik dianalisis dengan rumus persentase.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. (2) Berdasarkan hasil uji coba ahli disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Sesuai hasil uji coba ahli diperoleh data bahwa dari ketiga jenis uji coba ahli (rater I dan II) penilaiannya masuk ke kolom D tabulasi silang 2x2 dengan keterangan relevan/ sangat relevan, hingga setelah dihitung dengan rumus hasilnya 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, disimpulkan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi. (3) Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

Kata kunci: pengembangan komik, media pembelajarn, sejarah kebudayaan Islam

MOTTO

أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam,

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمَ ﴿٥﴾

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ فَمَسْئَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ
اِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿٤٣﴾

Perpustakaan UIN Mataram

Terjemahannya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (QS. An-Nahl (16):43)¹

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.²

¹ Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan* (Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011), 273

² Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 4.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kasih disertasi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) yang dengan ketulusan cinta dan kasih sayang mendidikku sampai hari ini. Meskipun telah dewasa, diriku bukanlah siapa-siapa, diriku tetap anak-anak di depan Bapak dan Ibu. Sejauh apapun kaki ini melangkah, tetap kepada Bapak dan Ibu diriku kembali. Terima kasih tiada bertepi atas guyuran cinta, kasih sayang, teladan kesabaran dan kerja keras, serta perhatian dari Bapak Ibu. Semoga Allah SWT melimpahkan kasih-sayang-Nya kepada Bapak-Ibu tercinta, *aamiin*.
2. Bapak-Ibu mertuaku yang saya hormati dan sayangi. Terima kasih tiada bertepi saya ucapkan kepada Bapak-Ibu yang telah dengan ikhlas menjadi penguat dan penyemangat bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
4. Istriku tercinta (Ira Patmawati), disertasi tidak lain buah dari kerewelanmu mengingatkan diriku ketika diri ini lengah dan lalai menyelesaikan disertasi ini. *I love you so much. You are the one and only until the end of my life, aamiin*.
5. Belahan jiwaku (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi). Kalian pelipur lara dan penggugah semangat saat diri ini letih dan jenuh, terutama dalam proses penyelesaian disertasi ini.
6. Adik-adikku tersayang yang selalu nagih “kapan wisuda?”, membuatku malu pulang ke Lombok Timur dan membuatku bergegas untuk upayakan penyelesaian disertasi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua berupa nikmat kesehatan dan kesempatan, sehingga disertasi yang berjudul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** ini dapat terselesaikan. Dan juga, *shalawat* serta *salam* senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah memberikan contoh terbaik, khususnya dalam hal memberikan pendidikan pada umatnya. Selama hayatnya Beliau telah sukses meletakkan dasar-dasar dan prinsip-prinsip pendidikan Islam, sehingga hasilnya dapat dirasakan sampai sekarang ini.

Penyusunan disertasi ini merupakan salah satu kewajiban yang diembankan kepada penulis selaku mahasiswa strata tiga (S3) Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan Agama Islam. Penulis bersyukur bahwa proses penelitian dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan data serta produk komik SKI yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah pada proses ujian disertasi.

Penulis sadari sepenuhnya bahwa berkat adanya kerjasama yang baik serta bantuan dari berbagai pihak, disertasi ini dapat rampung sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sehubungan dengan itulah penulis menghaturkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan disertasi ini, baik dalam bentuk moral maupun materi, terutama kepada:

1. Promotor I Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. dan Promotor II Bapak Dr. Wildan, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya di tengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail terhadap disertasi ini.
2. Bapak dan Ibu ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) dari kalangan dosen dan guru yang telah bersedia dan ikut terlibat sebagai *try outer* terhadap produk komik sejarah kebudayaan Islam untuk peserta didik MTs. yang telah penulis kembangkan.
3. Kepala madrasah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, para staf, dan siswa kelas VII MTs.N 1 Mataram yang telah menerima dengan baik, memberikan izin penelitian, dan membantu penulis dalam proses penggalan data penelitian.
4. Bapak Dr. Iwan Fitriani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana dan Bapak Dr. Abdullah Fuadi, MA selaku Sekretaris Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Mataram yang selalu ramah dan tanggap memberikan pelayanan bagi mahasiswa dalam proses penyelesaian studi.
5. Bapak Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA selaku Direktur Pascasarjana dan Bapak Prof. Dr. Abdun Nasir, M.Ag. selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Mataram yang telah memberikan izin penelitian, kemudahan dalam proses studi, dan motivasi kepada segenap mahasiswa S3 agar segera menyelesaikan studi dengan cepat.

6. Bapak Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag. selaku Rektor UIN Mataram yang dengan ciri khasnya yang santai dan humoris selalu memberikan inspirasi serta keteladan sebagai *top leader* dalam mewujudkan visi misi UIN Mataram yang unggul, terbuka, dan cendekia.
7. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
8. Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. selaku pimpinan, kolega, sekaligus sahabat terbaik yang tanpa lelah memberikan motivasi dan teladan yang baik; yang senantiasa mengingatkan penulis agar segera bergerak berusaha untuk menyelesaikan disertasi ini.
9. Bapak Murzal, M.Ag. selaku kolega, sahabat, dan teman seperjuangan terbaik yang selalu ada setiap kondisi untuk saling membantu, memotivasi, dan menguatkan dalam banyak hal, sehingga penulis tetap kuat untuk menyelesaikan disertasi ini. Semoga kita bisa selalu sukses bersama, *aamiin*.
10. Ibu Dr. Dwi Wahyudiati, M.Pd. selaku kolega sekaligus sahabat terbaik yang selalu sabar dan istiqomah penuh ikhlas; selalu ada memberikan bantuan moril dan materil setiap dibutuhkan, sehingga penulis senantiasa memiliki penguat dan semangat untuk segera menyelesaikan disertasi ini.
11. Ibu Nani Husnaini, M.Pd. selaku tim kerja yang baik dalam mengawal Program Studi PIAUD FTK UIN Mataram yang kerap kali memberikan semangat dan dengan lapang dada memberikan kemudahan serta kesempatan bagi penulis untuk segera menyelesaikan disertasi ini di tengah padatnya kesibukan mengurus program studi.
12. Pendamping hidupku tersayang (Ira Patmawati) yang tidak kenal waktu selalu rewel dan gesit menyemangati penulis agar tetap kuat berusaha menyelesaikan disertasi ini. Meskipun demikian, *i love you so much*. Dan kepada dua buah hatiku terkasih di hati (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz al-Hudzaifi) yang selalu ikut mengingatkan penulis dengan celoteh lucu “Ayah ayo bekerja!”. Kalian anak hebat, kalian anugerah terindah. Semoga menjadi anak soleh-solehah, *aamiin*.
13. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) dan (Bapak H. Idham Hariadi dan Ibu Hj. Mustiari), adik-adikku, kakak dan adik iparku, semua keponakanku yang lucu, dan segenap keluarga besar; terima kasih tiada bertepi atas limpahan kasih _aying, cinta, kebersamaan, dan doa terindah yang telah diberikan agar penulis tetap kuat menyelesaikan studi ini.
14. Rekan-rekan angkatan pertama (tahun 2016) Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam yang telah kebersamai dan berjibaku dalam proses pendidikan dari awal sampai akhir. Terima kasih atas *sharing* inspirasi dan ilmu pengetahuannya saat berinteraksi dan berdiskusi bersama, semoga kita semua selalu sukses dalam setiap aktifitas. Dan terkhusus bagi rekan-rekan yang telah mendahului (alm. Bapak TGH. Taqiudin Mansyur, M.Pd.I dan alm. Bapak Dr. H. Jamiluddin, M.Pd.) semoga diampuni segala khilaf salahnya dan ditempatkan di surganya Allah SWT, *aamiin*.

Penulis sangat menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari standard kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan dan perbaikan disertasi ini. Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis haturkan terima kasih dan teriringi doa semoga jasa-jasa semua pihak yang telah berpartisipasi mendapatkan balasan yang setimpal dari Sang Penguasa Alam, yaitu Allah SWT. *Amin Yaa Rabbal 'Alamin.*

Mataram, Juni 2023
Penulis,

Hadi Kusuma Ningrat



Perpustakaan UIN Mataram

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berikut ini adalah pedoman transliterasi yang diberlakukan berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543/b/w/1987.

1. KONSONAN

Konsonan				Nama	Alih aksara	Nama
Akhir	Tengah	Awal	Tunggal			
	ا			Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ب	ب	ب	Ba	B/b	Be
ت	ت	ت	ت	Ta	T/t	Te
ث	ث	ث	ث	Ša	Š/š	Es (dengan titik diatas)
ج	ج	ج	ج	Jim	J/j	Je
ح	ح	ح	ح	Ha	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	خ	خ	خ	Kha	Kh/kh	Ka dan ha
د		د		Dal	D/d	De
ذ		ذ		Žal	Ž/ž	Zet (dengan titik di atas)
ر		ر		Ra	R/r	Er
ز		ز		Zai	Z/z	Zet

س	س	س	س	Sin	S/s	Es
ش	ش	ش	ش	Syin	Sy/sy	Es dan ye
ص	ص	ص	ص	Şad	S/s	Es (dengan titik di bawah)
ض	ض	ض	ض	Dad	D/d	De (dengan titik di bawah)
ط	ط	ط	ط	Ta	T/t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ظ	ظ	ظ	Za	Z/z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	ع	ع	ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	غ	غ	غ	Gain	G/g	Ge
ف	ف	ف	ف	Fa	F/f	Ef
ق	ق	ق	ق	Qof	Q/q	Qi
ك	ك	ك	ك	Kaf	K/k	Ka
ل	ل	ل	ل	Lam	L/l	El
م	م	م	م	Mim	M/m	Em
ن	ن	ن	ن	Nun	N/n	En
و	و	و	و	Wau	W/w	We

ح	ه	هـ	هـ	Ha	H/h	Ha
ء				Hamzah	—'	Apostrof
ي	ي	ي	ي	Ya	Y/y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ia ditulis dengan tanda apostrof (').

2. VOKAL

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monofong dan vokal rangkap atau diftong. Alih aksara vokal tunggal bahasa Arab yang berupa tanda diakritik atau harakat adalah sebagai berikut:

Vokal	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	Fathah	A/a	A
اِ	Kasrah	I/i	I
اُ	Dammah	U/u	U

Alih aksara vokal rangkap bahasa Arab yang berupa gabungan antara harakat dan huruf adalah gabungan huruf, yaitu:

Vokal rangkap	Nama	Alih aksara	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai/ai	A dan I
اُو	<i>fathah dan wau</i>	Au/au	A dan u

Contoh

كَيْفَ *Kaifa*
حَوْلَ *Haula*

Maddah

Alih aksara *maddah* atau _ocal panjang yang berupa barakat dan huruf adalah huruf dan tanda, yaitu:

Vokal panjang	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	<i>Fathah dan alif</i>	ā	a dan garis di atas
يَ	<i>Fathah dan alif maqṣūrah</i>		
يِ	<i>Kasrah dan ya</i>	ī	I dan garis di atas
وِ	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh

مَاتَ *Māta*
رَمَى *Ramā*
قِيلَ *Qīla*
يَمُوتُ *Yamūtu*



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
COVER DALAM.....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI WIP.....	vi
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERTUTUP.....	vii
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERBUKA.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ix
LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME.....	x
ABSTRAK.....	xi
MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR BAGAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi, Batasan, dan Perumusan Masalah.....	14
1. Identifikasi Masalah.....	14
2. Batasan Masalah.....	15
3. Perumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	17
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	21
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	23
A. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	24 43
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	29
4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran...	30
B. Media Komik.....	35
1. Pengertian Komik.....	35
2. Jenis-Jenis Komik.....	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	40
4. Fungsi dan Manfaat Media Komik.....	42
5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik.....	44

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	49
3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	53
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Model yang Dikembangkan.....	61
B. Prosedur Pengembangan.....	62
C. Uji Coba Produk.....	82
1. Desain Uji Coba.....	82
2. Subyek Uji Coba.....	84
D. Jenis Data.....	85
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	86
F. Teknik Analisa Data.....	88
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN...	92
A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan.....	92.
1. Penyajian Data Penelitian.....	92
2. Pembahasan.....	105
B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	111
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	111
a. Penyajian Data Penelitian.....	111
b. Pembahasan.....	118
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Bahasa.....	124
a. Penyajian Data Penelitian.....	124
b. Pembahasan.....	128
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi.....	132
a. Penyajian Data Penelitian.....	132
b. Pembahasan.....	136
C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	144
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan.....	144
a. Penyajian Data Penelitian.....	144
b. Revisi Produk Pengembangan	146

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
a. Penyajian Data Penelitian.....	147
b. Revisi Produk Pengembangan	149
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan.....	151
a. Penyajian Data Penelitian.....	152
b. Revisi Produk Pengembangan	154
4. Pembahasan.....	157
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan.....	161
1. Bentuk Komik yang Dikembangkan.....	161
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	161
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	163
B. Saran-Saran dan Rekomendasi.....	163
1. Saran-Saran.....	163
2. Rekomendasi.....	164
Daftar Pustaka.....	165
Lampiran-Lampiran.....	171
1. Surat Rekomendasi Penelitian dari Pascasarjana UIN Mataram	
2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol Mataram	
3. Surat Izin Penelitian dari BRIDA NTB	
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian	
5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian	
6. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran	
7. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Bahasa	
8. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi/Materi	
9. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Perorangan	
10. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	
11. Kisi-Kisi dan Angket /Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Lapangan	
12. Kartu Bimbingan Disertasi Promotor I dan II	
13. Biodata Peneliti	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII.....	56
Tabel 2.2	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII.....	57
Tabel 2.3	Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI.....	58
Tabel 2.4	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	58
Tabel 3.1	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013.....	63
Tabel 3.2	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019.....	64
Tabel 3.3	Ranah Kemampuan Belajar.....	65
Tabel 3.4	Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan.....	67
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	68
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Bahasa.....	72
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi.....	74
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Peserta Didik.....	77
Tabel 3.9	Kriteria Validitas Isi.....	90
Tabel 3.10	Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	91
Tabel 4.1	Unsur-Unsur Komik SKI.....	95
Tabel 4.2	Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater.....	111
Tabel 4.3	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)	113
Tabel 4.4	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I).....	114
Tabel 4.5	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II).....	116
Tabel 4.6	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II).....	117
Tabel 4.7	Kriteria Validitas Isi.....	118
Tabel 4.8	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	125
Tabel 4.9	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)	126
Tabel 4.10	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)	126

Tabel 4.11	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	127
Tabel 4.12	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	132
Tabel 4.13	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I.....	133
Tabel 4.14	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II).....	134
Tabel 4.15	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	135
Tabel 4.16	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	138
Tabel 4.17	Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	144
Tabel 4.18	Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	145
Tabel 4.19	Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	146
Tabel 4.20	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	146
Tabel 4.21	Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	147
Tabel 4.23	Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI.....	148
Tabel 4.24	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI....	149
Tabel 4.25	Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	152
Tabel 4.26	Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	153
Tabel 4.27	Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	154

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Desain Langkah Pengembangan	
	Model Dick, Carey, and Carey (2001)	61
Bagan 3.2.	Komponen dalam Analisa Data (<i>Interactive Model</i>).....	89



Perpustakaan UIN Mataram

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membawa perubahan besar pada corak kehidupan manusia di seluruh dunia, di mana ditandai dengan 4 ciri utamanya yaitu (1) dunia seperti tanpa batas (*global village*); (2) ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat; (3) munculnya kesadaran akan pentingnya menjunjung tinggi HAM dan kewajiban asasi manusia; dan (4) adanya persaingan tingkat tinggi dalam segala aspek kehidupan manusia.¹ Guna menghadapi tantangan tersebut dibutuhkan sistem pendidikan yang mampu melahirkan *output* dengan seluruh potensi yang dimilikinya terbina. Semangat itulah yang mendasari dirumuskan konsep pendidikan nasional yang komprehensif tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana khusus dalam pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.²

Definisi pendidikan di atas menggambarkan bahwa pendidikan berorientasi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik seperti potensi kognitif yaitu kecerdasan, potensi afektif yaitu kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia, serta potensi psikomotorik yaitu keterampilan, sehingga mereka mampu *survive* sesuai tuntutan kehidupan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan segala potensi peserta didik tersebut adalah salah satunya melalui perbaikan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran berkualitas ditopang oleh kelengkapan segala komponen/unsurnya yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran berkaitan dengan cita-cita yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran; yaitu pembentukan aneka kompetensi peserta didik. Materi pembelajaran berkaitan dengan seperangkat pengetahuan yang diterima oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran berkaitan dengan cara yang dipakai pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan/atau menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan dengan aneka alat yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi dan/atau metode yang dipakai. Kegiatan belajar mengajar adalah interaksi komunikasi guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar berkaitan dengan tempat di mana materi/bahan ajar/pengetahuan bisa didapatkan. Terakhir, evaluasi berkaitan dengan kegiatan review/refleksi/penilaian hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penca-

¹ H.A.R. Tilaar, *Membenah Pendidikan Nasional* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 2.

² Tim Media, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya* (Surabaya: Media Centre, 2006), 4.

paian tujuan pembelajaran.³ Demikian pula yang disampaikan oleh Yudhi Munadi bahwa unsur-unsur pembelajaran yaitu tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Semua unsur sama pentingnya dan saling terkait satu sama lain.⁴ Sama dengan kedua pendapat tersebut, Zainal Aqib menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun oleh unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Ditambahkan oleh Wina Sanjaya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran adalah faktor pendidik/ guru, faktor peserta didik, faktor sarana-prasarana (alat/media pembelajaran), dan faktor lingkungan.⁶ Dari sekian komponen/unsur/faktor pembelajaran tersebut, satu yang penting adalah ketersediaan media pembelajaran, atau dengan kata lainnya adalah alat/fasilitas pembelajaran.

Terkait dengan hal di atas, dikatakan oleh Ahmad Rohani bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, di dalamnya terdapat kegiatan tukar menukar pesan berupa pengetahuan, keahlian, sikap, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam kegiatan komunikasi, diperlukan sarana yang membantu proses komunikasi, yaitu media pembelajaran.⁷ Pujirianto dan Deni Hardianto juga mengatakan bahwa;

Dalam proses komunikasi pembelajaran, media adalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen tersebut yaitu pesan, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan penerima pesan. Seandainya satu dari keempat komponen tersebut tidak ada, maka komunikasi pembelajaran tidak optimal. Media pembelajaran harus diimplementasikan secara simultan bersama metode pembelajaran oleh sumber pesan (guru), sehingga sumber pesan (materi ajar) dapat diterima oleh penerima pesan (peserta didik) secara efisien dan efektif.⁸

Selain itu, Maimun juga menekankan dalam bukunya yang berjudul *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* bahwa agar pembelajaran berhasil guna (efektif) maka guru perlu memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat.⁹ Dalam dunia pedagogik media pembelajaran erat kaitannya dengan faktor-faktor penting yang mempengaruhi terjadinya belajar dalam diri peserta didik. Dalam hal ini Slameto menjelaskan bahwa:

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, Karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju.

Kenyataan saat ini dengan banyaknya tuntutan yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar siswa dalam jumlah yang

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 41-52.

⁴ Yudhi Munadi, *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019* (Jakarta: Kementerian Agama RI), 20.

⁵ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran* (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), 41.

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 21-25.

⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 1.

⁸ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 5 Pendalaman Materi Pedagogik* (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 2-3.

⁹ Maimun, *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 80.

besar pula, seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lain. Kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah dan kualitasnya.

Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.¹⁰

Ketersediaan media/alat pembelajaran tidak semata-mata untuk dijadikan sebagai pengantar/perantara pesan dan/atau memperjelas materi pelajaran, akan tetapi hal tersebut dapat juga mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Seperti digambarkan oleh Deporter, Reardon, dan Singer dalam Darmansyah bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan menata kelas sebagai berikut:

(1) menata lingkungan kelas, agar dapat dengan baik mempengaruhi kemampuan siswa untuk terfokus dan menyerap informasi; (2) meningkatkan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual, sementara poster afirmasi yang lucu dan mengandung humor akan menguatkan dialog internal siswa; (3) alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik...¹¹

Pembelajaran yang menyenangkan adalah idaman semua peserta didik. Jika itu terwujud peserta didik akan merasa betah di kelas, aktivitas belajarnya tinggi, mereka bersemangat dalam belajar, dan tidak mau cepat-cepat pembelajaran berakhir. Bahkan mereka akan merasa pembelajaran begitu cepat berlalu dan mereka ingin tambah jam belajar. Darmansyah mendeskripsikan bahwa jika pembelajaran menyenangkan terwujud di kelas akan tampak cahaya kegembiraan luar biasa di wajah peserta didik. Mereka akan lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Mereka melaksanakan tugas dengan motivasi tinggi. Mereka merasa waktu pelajaran begitu cepat berlalu, bahkan mereka akan antusias dan penuh harap dengan pertemuan-pertemuan selanjutnya. Gurunya pun menjadi idola yang amat disenangi.¹² Dengan kata lain bahwa “Anak didik yang bekerja dengan dijiwai semangat kegembiraan akan memperoleh kemajuan dua kali lipat”.¹³ Hal senada juga dijelaskan dalam buku terbitan Depdiknas bahwa;

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.¹⁴

Demikian halnya dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang memerlukan media pembelajaran yang tepat, agar pembelajarannya dapat menye-

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 67-68.

¹¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 23-24.

¹² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran*, 4.

¹³ JVS. Tondowidjojo, *Kunci Sukses Pendidik* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), 49.

¹⁴ Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 11.

nangkan seperti harapan peserta didik. Terdapat 2 (dua) alasan yang memperkuat penjelasan tersebut, yaitu: *pertama*, materi SKI cenderung bersifat abstrak, peserta didik diajak untuk kembali ke masa lalu—mengingat—segala fenomena yang terjadi saat tumbuh-kembangnya kebudayaan Islam, serta berusaha mengaitkannya dengan kondisi saat ini. Pada kesempatan lainnya peserta didik juga diajak untuk membahas tentang situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam yang sebagian sudah tidak tersisa lagi (punah, hancur) dan/atau berada di tempat yang sangat jauh semisal di kawasan Timur Tengah. Kondisi tersebut menuntut ketersediaan media untuk membantu memperjelas/mengkongkretkan materi dan/atau menghadirkan situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam ke dalam kelas dalam bentuk video atau gambar. *Kedua*, secara umum SKI mempelajari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu, praktik pembelajarannya kebanyakan bersifat deskriptif; guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau cerita guru yang dramatis dan emosional dari awal sampai akhir pembelajaran dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Jika hal tersebut dilakukan terus-menerus maka akan berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan peserta didik dalam belajar, di mana rentan akan membuat peserta didik bosan dan tidak betah di kelas. Kondisi tersebut menuntut perubahan suasana pembelajaran ke arah yang menyenangkan, melalui penyediaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam belajar peserta didik; tidak monoton. Terlebih jika media pembelajaran yang dihadirkan sesuai dengan karakteristik dan digandrungi oleh peserta didik.

Sejatinya pembelajaran SKI tak melulu menceritakan kembali sejarah kebudayaan Islam masa lalu melalui ceramah guru yang panjang dan monoton atau melalui cerita guru yang dramatis dan emosional tanpa menggunakan media tertentu. Belajar SKI juga tidak sekedar bernostalgia akan kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu. Secara aksiologis, belajar SKI mempunyai tujuan dan manfaat yang mulia, yaitu untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam untuk dipraktikkan dalam kehidupannya saat ini.

Penjelasan di atas sangat rasional, sebab menurut Munawar Chalil bahwa secara umum sejarah mengandung kegunaan/manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia.¹⁵ Karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme atau melahirkan nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Apalagi sejarah Islam yang tumbuh kembangnya didasarkan atas ajaran Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW, sehingga kemanfaatannya secara umum dapat sebagai faktor keteladanan dan secara akademis dapat memberikan informasi penting tentang pertumbuhan dan perkembangan Islam dari zaman dulu sampai sekarang dari segala aspek kehidupan umatnya, memetik pelajaran positif untuk dijadikan solusi terhadap masalah hidup umat Islam saat ini, dan

¹⁵ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969), 4.

membangun sikap positif peserta didik terhadap segala perubahan yang terjadi dalam setiap fase kehidupan umat Islam dari dulu sampai sekarang.¹⁶

Berdasar pada beberapa argumentasi di atas, maka pembelajaran SKI perlu diselenggarakan dengan cara dan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran SKI sangat perlu mengikuti kecenderungan zaman, memperhatikan karakteristik peserta didik yang mempelajarinya, dan/atau menggunakan media/alat yang digandrungi peserta didik sesuai tingkat usianya. Seperti dikatakan di atas, yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran semacam media komik.

Secara terminologi, media komik adalah “Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”.¹⁷ Dalam pengertian yang lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.¹⁸ Sesuai dengan dua definisi komik tersebut dapat dipahami bahwa terdapat 2 (dua) hal penting dalam komik sebagai keunggulannya yaitu (1) visualisasi materi pembelajaran melalui gambar kartun yang menarik, mudah dicerna, dan lucu; dan (2) tujuan pembuatan komik adalah memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian media komik dirasa cukup efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang belajar. Dengan media komik, para guru akan mudah menyampaikan berbagai informasi atau gagasan yang terkait dengan bahan ajar kepada peserta didiknya di kelas.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran SKI akan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena komik adalah hal yang sangat dekat dengan dunia anak dan/atau remaja, terutama di level pendidikan setingkat madrasah tsanawiyah (MTs.) atau sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII dengan rentang usia 13-15 tahun. Beberapa pertimbangan rasional dapat menguatkan asumsi tersebut, yaitu: *pertama*, peserta didik pada rentang usia tersebut berada pada level remaja (atau lebih jelasnya transisi masa anak-anak ke masa remaja), masa akil baligh, atau pubertas, atau adolesen¹⁹ yang masih sangat gandrung pada hal-hal yang imajinatif-fantasi ilusionis.²⁰ Jika peserta didik usia sekolah dasar sangat tertarik dengan hal-hal kongkret, maka peserta didik usia MTs./SMP secara intelektual mulai berkembang kemampuan berfikir abstrak; mereka dapat membayangkan apa akibatnya jika terjadi perang dunia ketiga, gempa bumi dahsyat, angin topan, tanah erosi dan sebagainya. Dengan fantasinya mereka bisa berpikir jauh melampaui kehidupannya, tidak terbatas ruang dan waktu.²¹ Komik berisi cerita bergambar kartun lucu yang meskipun isi

¹⁶ Zuhairini, ddk, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 5-6.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 64.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 452; Anonim, “Arti Komik”, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita

¹⁹ Mulyani Sumantri dan Nana Saudih, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), 4.3 dan 4.7.

²⁰ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 56 & 63-64.

²¹ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

ceritanya terkadang faktual (gambaran sejarah/ kisah nyata), tetapi tetap terlihat imajinatif dan fantasi. Dengan media komik SKI, maka kemampuan imajinasi-fantasi ilusionistis peserta didik berkembang. Peserta didik akan diajak untuk mempelajari kejadian/peristiwa yang dialami oleh umat Islam tempo dulu dengan potensi imajinasi-fantasi yang dimilikinya. Jadi, belajar SKI tidak melulu melalui ceramah atau cerita verbal dari guru. Ini tentu sangat menyenangkan bagi mereka.

Kedua, peserta didik usia MTs./SMP adalah awal mula masa merindu puja. Mereka berusaha mencari dan memiliki tokoh idola, bahkan berusaha untuk memiripkan diri atau berperan seperti tokoh idolanya.²² Dalam istilah yang digunakan oleh Zulkifli bahwa dari segi perkembangan fantasi pada usia 12-15 tahun anak/remaja (peserta didik usia MTs./SMP) berada pada masa memuja pahlawan; dalam diri mereka berkembang fantasi ilusionistis; mereka sangat menggemari buku/cerita kepahlawanan/ perjuangan atau buku-buku karangan tokoh populer.²³

Menggunakan media kesukaan remaja seperti komik SKI tampaknya sangat tepat untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/ kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam tersebut. Daripada peserta didik tersebut lebih menggandrungi tokoh-tokoh hero dalam film atau televisi, yang terkadang memberikan tontonan tidak berakhlak. Terlebih lagi cerita dalam komik SKI adalah fakta atau kejadian asli yang dialami umat Islam tempo dulu.

Ketiga, pada masa usia transisi ini sering terjadi perubahan yang sangat cepat dalam diri peserta didik. Sebagai contoh, suasana hati mereka yang semula ceria dapat dengan tiba-tiba berubah menjadi sedih. Sebagai pendidik sangat perlu mencermati perkembangan yang terjadi pada diri peserta didik, sehingga dapat mengerti segala perilaku yang ditampilkan peserta didik. Jika pendidik tidak peka terhadap kondisi itu, bisa jadi pendidik akan memberikan tindakan yang tidak mendukung perkembangan peserta didik.²⁴ Penggunaan media komik SKI diharapkan dapat menjaga emosi dan perasaan peserta didik yang sering mengalami perubahan tersebut. Selama ini SKI cenderung diajarkan dengan metode ceramah atau cerita verbal, dengan media komik SKI akan memberikan suasana baru pembelajaran SKI ke arah yang seru dan menyenangkan.

Keempat, secara fisik peserta didik usia remaja kelas VII sangat menyenangi permainan.²⁵ Media komik SKI sejatinya memang bukan permainan, namun jika dipakai dalam pembelajaran isi atau dialog dalam komik dapat diperankan oleh peserta didik melalui metode bermain peran. Dengan demikian, penggunaan media komik SKI dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan permainan. Permainan adalah suatu yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menye-nangkan sangat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik.

²² Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.10.

²³ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, 56.

²⁴ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.3.

²⁵ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

Kelima, media komik dapat memfasilitasi peserta didik sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya. Gaya belajar peserta didik dibagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu gaya belajar visual (*visual learners*), gaya belajar auditori (*auditory learners*), dan gaya belajar kinestetik (*tactical learners*).²⁶ Berhubung produk komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak/grafis yang mengandalkan indra visual dalam penggunaannya, maka peserta didik dengan gaya belajar visual akan dapat terbantu proses belajarnya dengan menggunakan komik SKI ini. Di samping itu juga penggunaan komik SKI ini dapat membantu proses belajar peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, yaitu gaya belajar yang mengedepankan praktik langsung materi yang dipelajari. Komik SKI sejatinya bukanlah permainan, tetapi melalui komik SKI ini guru dapat menggunakan metode mengajar yang beragam yaitu bermain peran (*role playing*) dengan memerankan adegan figur/tokoh dalam komik SKI di depan kelas. Belajar sambil mempraktikkan langsung lebih efektif dari pada belajar dengan cara hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan materi dari guru. Seperti yang dikemukakan Vernon A. Magnesen dalam Zainal Aqib bahwa manusia dapat belajar dalam enam level yaitu (1) 10% dari apa yang dibacanya, (2) 20% dari apa yang didengarnya; (3) 30% dari apa yang dilihatnya; (4) 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya; (5) 70% dari apa yang dikatakannya; dan 90% dari apa dikatakan dan dilakukannya.²⁷

Keenam, untuk keperluan pembelajaran media komik memiliki nilai edukatif yang kuat. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa media komik dapat memudahkan guru dalam mengajar, menumbuhkan sekaligus meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar.²⁸ Dengan media komik pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara unik dan tidak biasa. Media komik adalah media pembelajaran yang menyenangkan; berisi gambar kartun (animasi), cerita, dan dialog lucu yang dapat membuat peserta didik tertarik dan penuh perhatian dalam belajar.

Ketujuh, saat ini di kalangan remaja (termasuk juga di Indonesia) sedang berkembang atau menggandrungi budaya *manga* (komik Jepang), *manwa* (komik Korea), dan/atau *manhua* (komik Hongkong). Bahkan bermunculan kelompok-kelompok pencinta komik-komik tersebut, sampai-sampai atribut yang dipakai oleh tokoh komik tersebut ditiru. Pada beberapa kesempatan mereka juga mengadakan pertemuan-pertemuan khusus sesama pencinta komik. Dan beberapa tahun terakhir di Indonesia telah dihebohkan dengan muncul dan terkenalnya figur animasi Doraemon, Naruto maupun One Piece baik versi komik, maupun animasi kartun serial dan/atau movienya.²⁹ Fenomena ini bisa dijadikan landasan untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran tingkat SMP/MTs., khususnya pembelajaran SKI.

²⁶ Stefani Intan Putri Dewanti, "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?", dalam kkn.undip.ac.id, last modified August, 13, 2022, Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita; Hamzah. B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 181-182

²⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 48.

²⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, 68.

²⁹ Putriandam Dewi, "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia", last modified October, 2019, Accessed October, 26, 2019, <https://www.academia.edu>; Elisa Wibisono, "Pengaruh Manga di Indonesia", last modified April, 16, 2016, Accessed October, 26, 2019,

Terakhir *Kedelapan*, secara lokalistik di 3 (tiga) MTs. yang pernah diobservasi sebagai data pendahuluan yaitu MTs.N 1 Mataram,³⁰ MTs. Babussalam Rungkang Merembo Lombok Barat,³¹ dan MTs, NW Sakra Kecamatan Sakra Lombok Timur³² didapatkan data bahwa dalam pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang sering ditayangkan. Secara umum pembelajaran SKI di tiga MTs. tersebut dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, metode cerita, metode diskusi, metode resitasi (pemberian tugas), sekali waktu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Apalagi untuk menggunakan media komik SKI, itu belum pernah dilakukan. Para guru SKI dan kepala madrasah menjelaskan bahwa mereka baru pertama kali mendengar tentang media komik SKI untuk pembelajaran. Setelah mendengar rencana penelitian ini, mereka berpendapat bahwa langkah yang dilakukan peneliti ini adalah hal yang tepat dan patut dilanjutkan agar pelaksanaan pembelajaran SKI lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga efektif mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain mereka sangat mendukung dan menunggu hasil pengembangan komik SKI ini.

Penjelasan para guru di atas didukung oleh keterangan dari beberapa peserta didik kelas VIII MTs.N 1 Mataram yang menjelaskan pengalamannya saat kelas VII dulu. Seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Aldi Fauzan, bahwa saat mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan khusus pada mata pelajaran SKI guru sangat jarang memberikan pekerjaan rumah (PR). Senada dengan pernyataan tersebut Saufiani menyatakan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan cerita dalam mengajar dan sekali waktu menggunakan media film sejarah Islam. Aisyah Zahra juga membenarkan kedua pernyataan tersebut, di mana guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan bahwa selama pembelajaran SKI saat kelas VII dulu, peralatan pembelajaran SKI yang sering digunakan adalah media film sejarah Islam.³³

Saat ditanya juga terkait pengembangan media komik SKI, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa akan menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.³⁴

Tampaknya realita di atas sejalan dengan catatan ahli pendidikan di mana dikatakan bahwa para guru belum memiliki kemampuan lebih dalam mengajar, mereka belum memanfaatkan media dalam pembelajarannya, dan komunikasi pembelajaran berlangsung satu arah dan cenderung berpusat pada guru. Penjelasan tersebut dapat

<https://www.kompasiana.com/elisaw>; Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008", last modified October, 2019, Accessed October, 21, 2019, <https://www.academia.edu>.

³⁰ Abdul Hayyi, S.Pd.I (Guru SKI Kelas VIII dan IX MTs.N 1 Mataram); Dra. Fahriah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2018/2019), *wawancara*, 12 Juni 2019; Uswatun Hasanah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2019/2020), *wawancara*, 16 November 2020.

³¹ Abdul Muhit, S.Pd.I (Kepala MTs. Babussalam Rungkang), *wawancara*, 18 Juni 2019.

³² Dra. Zakiyah (Kepala MTs. NW Sakra), *wawancara*, 29 Juni 2019.

³³ Muhammad Aldi Fauzan, Saufiani, dan Aisyah Zahra, *wawancara*, Mataram, 16 November 2020.

³⁴ Fauzan, Saufiani, dan Zahra.

ditemukan dalam buku berjudul “Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan” di mana dikatakan bahwa:

Selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah; (2) media belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (8) semua peserta didik dianggap sama; (9) penilain hanya berupa tes; (10) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; (11) interaksi pembelajaran searah.³⁵

Pendapat senada juga disampaikan oleh Towaf dalam Subki bahwa pembelajaran PAI (SKI termasuk di dalamnya) kurang berhasil disebabkan oleh empat masalah seperti: (1) penyajian materi kurang dikaitkan dengan konteks sosial budaya yang sedang berlaku, sehingga peserta didik kurang menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup di tengah masyarakat; (2) kurangnya semangat pengelola pendidikan untuk memperkaya kurikulum dengan pengalaman belajar yang lebih bervariasi; (3) efek negatif dari kondisi tersebut, guru PAI kurang berimprovisasi dalam penggunaan metode pembelajaran, sehingga pelaksanaannya cenderung monoton/membosankan; dan (4) minimnya ketersediaan sarana prasarana pembelajaran, sehingga pengelolaan cenderung apa adanya. Padahal PAI satu sisi diklaim sebagai hal yang sangat penting, tetapi tidak diprioritaskan oleh pemerintah dalam hal penyediaan sarana prasarana.³⁶

Pun demikian dengan realita yang tampak dari hasil penelitian terkait problematika pembelajaran SKI di beberapa MTs. yaitu: *pertama*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi ditemukan tujuh masalah pembelajaran SKI yaitu (1) masalah pada peserta didik yaitu keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) masalah pada guru yaitu ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI dan minimnya tingkat kesejahteraan yang diterima guru, sehingga mempengaruhi motivasi dan kinerjanya; (3) masalah pada sarana prasarana pembelajaran SKI yaitu tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik; (5) pembelajaran SKI lebih mengedepankan aspek kognitif; (6) mata pelajaran SKI dipandang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan, bahkan dipandang negatif karena cenderung membicarakan politik dan peperangan, sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik; dan (7) penggunaan metode pembelajaran yang monoton.³⁷ *Kedua*, penelitian di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yaitu (1) guru kurang memahami metode pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton, akibatnya peserta didik tidak menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, mereka cepat merasa bosan/mengantuk, minim aktivitas belajar, bermain saat

³⁵ Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), 164-165.

³⁶ Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI* (Mataram: Sanabil, 2020), 5-6.

³⁷ Abdul Rasyid, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi”, *Scolae: Journal of Pedagogy 01*, No. 1 (2016), (Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan), 13-25, last modified Juni, 2019, Accessed April, 29, 2019, <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id/http://www.neliti.com>.

pembelajaran, dan tidak mengerjakan PR; (2) Mata pelajaran SKI kurang diminati; oleh guru dan peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap saja; (3) minimnya sumber dan media pembelajaran; dan (4) rendahnya hasil belajar SKI.³⁸ *Ketiga*, penelitian di MTs. Yapi Pakem ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yang relatif sama dengan penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi yaitu: (1) keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI; (3) tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; dan (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik.³⁹ *Empat*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Tegalrejo Kabupaten Poso menemukan tiga permasalahan utama pembelajaran SKI yaitu (1) sumber dan media pembelajaran kurang tersedia, (2) rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik; dan (3) rendahnya kualitas pembelajaran yang ditandai dengan minimnya aktivitas belajar peserta didik;⁴⁰ *Terakhir*, penelitian di MTs.N 10 Sleman menemukan satu permasalahan pokok yaitu munculnya rasa jenuh dalam diri peserta didik saat belajar akibat dari kurang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran SKI.⁴¹ Problematika pokok pada pembelajaran SKI di lima MTs. tersebut nyaris sama yaitu minimnya ketersediaan sumber dan media pembelajaran yang relevan, mata pelajaran SKI kurang diminati, dan metode mengajar guru yang tradisional-monoton, sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik.

Sebagai upaya menyediakan media komik untuk pembelajaran SKI kelas VII MTs., dilakukan pengembangan komik SKI dengan harapan bahwa ketersediaannya dapat meningkatkan aneka kompetensi peserta didik baik kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotornya. Ini dilakukan karena sejauh ini belum ditemukan komik SKI/sejarah Islam, yang dari segi struktur isinya disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum yang ada, khususnya kurikulum SKI MTs. Beberapa komik sejarah Islam yang sudah ada di masyarakat, disusun tanpa mengacu kurikulum dan tidak dicantumkan tingkat kelas sasaran pembacanya seperti (1) komik berjudul “Sirah Rasulullah Periode Makkah” dan “Sirah Rasulullah Periode Madinah” bercerita tentang zaman jahiliyah, awal perkembangan Islam di Makkah, Jalan Menuju Madinah, dan kegiatan dakwah/kehidupan ummat Islam

³⁸ Nurul Indana, “Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur’an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang” *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, Volume 5, Nomor 1, Juni 2019 (Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang), 43-61, last modified Juni, 6, 2019, Accessed Agustus, 25, 2020, <https://scholar.google.co.id>, <http://media.neliti.com>.

³⁹ Muhtar Luthfy Al-Anshory, “Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 16, No. 1 Juni 2020, (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram), 78 dan 83-84, last modified Juni, 23, 2020, Accessed Agustus, 25, 2019, <https://journal.uinmataram.ac.id>.

⁴⁰ Sutami Idris, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso”, *Tesis*, (Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar), last modified Juli, 13, 2017, Accessed November, 21, 2019, <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.

⁴¹ Sinta Wulandari, “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta), last modified Oktober, 03, 2018, Accessed Februari, 21, 2020, <https://dspace.uui.ac.id>

di Madinah.⁴² (2) Komik berjudul “10 Pahlawan Islam” bercerita tentang kisah Salman Al-Farisi, Khalid bin Walid, Amr bin Al-Ash, dan lain-lain.⁴³ (3) Komik berjudul “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad Saw.; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad Saw.; Wafatnya Sang Nabi” terbitan Mizan.⁴⁴ Dan (4) “Komik Sirah Nabi” terbitan Era Adicitra Intermedia yang bercerita tentang kisah hidup Rasulullah Saw. dari proses kelahiran sampai beliau wafat.⁴⁵ Di samping itu juga, selama ini memang sudah banyak yang mengembangkan komik untuk pembelajaran, namun dilakukan pada mata pelajaran lain dan pada tingkat pendidikan yang berbeda seperti di SD/MI dan SMA yang dipublikasi dalam beberapa jurnal penelitian. Sebagai contoh (1) penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai kriteria yang dibutuhkan. Setelah diuji diperoleh produk media yang dinyatakan layak dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik, yaitu validasi ahli bahasa 84%, ahli desain 82,67%, ahli materi 86,67%, dan ahli media 87,14%. Sementara itu, untuk penilaian pengguna 90,83%.⁴⁶ (2) Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Biologi di SMAN 91 Jakarta. Hasil pengujian diperoleh skor uji kelayakan dari ahli media 86,6 %, ahli materi 92,6%, uji kelompok kecil 85,4%, uji lapangan 85,7%, dan uji kelayakan pada guru 85,5%. Rata-rata skor persentase yang didapatkan adalah 87,1% dengan interpretasi sangat baik. Ini menunjukkan bahwa komik yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi.⁴⁷ (3) Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik materi peristiwa Fathul Makkah memiliki tingkat efektifitas tinggi untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dari percobaan penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata prestasi peserta didik pada pre-test adalah 62,75 dan post-test adalah sebesar 92.⁴⁸ (4) Penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan

⁴² Fajar Istiqlal, “Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.gemainsani.co.id>; Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Makkah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018); Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018).

⁴³ Izzah Anisa dan Fajar Istiqlal, “10 Pahlawan Islam”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.kautsar.co.id/mobile>.

⁴⁴ Nur Wahidin, “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”, Accessed October, 28, 2019, <https://alif.id>.

⁴⁵ Ali Ahmad Laban, “Komik Sirah Nabi”, Accessed October, 30, 2019, <https://store.eraintermedia.com>.

⁴⁶ Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05, No. 1 (April 2016): 33.

⁴⁷ Dian Evriyani, Rusdi, dan Ayu Indraswary, “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016): 14.

⁴⁸ Muhammad Novanuddin, “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, *Jurnal Elementeris* 01, No. 1 (Januari 2019): 8.

Lingkungan Fisik” dengan tujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD.⁴⁹

Komik sebagai salah satu media pembelajaran sejatinya merupakan bagian dari faktor sekolah yang merupakan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya kegiatan belajar peserta didik. Seperti yang diuraikan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar ada dua yaitu: *pertama*, faktor internal berupa faktor jasmaniah (seperti kondisi kesehatan dan cacat tubuh yang dialami peserta didik), faktor psikologis (seperti tingkat inteligensi, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan (seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani). *Kedua*, faktor eksternal berupa faktor keluarga (seperti cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana/kondisi rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (seperti metode mengajar guru, kurikulum yang dipakai sekolah, relasi peserta didik dengan guru, relasi peserta didik dengan peserta didik, pelajaran dan waktu sekolah, kode etik/disiplin sekolah, media atau alat pelajaran, pengaturan waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, kondisi gedung sekolah, metode belajar peserta didik, dan PR/tugas rumah), dan faktor masyarakat (seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa/media sosial, kawan bergaul, dan pola kehidupan masyarakat).⁵⁰

Konsep tentang faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar pada peserta didik erat kaitannya dengan teori belajar. Dalam teori belajar dijelaskan bahwa faktor eksternal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terjadi belajar pada diri peserta didik. Misalnya pada teori belajar konstruktivistik dijelaskan bahwa terdapat beberapa aspek pembelajaran yang sangat perlu mendapatkan perhatian agar kegiatan belajar peserta didik mencapai hasil maksimal, salah satunya sarana pembelajaran. Aspek-aspek yang dimaksud sebagai berikut: *pertama*, proses belajar konstruktivistik, teori ini berpan-dangan bahwa belajar bukanlah sekedar perolehan informasi atau pengetahuan melainkan ditinjau dari segi prosesnya, di mana di dalamnya terdapat proses pemberian makna oleh peserta didik terhadap pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pemberian makna tersebut bukan dilakukan secara individual, tetapi melalui interaksi kerjasama kelompok dan menjadi budaya kelas maupun sekolah. *Kedua*, peran peserta didik, teori konstruktivistik berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses membangun pengetahuan peserta didik. Peserta didik bukanlah botol kosong, melainkan telah memiliki kemampuan awal sebelum belajar dan menjadi modal awal untuk membangun pengetahuan baru. Kemampuan awal peserta didik dapat dijadikan dasar pembelajaran dan pembimbingan bagi guru, namun demikian proses membangun pengetahuan harus dengan niat dan dilakukan oleh peserta didik sendiri. Peserta didik harus aktif berpartisipasi, aktif dalam berfikir, merumuskan konsep, dan berusaha memahami semua obyek kajian yang sedang dipelajari. Peran guru dalam mendukung

⁴⁹ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*03, No. 1 (Juni 2017): 19.

⁵⁰ Slameto, *Belajar dan*, 54-72.

kegiatan belajar peserta didik adalah mengelola atau menata lingkungan sedemikian rupa. *Ketiga*, peran guru, menurut teori konstruktivistik bahwa peran guru dalam kegiatan belajar peserta didik adalah membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan kegiatan belajarnya agar terlaksana dengan baik. Guru tidak sekedar menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi memberi bantuan kepada peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus berusaha memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik, menumbuhkan jiwa kemandirian peserta didik, melatih kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan, memberikan kebebasan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan hasil pemikirannya terkait masalah yang dihadapinya, dan memaksimalkan dukungan terhadap proses belajar peserta didik. *Keempat*, sarana belajar, teori konstruktivistik berkeyakinan bahwa aktifitas utama dalam belajar adalah keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Ini akan terjadi apabila guru berusaha menyediakan dan mengatur sedemikian rupa bahan ajar, media, peralatan, dan lingkungan belajar. Itu semua dapat dijadikan sumber belajar dan pendukung kegiatan peserta didik. Penelitian ini berusaha mengembangkan komik SKI agar dapat dijadikan salah satu media dan sumber belajar bagi peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. *Kelima*, evaluasi belajar, dalam teori belajar konstruktivistik proses ini menggunakan metode *goal-free evaluation* yaitu sistem evaluasi yang dapat mengatasi kelemahan evaluasi pada tujuan spesifik. Dengan metode ini evaluasi dapat diarahkan pada tugas-tugas autentik, membangun pengetahuan yang menggambarkan proses berpikir tingkat tinggi yaitu penemuan, strategi kognitif, atau/atau sistesis, membangun pengalaman belajar peserta didik dan mengarahkan evaluasi pada konteks yang lebih luas dengan berbagai sudut pandang.⁵¹

Selanjutnya, pada teori belajar humanistik juga dijelaskan beberapa hal penting yang menjadi dasar pemikiran dalam pengembangan komik SKI ini sebagai media pembelajaran, yaitu: *Pertama*, teori belajar humanistik berpendapat bahwa proses belajar ditujukan untuk memansuikan manusia. Teori belajar ini memusatkan perhatiannya pada upaya pembentukan manusia yang dicita-citakan dan proses belajar dalam bentuk yang paling ideal/ sempurna. Kegiatan belajar dianggap berhasil jika peserta didik mampu memahami jati dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian lain bahwa peserta telah mampu mengaktualisasikan segala potensinya secara maksimal.⁵² Terkait dengan konsep tersebut, komik SKI berisi informasi/ pengetahuan tentang perjuangan ummat Islam mulai masa Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh hebat umat Islam tempo dulu sampai dengan sekarang yang diharapkan peserta didik dapat meneladani akhlak dan perjuangannya sehingga terbentuk kepribadian mulia dalam diri peserta didik (insan kamil). Hal ini yang mendasari pentingnya pengembangan komik pembelajaran SKI. *Kedua*, Dua orang tokoh teori humanistik yaitu Benjamin Samuel Bloom (1913-1999) dan David Krathwohl (1921-2016) memfokuskan perhatiannya pada kompetensi apa yang harus dimiliki oleh peserta didik (disebut juga tujuan belajar) setelah menjalani kegiatan belajar. Hasil pemikiran keduanya dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom (edisi lama tahun 1999 dan edisi revisi 2001 oleh L.W. Anderson dan David Krathwohl)

⁵¹ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 3 Pendalaman Materi Pedagogik*, (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 4-6.

⁵² Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2 dan 13.

berisi tiga domain kompetensi peserta didik yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yaitu domain kognitif (kecerdasan/intelegensi), domain afektif (sikap/rasa/kesadaran), dan domain psikomotorik (fisik/keterampilan). Sampai saat ini Taksonomi Bloom telah memberikan dasar pemikiran kepada para ahli pendidikan lainnya dalam mengembangkan teori dan praktik pembelajaran. Dalam pelaksanaannya Taksonomi Bloom telah memberikan acuan yang mudah dipahami kepada praktisi pendidikan dalam merumuskan tujuan-tujuan belajar peserta didik yang akan dicapai.⁵³ Pun demikian, dalam pengembangan aneka kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dalam pembelajaran SKI ini (khususnya melalui komik SKI) menggunakan Taksonomi Bloom. *Ketiga*, indikator keberhasilan dari teori belajar humanistik adalah peserta didik merasa senang, bersemangat, kaya inisiatif saat belajar dan mengalami perubahan positif pada pola pikir, sikap, dan perilaku atas dasar kemauan sendiri peserta didik. Dengan kata lain bahwa agar kegiatan belajar peserta didik terjadi maksimal, maka faktor motivasi dan minat belajar sangat penting untuk diperhatikan. Jika tidak maka proses asimilasi informasi/pengetahuan baru (khususnya materi SKI) ke dalam struktur kognitif peserta didik tidak akan terjadi.⁵⁴ Beberapa hasil penelitian dan pendapat ahli (seperti dipaparkan pada sub bagian kerangka teori) menegaskan bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cerita yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi dikalangan anak-anak. Kelebihan ini dapat dijadikan modal utama untuk dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas VII MTs. Lebih khusus lagi, inilah alasan utama yang mendasari kegiatan pengembangan komik SKI melalui penelitian ini.

Berdasar pada pemikiran di atas penulis mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** dengan harapan dapat memberikan sumbangsih karya untuk dapat membantu kesuksesan pembelajaran mata pelajaran SKI dalam pembentukan aneka kompetensi peserta didik.

B. Identifikasi, Batasan, dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah seperti:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran yang cukup relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menunjang pembelajaran SKI. Dalam penyampaian materi metode pembelajaran yang dipakai masih sebatas ceramah, cerita, dan diskusi, tanpa didukung oleh ketersediaan media pembelajaran. Sementara mata pelajaran SKI perlu ditopang oleh media pembelajaran yang relevan semacam komik, sehingga memungkinkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan komik dapat dipadukan dengan strategi atau metode pembelajaran tertentu.

⁵³ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 9.

⁵⁴ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2.

- b. Para guru SKI relatif belum memiliki terobosan kreatif, khususnya dalam hal memiliki inisiatif mengembangkan media pembelajaran SKI semisal komik. Pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang ditayangkan.
 - c. Metode pembelajaran yang dipakai guru cenderung monoton; sebatas metode ceramah, cerita, pemberian tugas, dan diskusi sehingga berdampak pada minat, motivasi, aktivitas belajar, dan hasil peserta didik. Terlebih peserta didik cenderung menganggap SKI adalah mata pelajaran yang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan. Dan juga, terdapat pandangan negatif peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang dianggap hanya menceritakan pergolakan politik dan peperangan. Penggunaan media komik diharapkan memberikan suasana baru dan menyenangkan bagi pembelajaran SKI dan dapat meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik.
 - d. Belum ada guru yang menggunakan media komik untuk pembelajaran SKI (khususnya di lokasi observasi awal MTs.N 1 Mataram, MTs. Babussalam Rungkang Merembu Labuapi Lombok Barat, dan MTs. NW Sakra Lombok Timur), sehingga saat dikomfirmasi kepada para guru rencana penelitian ini; mereka sangat berharap proses pengembangan komik SKI dan hasilnya segera terwujud.
2. Batasan Masalah
- Agar lingkup pembahasan penelitian tidak meluas, maka perlu adanya fokus masalah penelitian, yaitu:
- a. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram, karena dianggap cukup representatif dapat mewakili madrasah tsanawiyah lainnya karena secara geografis berada di pusat pendidikan dan pemerintahan kota Mataram dan Provinsi NTB, serta unggul secara prestasi baik pada tingkat lokal maupun nasional.
 - b. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan komik SKI mengacu kurikulum tahun pelajaran 2022/2023 yaitu Kurikulum 2013. Buku yang digunakan adalah buku *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* dan mengambil materi pada semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan sub materi (1) kondisi masyarakat madinah sebelum Islam; (2) hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah; (3) pola dakwah Muhammad Saw. di Madinah; dan (4) respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. Melalui materi ini diharapkan peserta didik banyak mengambil pelajaran positif dari keteladanan akhlak Rasulullah Saw. dalam membangun peradaban Islam mulai dari Madinah yang mengedepankan perdamaian bukan berdasarkan perang dan pedang seperti digambarkan oleh sebagian kalangan.

- c. Komik SKI yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah dalam bentuk buku cetak atau *comic book*, agar peserta didik dapat dengan mudah memanfaatkannya di luar kelas tanpa bantuan perangkat elektronik. Hal tersebut karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti laptop/notebook, *handphone smart-phone*, *tablet*, dan/atau *e-book reader*. *Comic book* dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh peserta didik, sementara komik virtual/digital terkadang terkendala oleh keterbatasan kualitas perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik.
 - d. Kegiatan melukis dan mewarnai gambar animasi/kartun dalam komik SKI ini dibantu oleh teman sejawat yang memiliki keterampilan melukis atau menggambar secara manual yang selanjutnya dipindai untuk diolah menggunakan komputer. Dalam proses tersebut peneliti tetap berdiskusi dengannya terkait bentuk, karakter, isi dan alur cerita komik yang dikembangkan. Hal ini karena peneliti tidak memiliki keterampilan menggambar.
 - e. Media komik pembelajaran SKI ini merupakan bagian dari jenis media *by design learning resources*, yaitu media/sumber belajar yang sengaja dikembangkan dengan mengacu pada pedoman atau kurikulum tertentu untuk tujuan pembelajaran. Meskipun media komik SKI telah tersedia di masyarakat, namun jenisnya berbeda yaitu termasuk pada jenis media *learning resources by utilization*, yaitu media/sumber belajar yang disusun bukan untuk tujuan pembelajaran, namun dapat digunakan untuk pembelajaran.⁵⁵
3. Perumusan Masalah
- a. Bagaimanakah bentuk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023?.
 - b. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli?
 - c. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023.
2. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli.
3. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik.

⁵⁵ Zainal Aqib, *Model-Model*, 51.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi khazanah ilmu pengetahuan atau sumber referensi tentang pembelajaran SKI dan pentingnya pengembangan atau penggunaan media dalam pembelajaran SKI, khususnya media komik dalam rangka meningkatkan segala kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran tentang konsep dasar komik dan tatacara atau prosedur pengembangan komik, khususnya komik SKI sehingga dapat dijadikan acuan atau pedoman oleh para praktisi/akademisi pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi sekolah/madrasah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan/inspirasi bagi sekolah/madrasah setingkat SMP/MTs. untuk menyediakan media komik sebagai salah satu sumber atau media pembelajaran dan memberikan dorongan/dukungan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran SKI.
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk lebih kreatif mengelola pembelajaran (khususnya pada mata pelajaran SKI) dengan cara menggunakan komik (baik komik yang tersedia di lapangan atau komik hasil penelitian ini) sebagai media pembelajaran dan yang terpenting adalah mampu mengembangkan komik SKI secara mandiri.
- c) Bagi peserta didik, komik yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan belajar SKI, sehingga memberikan ilmu pengetahuan yang lebih lengkap tentang SKI selain dari buku mata pelajaran SKI dan memberikan suasana/kondisi belajar SKI yang lebih asyik dan menyenangkan.
- d) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahwa menyediakan sumber belajar bagi anak seperti komik (khususnya komik SKI) perlu dilakukan, daripada lebih gandrung kepada komik umum yang terkadang berisi hal-hal negatif dan agar anak tidak terlena dengan gadget yang cenderung memberikan efek ketergantungan dan mengganggu kesehatan otak dan mata.
- e) Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bahwa penyediaan sumber belajar bagi sekolah/madrasah tidak saja hanya berupa buku mata pelajaran, tetapi perlu juga dilengkapi dengan media komik. Dewasa ini hampir semua mata pelajaran telah dikembangkan komiknya untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian koleksi perpustakaan sekolah/madrasah lebih lengkap sehingga dapat menarik minat dan motivasi membaca peserta didik.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian dianggap menarik jika memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan penelitian sejenis. Penelitian tersebut masih langka, bila perlu belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Dan yang terpenting adalah masalah yang diteliti

sangat unik dan hasil penelitian memiliki kemanfaatan yang besar baik secara teoritis dan praktis. Dengan kata lain, dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian. Untuk mengetahui penelitian yang dimaksud, maka perlu disajikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan ini. Meskipun sebagian penelitian terdahulu telah dipaparkan pada sub latar belakang masalah di atas, namun perlu disajikan lagi penelitian terdahulu yang lainnya, yaitu:

1. Penelitian Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya usaha (kreativitas) guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Satu sisi sejarah adalah mata pelajaran penting dan wajib bagi semua jenjang pendidikan, termasuk bagi sekolah dasar. Tetapi di sisi lain para guru dalam menyampaikan materi sejarah cenderung hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat buku sampai habis, sehingga peserta didik cepat jenuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan di SDN Sidomulyo 2, Ampel, Boyolali. Objeknya adalah peserta didik kelas 5 yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menghasilkan media komik ratu yang telah divalidasi oleh tim ahli isi 2 orang ahli dan ahli media 1 orang, serta telah diimplementasikan pada kelas 5 sekolah dasar. Dalam komik ratu ini sangat menonjolkan aspek waktu sebagai karakteristik yang khas dari “sifat-sifat sejarah” yang disajikan secara kontekstual menggunakan simbol-simbol tertentu. Setelah divalidasi komik ratu ini layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas 5 SD, karena telah mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran sejarah.⁵⁶
2. Penelitian Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di tengah masyarakat di mana banyak anak-anak yang tidak memiliki karakter yang baik dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kurang disenangi oleh peserta didik. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti mampu menghasilkan komik SKI setebal 72 halaman dan setelah komik ini digunakan dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar

⁵⁶ Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”, *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.

peserta didik cukup signifikan sebesar 80,42% dan peserta didik merespon sangat positif penggunaan komik dalam pembelajaran.⁵⁷

Setelah ditelaah penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan untuk peserta didik kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI berbasis karakter materi semester ganjil yaitu “Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Rasulullah Saw. di Makkah”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan Nana Saodih Sukmadinata, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki banyak perbedaan terutama dari segi materi, tahapan pengembangan komik, dan model pengembangan yang digunakan.

3. Penelitian Arif Budiman dengan judul “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di masyarakat saat ini bahwa pendidikan karakter sangat dibutuhkan dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) seringkali dilaksana-kan menggunakan metode konvensional dan monoton. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter yang valid dan praktis untuk digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sejarah Islam sudah valid dari aspek tujuan, rasional, isi media komik, karakteristik, kesesuaian dan bahasa, dan bentuk fisik. Komik sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah praktis dari segi kemudahan peserta didik menggunakan komik. Praktikalitas penggunaan komik berkisar pada angka 92 %. Penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter peserta didik sangat valid dan praktis, sehingga membuat peserta didik lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktekan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, baik itu disekolah maupun peserta didik ketika berada di rumah.⁵⁸

⁵⁷ Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 4 dan 22, Accessed Juni, 17, 2023, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>

⁵⁸ Arif Budiman, “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”, *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498), (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022), (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022), 79 dan 83, Accessed Juni, 17, 2023, Website: <http://ecampus.iainbatusangka.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan, sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs.; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik di SDN 13 Tigo Jangko, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan ini memiliki banyak perbedaan baik dari segi sasaran pengguna, tahapan pengembangan komik, maupun model pengembangan yang digunakan.

4. Penelitian Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena bahwa pelajaran SKI dirasakan membosankan oleh siswa. Bahkan dari 37 peserta didik yang diwawancarai semuanya tidak menyenangi mata pelajaran SKI. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dan menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Al-Hikmah Jombang Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas VII pada tahun pelajaran 2018-2019. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen *pretest-posttest control group*. Data dianalisis menggunakan SPSS 18.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.⁵⁹

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI materi semester genap “Profil dan Kepemimpinan Khalifah Umar bin Abdul Aziz.”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas melalui desain penelitian *quasi eksperimen pretest-posttest control group*, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model 4-D (four D

⁵⁹ Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah, “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”, *Jurnal Pendidikan Islam*, (E-ISSN: 2550-1038), (Vol. 5, No. 1, 2021), (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021), 35 dan 38, Accessed Juni, 17, 2023, Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.

model), yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki beberapa perbedaan, sehingga bentuk dan karakteristik pun berbeda. Ini memberikan dasar kuat bahwa komik SKI yang peneliti kembangkan kecil kemungkinan untuk terjadi plagiarisme.

Keempat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas memiliki kesamaan yang sangat mendasar sebagai latar belakang pelaksanaan penelitian meskipun dilakukan di jenjang pendidikan dan materi yang berbeda yaitu adanya tuntutan untuk menghadirkan media dalam pembelajaran dan guru diharapkan untuk kreatif menghasilkan/memanfaatkan media pembelajaran yang variatif seiring semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga semakin berkurang penggunaan cara-cara mengajar guru yang konvensional/monoton yaitu ceramah dan/atau mencatat materi sampai habis. Salah satu media pembelajaran potensial yang perlu dikembangkan oleh guru adalah media komik, khususnya melalui penelitian ini adalah komik SKI karena memiliki cukup banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Terlebih lagi dari proses indentifikasi yang telah dilakukan belum ditemukan penelitian pengembangan komik SKI pada kelas VII MTs., pengembangan komik yang lain dilakukan pada mata pelajaran lain, jenjang kelas berbeda, dan tingkat/jenis pendidikan yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs.. Produk komik SKI yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik.
2. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013.
3. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A4, agar gambar dan tulisan lebih jelas.
4. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*.
5. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
7. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi. Ini dapat dilakukan sesuai contoh

- komik dalam buku Nana Sudjana bahwa penggunaan halaman komik tidak saja berisi balon kata-kata tetapi narasi penjelasan.⁶⁰
8. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
 9. Sebagai unsur kebaruan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab.
 10. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw. periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
 11. Sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok.
 12. Unsur-unsur komik SKI ini yaitu (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi/cerita komik, ada 4 (empat) bagian yaitu kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dan respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. (i) di setiap bagian akhir komik terdapat untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema; (j) bahan bacaan komik; serta (l) *curriculum vitae* penulis.
 13. Tahapan kegiatan pembelajaran yang dirumuskan dalam komik SKI ini diharapkan dapat mendukung lancarnya pembelajaran peserta didik MTs./SMP yang secara umum menggunakan pendekatan saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengimplentasikan metode ilmiah dalam pembelajaran di dalam maupun luar kelas. Adapun tahapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik adalah mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.⁶¹

⁶⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media*, 66; Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁶¹ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum merumuskan pengertian media pembelajaran secara utuh, terlebih dahulu perlu memahami pengertian media. Pengertian media dapat ditinjau dari 2 (dua) segi yaitu etimologi dan terminologi. Dari segi etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin (Yunani) yaitu *medius* atau *medium* yang artinya pengantar, perantara, dan tengah.¹ Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dijelaskan bahwa kata media diartikan sebagai alat.² Sebagian ahli ada yang menggunakan istilah lain untuk menyebut peralatan belajar yaitu *audiovisual aids* dan *teaching material* atau instruksional material yang dekat artinya dengan alat peraga, yaitu sesuatu yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati dengan panca indera.³

Sementara itu dari segi terminologi, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain secara sederhana menyebutkan bahwa media adalah perangkat penyampai pesan/informasi belajar.⁴ Persis dengan pendapat tersebut, Suparman berpendapat sebagaimana dikutip oleh Fathurrahman dan Sobry Sutikno bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.⁵ Sebagaimana dikutip oleh Nunuk Suryani, dkk, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) juga berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mentrans-misikan atau menyampaikan pesan atau informasi.⁶

Selanjutnya jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka.⁷ Musfiqon dalam Nunuk Suryani, dkk. juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk menerangkan/memperjelas materi ajar yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru.⁸ Sementara itu Udin Syaifuddin Saud memandang media pembelajaran dari segi tujuan penggunaannya, di mana media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai penyampai pesan agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁹

¹ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 2.

² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 726.

³ Anissatul Mufarrakah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), 102.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 120.

⁵ Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 65.

⁶ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 2.

⁷ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 7.

⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

⁹ Udin Syaifuddin Saud, *Pengembangan Profesi Guru* (Bandung: Alfabeta, 2010), 66.

Penjelasan lebih lengkap disampaikan oleh Gerlach dan Ely seperti dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa pengertian media terbagi menjadi 2 (dua) yaitu pengertian umum dan khusus. Dalam pengertian umum media dapat berupa manusia, guru, materi, buku teks, masyarakat, lingkungan sekitar, dan lingkungan sekolah atau kejadian yang membangun kondisi di mana peserta didik bisa mendapatkan informasi/pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan dalam pengertian khusus media dalam konteks pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat elektronis, alat grafis, atau fotografis untuk merekam, menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

Beberapa pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran adalah segala sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan/memperjelas materi ajar yang memungkinkan dapat menarik perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan perasaan peserta didik, sehingga diharapkan berdampak positif terhadap meningkatnya kualitas proses dan hasil belajarnya. Sebagai contoh: sesuatu yang berbahaya, kejadian yang sudah berlalu, sesuatu yang sulit diraih, tidak bisa dilihat kasat mata, dan/atau sangat besar ukurannya dapat dihadirkan di depan kelas melalui perantara media. Dengan kata lain, kehadiran media dalam kelas dapat menampilkan dunia secara tidak langsung, sehingga peserta didik tidak perlu hadir langsung ke lokasi aslinya atau membawa obyek asli karena pertimbangan kendala satu dan lain hal.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menggunakan media dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mentransfer/menyampaikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat dengan cepat, jelas, dan benar menangkap pesan yang terkandung dalamnya. Materi ajar yang obyeknya berbahaya jika dilihat langsung (seperti gunung meletus dan/atau peristiwa kebakaran) atau tidak mungkin bisa dilihat langsung (seperti posisi bumi atau tata surya), dapat dihadirkan ke dalam kelas dalam bentuk gambar atau video dan globe/peta. Materi ajar yang ukurannya teramat kecil (seperti sel atau virus), dapat dilihat dengan menggunakan mikroskop. Ketika peserta didik ingin mempelajari tentang ikan laut (misal cumi-cumi), maka guru dapat membawa cumi-cumi tersebut ke dalam kelas. Materi ajar yang berisi ulasan sejarah meledaknya bom nuklir Hiroshima dan Nagasaki, dapat disaksikan dalam kelas dengan menampilkan gambar atau video. Dan ketika peserta didik ingin mendapatkan informasi komprehensif terkait materi ajar, maka dapat diperoleh pada media massa, internet, dan perpustakaan.

Uraian di atas berkaitan dengan fungsi media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka fungsi media pembelajaran (sebagaimana pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain) dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua), yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar. *Pertama*, media pembelajaran sebagai alat bantu dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

beberapa kondisi di mana guru sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu, yaitu: (1) ketika menjelaskan materi ajar yang memiliki kesukaran tertentu dan memerlukan alat bantu seperti grafik, gambar, video, mikroskop, dan lainnya. Dengan kata lain adalah materi yang penjelasannya tidak cukup dengan bahasa verbal guru saja. (2) Mengusahakan agar peserta didik tetap betah dan senang dalam belajar. Untuk tujuan ini dibutuhkan media yang interaktif dan menghibur. *Kedua*, media pembelajaran sebagai sumber belajar akan memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi komprehensif terkait materi ajar (seperti buku, tv, internet, film sejarah, museum, media massa, perpustakaan, dan lain-lain) dan menjelaskan materi ajar yang mengharuskan guru untuk membawa obyek asli dari materi ajar (seperti ketika mempelajari tentang katak, cumi-cumi, sepeda motor, dan sebagainya).¹¹

Menambahkan fungsi media pembelajaran di atas, Levied dan Lentz dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah:

- 1) Fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilk-an di kelas.
- 2) Fungsi afektif, melalui gambar yang disajikan dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.¹²

Sementara itu Sudjana berpendapat seperti dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran, dapat memudahkan aktivitas guru menyampaikan materi ajar dan peserta didik dalam menguasai materi ajar; (2) media pembelajaran adalah bagian integral dari pembelajaran, penggunaannya harus memper-hatikan aspek-aspek lain dalam pembelajaran misal tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, atau aspek lainnya; (3) media pembelajaran adalah alat hiburan bagi peserta didik yang menarik, agar peserta didik aktif, senang, dan betah saat belajar; (4) media pembelajaran dapat memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar, karena tidak semua materi cukup dijelaskan dengan bahasa verbal guru; dan (5) untuk meningkatkan mutu pembelajaran, mempertinggi aktifitas pembelajaran.¹³

¹¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 121-123.

¹² Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

¹³ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 134.

Asyhar dalam Nunuk Suryani, dkk. juga berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran sebaga berikut:

- a) Fungsi semantik, yaitu mampu mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar agar peserta didik dapat memahaminya dengan benar, jelas, dan cepat.
- b) Fungsi manipulatif, yaitu mampu merekayasa materi ajar sedemikian rupa ketika obyek materi ajar tidak dapat dihadirkan secara langsung, seperti tata surya, gunung meletus, atau gempa bumi.
- c) Fungsi fiksatif, yaitu mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali obyek/kejadian masa lampau, sebagai contoh materi ajar sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
- d) Fungsi distributif, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta inderawi manusia. Misalnya pembelajaran yang dilakukan di auditorium dengan jumlah peserta didik yang banyak, maka penggunaan *slide powerpoint* sangat efektif yang diproyeksikan dengan layar lebar. Di samping itu juga penggunaan siaran televisi dan/atau internet dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.
- e) Fungsi sosiokultural, yaitu mampu memfasilitasi keberbedaan sosiokultural peserta didik, misalnya dengan media video guru dapat menjelaskan keanekaragaman suku di Indonesia dalam waktu yang relatif singkat, bila dibandingkan dengan bahasa lisan guru.
- f) Fungsi psikologis, mampu mempengaruhi aspek psikologi peserta didik sehingga mendukung kelancaran pembelajaran seperti untuk menarik perhatian, menumbuhkan kesadaran, mengembangkan kecerdasan, membina keterampilan, mengem-bangkan intuisi imajinasi, dan membangkitkan motivasi peserta didik.¹⁴

b. Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Materi/obyek yang dipelajari peserta didik ada yang bentuknya konkret dan ada pula yang abstrak, terkadang juga obyek yang dikaji adalah sesuatu yang berbahaya, terlalu dalam atau jauh tempatnya, sulit pegang, kejadian yang telah berlalu, ukurannya terlalu kecil atau besar, tidak jelas, sulit dilihat secara langsung, terlalu banyak jumlahnya, dan lain sebagainya. Menghadirkan media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengkaji materi/obyek yang seperti itu. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.

Senada dengan penjelasan di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempertinggi aktivitas belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁴ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

2. Materi/obyek yang dipelajari menjadi jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang pada akhirnya memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sekedar menggunakan penjelasan verbal guru, sehingga diharapkan peserta didik betah di kelas dan guru tidak kehabisan stamina, terlebih jika dalam sehari guru punya banyak jam pelajaran.
4. Aktivitas belajar peserta didik lebih bervariasi, tidak sekedar mendengar penjelasan guru saja, tetapi juga mereka mengadakan pengamatan, percobaan, demonstrasi, diskusi, dan lain sebagainya.¹⁵

Sementara itu Azhar Arsyad berpandangan bahwa media berkaitan erat dengan metode mengajar. Pemilihan suatu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada faktor lain yang perlu diperhatikan seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan jenis aktivitas belajar yang harus ditampilkan peserta didik.¹⁶

Hamalik dalam Azhar Arsyad juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat: (a) membangkitkan keinginan, minat, motivasi, perhatian, dan aktivitas belajar peserta didik; (b) memberikan pengaruh besar terhadap psikologi peserta didik dalam belajar; (c) jika pembelajaran masih pada tahap orientasi pembelajaran, maka penggunaan media akan mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi saat itu; dan (d) membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan materi/ informasi.¹⁷

Pun demikian dengan Nunuk Suryani, dkk. mendeskripsikan bahwa manfaat media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 (dua) itu:

- a) Bagi guru, manfaat media pembelajaran yaitu:
 - 1) Mengarahkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
 - 2) Sebagai pegangan, petunjuk arah, dan urutan kegiatan pengajaran yang terstruktur.
 - 3) Membantu guru untuk lebih cermat dan teliti dalam mendesain pembelajaran.
 - 4) Memudahkan penyajian materi ajar menjadi lebih konkret, terutama materi ajar yang abstrak.
 - 5) Guru dapat menerapkan metode dengan media yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
 - 6) Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa ada rasa tertekan dalam diri peserta didik.
 - 7) Mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur dan memudahkan penyampaiannya.
 - 8) Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran.

¹⁵ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 2.

¹⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

¹⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

- b) Bagi peserta didik, manfaat media pembelajaran yaitu:
- (1) Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.
 - (2) Memberikan dorongan kepada peserta didik agar semangat belajar secara mandiri maupun bersama-sama di kelas.
 - (3) Membantu peserta didik untuk dapat cepat memahami materi ajar yang ditampilkan melalui media.
 - (4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar.
 - (5) Membangun kesadaran peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang terbaik dan relevan dengan materi ajar.¹⁸

Dilengkapi pula oleh Sudirman N. dkk dalam Pupuh Fathur-rahman dan Sobry Sutikno dengan memaparkan nilai praktis atau kemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih konkret, misalnya dalam menjelaskan materi sistem respirasi pada manusia maka akan lebih efektif menggunakan media film/video.
- (b) Mampu menghadirkan suatu obyek yang ukurannya sangat besar yang tidak mungkin dapat dihadirkan dalam kelas, misalnya gunung, pabrik, pesawat, alam raya atau lainnya dengan menggunakan media gambar, video atau film.
- (c) Media dapat memperlambat gerakan yang terlalu cepat atau mempercepat gerakan yang lambat dengan program *slow motion* dan *speed motion*.
- (d) Dapat menyeragamkan informasi/pengetahuan yang diterima peserta didik, meskipun berada pada jam dan kelas yang berbeda. Misalnya satu *slide powerpoint* atau film/video dapat disajikan di beberapa kelas tempat guru mengajar, meskipun jam pelajaran berbeda.
- (e) Mendorong tumbuhnya motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat dan membuat semangat belajar peserta didik.
- (f) Media mampu mengontrol dan mengatur kegiatan belajar peserta didik.
- (g) Media dapat menyimpan/merekam materi ajar, sehingga dapat diulang penyajiannya pada waktu tertentu saat dibutuhkan. Misalnya menyimpan materi di *laptop/flashdisk/compact disk* atau lainnya, memungkinkan guru dapat mengadakan pembelajaran *remedial* pada saat yang lain ketika dibutuhkan.
- (h) Hadirnya media pembelajaran akan memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, misalnya ketika menjadikan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
- (i) Media dapat menyajikan obyek/barang yang langka/peristiwa yang sudah terjadi (sejarah) misalnya kejadian gunung meletus, gempa bumi, tsunami, gerhana matahari total, atau peristiwa perang perjuangan kemerdekaan Indonesia.

¹⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 14-15.

- (j) Media dapat menampilkan obyek ukuran kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, misalnya melalui penggunaan mikroskop atau tayangan video yang memuat obyek tersebut.¹⁹

Demikian penting fungsi dan bermanfaatnya media pembelajaran seperti penjelasan di atas, menuntut guru untuk dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dan benar. Tetapi perlu diingat oleh guru bahwa tidak setiap situasi dan kondisi media dapat digunakan dalam pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa ada tiga situasi yang tepat untuk menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Intensitas perhatian peserta didik berkurang ketika sudah bosan mendengarkan uraian panjang guru, apalagi cara guru menjelaskan tidak menarik. Saat kondisi demikian kehadiran media akan bermakna bagi peserta didik, karena dapat menumbuhkan minat dan perhatian belajarnya.
- 2) Materi ajar yang sudah disampaikan guru kurang dipahami oleh peserta didik. Saat kondisi demikian kehadiran media dapat memperjelas pemahaman peserta didik dan memperkaya informasi-informasi penting terkait materi ajar, misalnya melalui penggunaan gambar, grafik, video, diorama, lingkungan alam sekitar, komik, *slide powerpoint*, internet, atau model-model tertentu.
- 3) Keterbatasan sumber belajar yang dimiliki satuan pendidikan. Saat kondisi demikian guru dituntut untuk punya inisiatif dan keterampilan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, atau memanfaatkan bahan-bahan yang murah dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar.
- 4) Guru tidak bersemangat untuk menjelaskan materi ajar secara verbal, akibat banyaknya jam mengajar pada hari tersebut. Saat kondisi demikian guru dapat menampilkan media dalam bentuk gambar, grafik, *slide powerpoint*, video, internet, komik, diorama, lingkungan alam sekitar atau model-model tertentu.²⁰

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak varian, dapat dibagi berdasarkan beberapa aspek seperti jenis, daya liputnya dan bahan serta cara pembuatannya. Berikut pembagian media pembelajaran dimaksud:

- a. Berdasarkan aspek jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *cassette recorder*, mp3, piringan hitam; (2) media visual, yaitu media yang mengandalkan kemampuan indra penglihatan seperti *film strips*, *slides*, foto, gambar/lukisan, dan cetakan; dan (3) media audiovisual, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar seperti audiovisual diam dan audiovisual gerak.

¹⁹ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 74.

²⁰ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 6.

- b. Berdasarkan aspek daya liputnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media dengan daya liput luas dan serentak seperti radio, media masa, internet, dan televisi; (2) media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat seperti *slide*, film rangkai, *sound slide*, dan video yang harus menggunakan tempat tertutup dan relatif gelap; dan (2) media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Berdasarkan aspek bahan dan cara pembuatannya, media pembelajaran dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu: (1) media sederhana, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya mudah diperoleh serta murah harganya seperti media alam, lingkungan sekitar sekolah/rumah, dan balok atau kubus yang dibuat dari sisa kerja tukang meuble; dan (2) media kompleks, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, serta butuh kemampuan khusus dalam pembuatannya.²¹

Tidak berbeda dengan uraian di atas, ahli lain menjabarkan media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 (empat) jenis, yaitu: (a) media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar seperti foto, gambar, lukisan, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; (b) media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk model dan memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi seperti model padat, manusia, torso, herbarium, model penampang, akuarium, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain; (c) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, OHP, dan lain-lain; dan (d) media lingkungan/alam sekitar seperti lingkungan sekolah, rumah, sawah, hutan, pegunungan, laut, dan lain-lain.²²

Selain kedua pendapat di atas, pendapat lain menguraikan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi 5 (lima) jenis yaitu: (1) media berbasis manusia yaitu media pertama dan tertua untuk menyampaikan pesan; (2) media berbasis cetakan seperti buku teks, buku pedoman, jurnal, majalah, dan lembaran kertas; (3) media berbasis visual, media ini tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetakan; (4) media berbasis audio-visual yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan mesin mekanis-elektronik; dan (5) media berbasis komputer yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan teknologi digital.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diklasifikasikan bahwa media komik, khususnya komik sejarah kebudayaan Islam termasuk pada media visual atau media cetak atau media grafis atau media dua dimensi.

4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran agar penggunaan media mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip

²¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 124-126.

²² Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 3-4.

²³ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 48-54.

pemilihan media seperti dijelaskan oleh Sudjana dalam Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, yaitu:

- 1) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan materi ajar yang diajarkan.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Penyajian atau penggunaan media harus sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan ketersediaan sarana pembelajaran.
- 4) Penempatan atau penggunaan media harus memperhatikan waktu, tempat dan situasi.²⁴

Miarso dalam Nunuk Suryani, dkk. juga memaparkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media yaitu:

- a) Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran, karena tidak ada jaminan satu media dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan.
- b) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran.
- c) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, misal belajar dalam kelompok kecil, diskusi, belajar klasikal, atau belajar secara individual.
- d) Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru perlu mempersiapkan secara matang media pembelajaran yang dipilih dan digunakan, berikut peralatan yang diperlukan agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- e) Sebelum media pembelajaran digunakan, peserta didik perlu dipersiapkan agar dapat mengarahkan perhatiannya pada informasi-informasi penting selama penyajian dengan media langsung.
- f) Media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.²⁵

Sementara itu penjelasan lebih detail disampaikan oleh Azhar Arsyad terkait prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, di mana guru sangat perlu memahami teori belajar, kondisi belajar peserta didik, dan prinsip ilmu jiwa belajar (psikologi). Rincian prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

- (1) Motivasi belajar peserta didik. Faktor minat sangat penting dalam belajar. Peserta didik perlu dimotivasi sedemikian rupa melalui konten yang terkandung dalam media pembelajaran, agar muncul minat belajar dalam diri mereka.
- (2) Keberbedaan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan perlu memfasilitasi keberbedaan karakteristik peserta didik, terutama dalam hal cara dan kemampuan belajarnya.

²⁴ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 68-69.

²⁵ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 33.

- (3) Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus mampu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
- (4) Struktur isi materi ajar. Materi ajar akan cepat dipahami dan bertahan lama dalam diri peserta, jika didesain sedemikian rupa oleh guru. Upaya tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
- (5) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik perlu memiliki pengalaman/kemampuan tertentu sebelum menggunakan media pembelajaran.
- (6) Emosi. Media pembelajaran yang baik adalah yang mampu menghadirkan respons emosional dalam diri peserta didik seperti perasaan sedih, empati, takut, cemas, cinta kasih, dan rasa senang.
- (7) Keterlibatan peserta didik. Informasi yang terkandung dalam media pembelajaran harus mampu merangsang peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.
- (8) *Feedback*. Umpan balik sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik. Intensitas keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh piranti pembelajaran digunakan guru, salah satunya media pembelajaran. Adanya umpan balik akan berguna bagi perbaikan pembelajaran berikutnya.
- (9) Penguatan (*reinforcement*). Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh faktor penggunaan media. Peserta didik yang berhasil belajarnya perlu diberikan penguatan atau didorong untuk terus belajar agar terbangun kepercayaan diri dan muncul perilaku positif dalam belajar di masa-masa berikutnya.
- (10) Latihan dan pengulangan. Materi ajar yang baru dipelajari atau diketahui peserta didik, tidak selamanya langsung melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik. Oleh karena itu ketersediaan media pembelajaran dapat digunakan guru untuk kegiatan latihan dan pengulangan materi ajar agar dapat melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik.
- (11) Aplikasi/penerapan. Indikator keberhasilan belajar peserta didik tidak cukup hanya sampai pada tingkat pemahaman atau penguasaan materi, tetapi peserta harus mampu menerapkan materi ajar dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik untuk sampai pada kegiatan belajar peserta didik pada ranah penerapan.²⁶

Ketersediaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kondu-sifitas pembelajaran. Meskipun demikian, para guru perlu memper-hatikan dan memegang prinsip-prinsip pemilihan dan peng-gunaan media pembelajaran di atas agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Dengan kata lain bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak boleh dilakukan

²⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 71-74.

sembarangan. Satu hal penting yang dapat disimpulkan dari prinsip-prinsip di atas adalah media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Agar media mampu memberikan kontribusi positif bagi pencapaian tujuan pembelajaran, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu: (1) guru perlu benar-benar paham tentang media pembelajaran seperti jenis-jenis media pembelajaran dan manfaatnya, kriteria pemilihan media, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut penggunaan media dalam pembelajaran berikutnya; (2) guru perlu memiliki inisiatif dan keterampilan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Hal ini agar guru mampu survive jika berada di tengah keterbatasan kondisi satuan pendidikannya; (3) guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran; dan (4) guru perlu mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menilai efektifitas penggunaan media, berikut tindak lanjut penggunaan media pada pembelajaran berikutnya.²⁷

Pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal, membutuhkan ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Agar guru tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran guru perlu memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran di bawah ini:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media pembelajaran tidak sembarangan, tetapi harus berangkat dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Mendukung penyampaian materi ajar, kehadiran media pembelajaran dapat memperkaya informasi-informasi yang diperoleh peserta didik.
3. Media pembelajaran harus praktis, fleksibel, dan tahan lama. Dengan kata lain media pembelajaran mudah didapatkan atau dibuat, mudah digunakan/aplikasikan oleh guru dan peserta didik, dan kuat/tidak cepat rusak.
4. Guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media. Ini adalah kriteria utama yang harus dipenuhi, karena secanggih apapun media tidak ada gunanya jika guru tidak bisa menggunakannya.
5. Media pembelajaran harus tepat sasaran penggunaannya. Media yang digunakan harus sesuai dengan jenis kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Ada media untuk pembelajaran cocok untuk belajar individu/mandiri, belajar kelompok, dan belajar klasikal. Ada media yang cocok untuk peserta didik yang mengandalkan kemampuan audio, kemampuan visual, kemampuan audi-visual, dan/atau kemampuan kinestetik.
6. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi standar kualitas; baik kualitas gambar maupun fotogram harus memenuhi persyaratan teknis

²⁷ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4.

tertentu. Misal dalam pembuatan *slide power-point* informasi yang ingin disampaikan tidak terganggu oleh asesoris pendukung *slide* maupun latar belakang *slide*.²⁸

Senada dengan pendapat di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa kriteria-kriteria pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media yang dipilih dan digunakan atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b) Media dapat memberikan dukungan terhadap materi ajar, artinya media pembelajaran mampu memperjelas dan memperkaya materi ajar yang disampaikan guru.
- c) Dapat digunakan/diaplikasikan oleh guru atau peserta didik, artinya bahwa bagaimanapun jenis, rupa atau bentuk media pembelajaran yang digunakan yang terpenting adalah guru atau peserta didik mampu menggunakannya.
- d) Cukup waktu untuk menggunakannya, sehingga memiliki keman-faatan bagi belajar peserta didik.
- e) Sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga informasi-informasi penting yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh peserta didik.²⁹

Kehadiran media pembelajaran akan dapat membantu kerja guru dalam mengelola pembelajaran, namun perlu diingat bahwa penggu-naan media dalam pembelajaran jangan dipaksakan, sehingga dapat mengganggu tugas-tugas guru. Menghadirkan media pembelajaran bukanlah keharusan jika kondisi tidak memungkinkan, tetapi sebagai pendukung jika diperlukan untuk mempertinggi kualitas pembe-lajaran.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki langkah-langkah tertentu yang harus dilakukan agar jalannya pembelajaran lancar terkendali sesuai dengan perangkat RPP yang telah disiapkan. Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno menjelaskan bahwa ada 6 (enam) langkah dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggu-nakan media.
2. Guru melakukan pemilihan dan penetapan media pembelajaran yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Media yang dipilih dan ditetapkan harus dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Guru mempersiapkan kelas; kondisi kelas dan anak-anak perlu dipersiapkan sebelum penggunaan media. Mereka perlu dimotivasi dengan baik agar semangat dan dapat cepat menguasai materi ajar melalui penggunaan media pembelajaran.
4. Guru menyajikan dan memanfaatkan media dengan baik agar dapat membantu guru menjelaskan atau memperjelas materi ajar.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*, 74-76.

²⁹ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4-5.

5. Mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang disajikan dapat juga dipergunakan secara langsung oleh peserta didik dalam mendukung kegiatan belajarnya atau dipraktikkan langsung oleh guru sedemikian rupa agar peserta didik belajar maksimal.
6. Guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.³⁰

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran di atas harus dilakukan secara berurutan (tidak boleh lompat, diacak, atau meniadakan salah satu atau beberapa langkah) dan sifatnya terus menerus (hasil refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya), karena akan mempengaruhi efektifitas penggunaan media dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Penjelasan di atas (pada bagian jenis-jenis media) mengemukakan bahwa komik termasuk pada jenis media visual, media cetak, media grafis, dan media dua dimensi. Sebagai media visual pemanfaatan media komik mengandalkan kemampuan penglihatan, sebagai media cetak komik diproduksi dengan cara dicetak dan umumnya berbentuk buku atau di media massa (koran/majalah), sebagai media grafis komik dibuat dengan cara digambar baik digambar manual maupun digital/virtual, dan sebagai media dua dimensi gambar dalam komik memiliki ukuran panjang dan lebar.

Sebagai media pembelajaran komik adalah media yang unik, memiliki karakteristik khas yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Komik memiliki dua kekuatan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya, yaitu komponen gambar dan komponen kata yang saling berkaitan. Komponen gambar menyimpan makna seribu kata dan komponen kata terekspresikan dalam seribu gambar. Berkat kedua komponen tersebut, komik dapat diumpamakan seperti perpaduan antara film dan buku; dialog dalam komik seolah transkrip dialog dalam sebuah drama/film dan komik umumnya dicetak dalam bentuk sebuah buku.

Dunia komik berkembang demikian pesat dan menemukan momen-tumnya pada era tahun 90-an. Sampai sekarang pun komik cukup digemari oleh masyarakat baik oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Contoh Komik Doraemon, Komik Detektif Conan, Komik OnePiece, dan Komik Naruto. Pada perkembangan selanjutnya komik digunakan sebagai media pembelajaran; contoh komik sains biologi, komik sains fisika, komik geografi, dan komik sejarah. Jika dulu komik

³⁰ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 72.

tercetak dalam buku (*comic book*) dan/atau surat kabar/majalah, sekarang terdapat juga komik digital atau virtual. Berkaitan dengan komik digital atau virtual, sebuah situs bernama Pendidikan.id mengeluarkan terobosan hebat berupa komik literasi yang isinya tidak sekedar menghibur anak-anak tetapi berisi ajaran moral, pendidikan, etika sosial, kondisi budaya, kesehatan, dan ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat menjadi sasaran utama para peserta didik berselancar di dunia internet. Dan ternyata komik literasi tersebut sangat digemari, membangkitkan minat dan motivasi belajar mereka.³¹

Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. dalam tulisannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang” juga menyatakan bahwa akhir-akhir ini perkembangan komik sangat baik. Komik mampu menjadi bacaan yang sangat digandrungi di kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Saat ini, banyak buku-buku pelajaran dibuat dengan desain menarik, bahkan dikemas menyerupai tampilan komik atau ilustrasi animasi/kartun. Dalam dunia pendidikan, komik ilmiah pun mulai menjadi fenomena sebagai alat pembangkit minat atau motivasi belajar peserta didik. Cerita dalam komik yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi di kalangan anak-anak. Visual gambar dalam komik membantu mendorong peserta membangkitkan minat belajarnya.³²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif bagi perbaikan kondisi belajar peserta didik, seperti dikatakan oleh Hurlock dalam Jumariyati sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. bahwa komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik.³³ Thorndike dalam Nana Sudjana dan Ahmad Riva’i memaparkan bahwa dari segi ketatabahasaan, komik memiliki sisi kemenarikan. Anak yang membaca satu buah komik di setiap bulannya, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang bisa dibaca sama dengan yang ada pada buku-buku yang dibacanya setiap tahun secara terus-menerus.³⁴ Dan Hutchinson dalam Desmasary sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. menyatakan bahwa komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran, di mana sebanyak 74% guru yang disurvei mengakui bahwa komik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan 79% guru menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Komik juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.³⁵

³¹ Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia*, Pendidikan.id/news/komik-literasi, Diakses 20 Juni 2020.

³² Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang”, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, (Vo. 1 No. 3 Tahun 2015), (Malang: UMM Malang, 2015), 343-355, last modified, March, 2015, Accessed October, 19, 2019, <https://ejournal.umm.ac.id>, <https://media.neliti.com>, <https://scholar.google.co.id>, 344.

³³ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 346

³⁴ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 67.

³⁵ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 344.

Sampai di sini muncul pertanyaan, apakah itu komik?. Kata komik secara etimologi berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.³⁶ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhubungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.³⁷ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu. Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),³⁸ *virtual/ digital comic* (komik online), dan lain-lain.

Sementara itu secara terminologi pengertian komik dapat dipahami dari beberapa pendapat ahli di bawah ini.

- a. Nana Sudjana memberikan batasan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu sesuai dengan tema ceritanya. Komik juga diartikan sebagai wahana penuturan kata-kata, perangkaian gambar-gambar yang dilengkapi teks yang menceritakan suatu kisah. Umumnya komik dibuat dalam bentuk cetakan kertas buku komik, komik dalam majalah, dan komik dalam surat kabar.³⁹
- b. Daryanto memberikan definisi bahwa komik adalah karya animasi/kartun yang menggambarkan karakter dan mengkisahkan suatu cerita dalam urutan yang erat, dikaitkan dengan gambar dan didesain dalam rangka menyuguhkan hiburan untuk para pembaca atau peminatnya.⁴⁰
- c. Hasan Shadely memberikan definisi bahwa komik adalah suatu rangkaian cerita yang terangkai dalam gambar-gambar animasi/kartun dilengkapi dengan *speaks balloons* (balon kata-kata) dan/atau narasi sebagai penjelasan terhadap gambar yang dimuat.⁴¹
- d. Ahmad Rohani berpendapat bahwa komik adalah rangkaian kisah/cerita bergambar yang disusun secara bersambung dan kadang isinya bersifat humor/lucu. Komik biasanya memusatkan perhatiannya pada masalah-masalah keseharian yang terjadi di lingkungan sekitar, ceritanya dibuat ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aneka aksi, bahkan komik yang dimuat pada beberapa koran, majalah, dan buku dibuat lebih hidup serta diolah dengan penggunaan beragam warna secara bebas.⁴²

³⁶ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

³⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

³⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

³⁹ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3

⁴⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127

⁴¹ Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁴² Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

- e. Haryono berpendapat komik adalah suatu alat untuk mentransmisikan kisah/cerita dengan menampilkan aneka rangkaian gambar. Komik juga disebut cerita bergambar. Gambar tersebut berfungsi untuk menjelaskan cerita/kisah agar pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disuguhkan oleh pembuat komik.⁴³
- f. Pendapat lebih detail dikemukakan oleh Danaswari sebagaimana dikutip oleh Nunik Nurlatipah, dkk. bahwa komik hakekatnya adalah cerita bergambar yang memiliki beberapa ciri yaitu: (a) memiliki karakter, yang diperankan oleh figur/tokoh komik; (b) tampilan ekspresi dari wajah karakter sesuai dengan tema pembicaraan antar figur atau masalah yang dihadapi oleh figur/tokoh misal tersenyum, sedih, marah, senang, kaget, dan kesal; (c) penjelasan gambar dimuat dalam balon-balon kata, di dalamnya dapat berisi dialog antar figur/tokoh komik atau berupa narasi penjelasan; d) memiliki garis gerak pada gambar, yaitu semacam efek agar gambar terlihat hidup dalam imajinasi para pembacanya; (e) mempunyai dukungan latar (*background*); ini agar jelas konteks materi yang disampaikan dalam komik; dan (f) panel, ialah semacam urutan kejadian dari setiap gambar-gambar atau materi sebagai kelanjutan dari kisah/cerita yang sedang berlangsung.⁴⁴

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu kisah/cerita yang divisualisasikan dalam bentuk gambar kartun/animasi dengan menampilkan karakter dan memerankan suatu rangkaian cerita yang umumnya didesain dalam bentuk dialog antar peran/ tokoh atau narasi penjelasan gambar yang tertera dalam balon-balon kata yang sederhana, ringkas, lugas, lucu dan menghibur. Komik biasanya dimuat dalam sebuah buku, koran, majalah, dan pamflet. Sifat komik yang lucu dan menghibur inilah yang menjadi modal utama untuk dapat menggaet minat, motivasi, dan atau perhatian belajar peserta didik.

2. Jenis-Jenis Komik

Komik yang beredar di tengah masyarakat beraneka macam, namun tidak semua komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komik yang tepat dan benar digunakan untuk tujuan pembelajaran adalah komik didaktik atau komik edukatif atau komik pendidikan, karena mengemban misi mencetak peserta didik tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Dalam kaitan ini, Rohani mengingatkan bahwa para guru harus sadar bahwa saat ini banyak bacaan komik yang kandungan isinya kurang mendidik; mengarah pada kekerasan bahkan percintaan. Kondisi ini perlu mendapat perhatian agar peserta didik tidak salah baca dan tersesat oleh bacaan komik model tersebut. Guru sangat perlu untuk membimbing peserta didik agar tidak salah membaca bacaan komik yang ada di masyarakat. Dan yang terpenting adalah agar peserta didik tidak terlena

⁴³ Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan* (Yogyakarta: Kepet Press, 2013), 125.

⁴⁴ Nunik Nurlatipah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2015 (Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati), 5, last modified 2015, Accessed September, 09, 2020, <https://www.syekh-nurjati.ac.id>, <https://scholar.google.co.id>.

dengan hanya membaca komik, sehingga lupa dengan buku bacaan pelajaran. Kecuali jika komiknya berisi atau berkaitan erat dengan materi pelajaran.⁴⁵

Komik yang berkembang di Indonesia tidak saja komik untuk khalayak umum, tetapi juga sudah berkembang komik khusus sebagai media pembelajaran. Untuk mengetahui jenis komik yang beredar di Indonesia, seorang ahli komik bernama Marcel Boneff telah mengidentifikasi jenis-jenis komik Indonesia sebagai berikut:

- a. Komik pencak silat. Pencak silat adalah seni bela diri khas Indonesia. Jika di Amerika ada komik super hero seperti Komik Superman, Komik Spiderman, atau Komik Batman; di Jepang ada Komik Doraemon dan Komik Detektif Conan, maka di Indonesia ada komik pencak silat, yaitu komik yang terinspirasi dari budaya seni bela diri yang dimiliki oleh tokoh-tokoh legenda yang berkembang di tengah rakyat Indonesia. Biasanya berisi kisah petualangan para pendekar hebat yang berjuang membela kebenaran dan menumpas kejahatan, dan akhir dari kisahnya adalah tokoh kebaikanlah yang menjadi pemenangnya.
- b. Komik lucu/humor, merupakan jenis komik yang selalu menyuguhkan cerita atau hal-hal yang menggelikan atau lucu, sehingga pembacanya tertawa. Unsur-unsur komik humor baik tema yang diangkat, karakter tokoh, maupun gambarnya dikemas dengan visual yang lucu/ menggelikan, berkaitan dengan isu-isu sederhana yang berkembang di masyarakat sehingga cepat dicerna atau dipahami oleh masyarakat semua kalangan.
- c. Komik perwayangan. Orang luar negeri mengetahui bahwa komik jenis ini adalah komik asli Indonesia. Karakter utama dalam komik ini terinspirasi dari hasil tradisi lama yang bersumber dari agama Hindu-Budha, yang diakulturasikan dengan unsur lokal Indonesia. Komik jenis ini umumnya berasal dari kesusastraan Jawa kuno, seperti kisah Mahabarata dan Ramayana yang dikemas sesuai versi budaya Indonesia, ada kisah Mahabarata dan Ramayana versi Jawa dan versi Bali.
- d. Komik didaktis. Komik ini juga disebut komik edukatif atau komik pendidikan. Komik ini memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.
- e. Komik romantika remaja. Secara baku kata romantika dalam kamus bahasa Indonesia diartikan kisah cinta, dan kata remaja dipakai untuk menerangkan bahwa komik ini diperuntukkan bagi kalangan remaja/ anak muda, di sini tentunya isi ceritanya romantis. Komik ini terinspirasi dari segala kisah menarik yang dialami oleh kaum muda atau remaja.⁴⁶

⁴⁵ Rohani, *Media Intruksional*, 79.

⁴⁶ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka komik yang dikembangkan atau digunakan adalah komik didaktik, atau komik edukatif, atau komik pendidikan. Seperti dikatakan di atas komik jenis ini merupakan komik yang mengemban misi untuk mencetak peserta didik yang tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Untuk menyokong misi tersebut maka komik jenis ini memuat sejumlah aturan moral, norma-norma sosial-budaya, nilai-nilai pendidikan, sejarah perjuangan bangsa, kisah tokoh-tokoh hebat tempo dulu, ajaran agama, dan/atau materi pembelajaran. Jadi, komik didaktif atau komik edukatif, atau komik pendidikan yang akan dikembangkan adalah komik sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VII madrasah tsanawiyah, di mana aneka kompetensinya tertera pada bahasan tentang pembelajaran SKI di bawah ini.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, di mana untuk sisi kelebihannya dapat dimanfaatkan sebagai faktor pendukung lancarnya pembelajaran sementara sisi kelemahannya diupayakan solusi penyelesaiannya agar tidak mengganggu pembelajaran. Khusus media komik, ia memiliki kekhasan tersendiri sebagai keunggulan/ kelebihannya, tetapi di sisi lain komik juga memiliki kelemahan. Hal demikian juga dikatakan Trimo, bahwa komik sebagai media visual/media cetak memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan media lain dan di balik kelebihan tersebut terdapat pula kekurangan media komik. Untuk lebih jelasnya, berikut pemaparannya.

a. Kelebihan Media Komik

Berikut kelebihan media komik yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran:

- 1) Komik dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya. Berbeda dengan buku paket mata pelajaran yang didesain biasa saja, apalagi disusun berparagraf-paragraf tanpa dilengkapi gambar tertentu.
- 2) Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami obyek kajian/konsep yang abstrak. Obyek kajian yang abstrak semisal proses perang-perang yang terjadi pada masa Rasulullah Saw. dapat dikonkretkan dalam bentuk gambar-gambar dalam komik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik. Komik didesain dengan visual gambar yang menarik dan lucu, berwarna warni, dan dilengkapi *speak balloons* sehingga dapat membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik.

- 4) Mengembangkan kajian suatu bidang studi/mata pelajaran. Mengembangkan komik didaktik, maka secara tidak langsung hal tersebut adalah usaha pengembangan ilmu pengetahuan (khususnya suatu bidang studi/mata pelajaran) yang penggunaannya ditujukan untuk peserta didik.
- 5) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktik mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.⁴⁷

Selain kelebihan di atas, Haryono menambahkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ini disebabkan karena interaksi belajar akan berjalan optimal jika materi pembelajaran disajikan secara runtut, menarik, dan menyenangkan. Biasanya minat baca peserta didik terhadap buku materi pelajaran relatif rendah, disebabkan buku materi pelajaran tersebut hanya berbentuk narasi berparagraf-paragraf dan harus dihafal oleh peserta didik. Membangkitkan minat baca peserta didik dapat dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk media komik yang berisi cerita/kisah dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu.⁴⁸

b. Kekurangan Media Komik

Selain memiliki kelebihan, media komik memiliki beberapa kekurangan yang perlu disikapi oleh para guru yaitu:

- (1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.
- (2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speech balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktif dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.

⁴⁷ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

⁴⁸ Haryono, *Pembelajaran IPA*, 126.

- (3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktik untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- (4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengkonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.⁴⁹

Mengatasi beberapa kekurangan komik di atas, guru perlu melakukan beberapa hal yaitu: (1) penggunaan komik perlu dipadukan dengan model/metode pembelajaran tertentu agar dapat membimbing minat baca peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar kegiatan belajarnya efektif; (2) komik yang dibuat atau digunakan adalah komik yang menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/stress; serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

4. Fungsi dan Manfaat Media Komik

Kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya ketersediaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga berfungsi sebagai sumber belajar. Sebagai media pembelajaran, komik dapat menyampaikan pesan/informasi kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran. Sedangkan sebagai sumber belajar, komik dapat dijadikan rujukan oleh peserta didik untuk mendapatkan materi atau ilmu pengetahuan sesuai materi pelajaran.

Anip Dwi Saputro dalam Jurnal Muaddib mengemukakan bahwa komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Komik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik.⁵⁰ Sesuai hasil pengamatan peneliti di lapangan (penjelasan di latar belakang), didapatkan data bahwa pembelajaran SKI dengan memanfaatkan komik belum pernah dilakukan, sehingga kehadiran media pembelajaran seperti komik diharapkan dapat

⁴⁹ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

⁵⁰ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Muaddib*, Volume 05 No. 1 Januari-Juni 2015 ISSN 2088-3390, (Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo), 1-2, Diakses pada tanggal 15 April 2015.

meringankan tugas guru dalam pembelajaran di kelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar, sehingga dicapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berbeda dengan pendapat di atas, Suci Lestari berpendapat bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.⁵¹

Senada dengan pendapat di atas, Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., berpendapat bahwa komik berfungsi sebagai (a) media pembelajaran; memudahkan guru menyampaikan/menjelaskan materi pelajaran secara sederhana sehingga peserta didik cepat memahaminya, (b) sebagai sumber belajar; dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kapanpun atau di mana saja untuk mencari tambahan informasi/pengetahuan sesuai materi pelajaran, dan (c) fungsi akademik; digunakan guru untuk menarik minat dan perhatian, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.⁵²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar memungkinkan guru untuk mampu menyajikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana, ringkas dan jelas, isu yang diangkat dalam cerita komik berkaitan langsung dengan permasalahan hidup masyarakat, dan menampilkan gambar serta cerita yang lucu, sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik.

Selain itu juga, pembelajaran yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar akan memberikan manfaat besar bagi kualitas belajar peserta didik. Berdasarkan kajian yang dilakukan para ahli, penggunaan komik sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta. Peserta didik yang bangkit minatnya akan menaruh hati dan fokus pada materi pelajaran yang sedang dikaji dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik yang termotivasi akan merasa senang dan semangat mengikuti pembelajaran, sehingga mereka mereka betah di dalam kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa komik memiliki beberapa manfaat, yaitu (1) menjadi wahana hiburan bagi belajar peserta didik; ini karena tampilan gambar dalam komik dan isi ceritanya lucu dan menarik, (2) mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik; (3) membangkitkan

⁵¹ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

⁵² Utariyanti, dkk., "Pengembangan Media , 345-346.

minat belajar peserta didik terutama minat membacanya; ini karena komik adalah suatu yang menarik baik dari segi gambar, kata-kata, warna, dan cerita yang diangkat;⁵³ dan (4) yang terpenting adalah komik mampu melatih kemampuan imajinasi-fantasi peserta didik; ini karena komik mampu memvisualisasikan secara konkret obyek kajian yang abstrak dengan gambar animasi/kartun.

5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Ditinjau dari aspek fisik terdapat beberapa unsur yang perlu dilengkapi oleh pengembang agar menjadi sebuah komik yang diharapkan, seperti yang dikemukakan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan illustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.⁵⁴

Selanjutnya, sebelum pembuatan komik perlu diketahui perlengkapan (alat dan bahan) yang diperlukan untuk membuat komik. Menurut M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dip pen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.⁵⁵ Perlengkapan tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan komik. Dengan kata lain tidak harus semuanya digunakan, apalagi membuat komik virtual atau digital. Komik yang akan dibuat adalah komik dalam bentuk cetak, menggunakan kertas A5 dengan tampilan berwarna dan terdiri dari 25 halaman. Pembuatan komik dalam bentuk buku cetak ini agar peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya kapan dan di mana saja tanpa bantuan perangkat elektronik/gadget. Hal ini karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti hp *smartphone*, laptop, e-book reader, atau tablet. Manfaat lainnya juga adalah penglihatan/mata peserta didik tidak cepat lelah ketika membaca komik tersebut.

⁵³ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

⁵⁴ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

⁵⁵ M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

Setelah mengetahui alat dan bahan pembuatan komik, perlu diketahui tahapan dan hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan komik. Berikut beberapa tahapan dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik mulai dari tahap penentuan ide sampai dengan pembuatan desain karakter komik yang dikemukakan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul *Comic Making*.

- a. Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya.
- b. Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis).
- c. Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- d. Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII madrasah tsanawiyah (usia 13 tahun; masa transisi anak-anak ke remaja).
- e. Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan.
- f. Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
- g. Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral).
- h. Tahap terakhir adalah menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah disusun. Jika pengembang komik itu memiliki jiwa seni keterampilan melukis, maka sebaiknya ia yang menggambar karakter tersebut agar lebih menjiwai karena ia telah mengetahui seluk beluk komik yang dibuat. Diharapkan juga pihak yang menggambar karakter agar menggambar semenarik mungkin agar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁵⁶

⁵⁶ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

Sementara itu, jika pihak pembuat komik ingin menggambar komik secara tradisional/manual di bawah ini langkah-langkah yang perlu dilakukan secara berurutan.

- 1) Mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang dibutuhkan oleh pembaca.
- 2) Menyusun *script* (naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan).
- 3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu.
- 4) Mendesain frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik.
- 5) Dengan menggunakan pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik.
- 6) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dipen).
- 7) Pewarnaan karakter komik secara tradisional.⁵⁷

Sebagai catatan penting, dalam pembuatan media komik SKI sesuai tujuan penelitian ini perlu memperhatikan prinsip pembuatan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Aqib yaitu mudah dilihat (*visible*), menarik (*interesting*), sederhana (*simple*), bermanfaat bagi pelajar (*useful*), benar dan tepat sasaran (*accurate*), sah dan masuk akal (*legitimate*), dan tersusun secara baik/runtut (*structured*). Prinsip-prinsip tersebut dapat dipahami yaitu:

- (a) Mudah dilihat (*visible*); komik SKI memiliki gambar dan tulisan yang jelas/tidak pudar.
- (b) Menarik (*interesting*); komik SKI harus mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Agar komik SKI menarik maka ukuran dan posisi gambar, tulisan, dan warna harus proporsional.
- (c) Sederhana (*simple*); cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.
- (d) Bermanfaat bagi pelajar (*useful*); komik SKI harus dapat mendukung perbaikan kualitas belajar peserta didik yaitu dapat menambah pengetahuan, keterampilan, membentuk karakter peserta didik.
- (e) Benar dan tepat sasaran (*accurate*); isi cerita komik SKI harus sesuai dengan fakta sejarah dan sesuai dengan karakteristik pengguna/ pembaca komik.
- (f) Sah dan masuk akal (*legitimate*), isi komik SKI harus sesuai kurikulum yang berlaku dan cerita rasional/dapat dipertanggung-jawabkan.
- (g) Tersusun secara baik/runtut (*structured*); isi komik SKI perlu disusun sesuai urutan kejadian sejarah yang sebenarnya agar informasi/ pengetahuan yang diperoleh peserta didik tepat dan benar.⁵⁸

⁵⁷ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

⁵⁸ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widia, 2014), 52.

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam pembelajaran terdapat dua kegiatan, yaitu mengajar sebagai tugas guru dan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Antara mereka akan terjadi interaksi komunikasi. Guru berperan sebagai pembawa pesan/idea atau sumber informasi, sementara peserta didik sebagai penerima pesan/ide/informasi. Dalam pembelajaran guru akan berusaha sedemikian rupa untuk membuat peserta didik mau dan berusaha untuk belajar, sehingga terjadi perubahan positif dalam diri peserta didik. Dalam konteks ini, Heri Susanto menjelaskan pembelajaran tidak lain adalah wahana transformasi, internalisasi, dan pewarisan nilai, moral ataupun budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.⁵⁹

Selaras dengan penjelasan di atas, Aunurrahman berpendapat bahwa pembelajaran adalah pilar utama pendidikan dan merupakan proses pemberdayaan. Sebagai pilar pendidikan pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk menguasai materi ajar (*learning to know*), mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari (*learning to do*), mampu bersinergi hidup bersama di tengah masyarakat (*learning to live together, learning to live with others*) dan mampu menjadi pribadi yang mantap dan utuh (*learning to be*). Sementara pembelajaran sebagai proses pemberdayaan merupakan kegiatan pengembangan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik potensi kognitif (kecerdasan), potensi afektif (nilai/rasa/sikap), maupun potensi psikomotorik (keterampilan/fisik) agar menjadi pribadi paripurna.⁶⁰

Khusus dalam sudut pandang pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), pembelajaran bukanlah semata-mata kegiatan penyampaian informasi peristiwa masa lampau yang terjadi pada umat Islam saja, akan tetapi juga merupakan kegiatan mencetak peserta didik agar menjadi pribadi terdidik dan dewasa; mampu memahami identitas dan jati dirinya sebagai muslim sejati/insan kamil melalui usaha pengkajian dan pemahaman peristiwa masa lampau hingga sekarang pada umat Islam di seluruh dunia (mulai Jazirah Arab sampai Indonesia).

Sesuai dengan namanya, pada pembelajaran SKI terdapat tiga hal penting yang dikaji yaitu *pertama*, sejarah. Secara etimologi sejarah disebut *geschichte* (Jerman), *istoria* (Yunani/Latin) yang artinya ilmu tentang kronologi *hal ikhwal* manusia,⁶¹ sejarah disebut juga *tarikh* (Arab) artinya ketentuan masa, dan dalam *Encyclopedia Americana* sebagaimana dikutip oleh Zuhairini sejarah disebut *history* (Inggris) artinya pengalaman masa lalu umat manusia. Sedangkan secara terminologi sejarah berarti pengetahuan/informasi tentang segala hal yang telah terjadi pada masa lampau atau pada masa yang sudah ada saat ini. Sejarah juga diartikan kumpulan catatan tentang kejadian masa lampau yang didokumentasikan

⁵⁹ Heri Susanto, *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran* (Bandung: Aswaja Pressindo, 2014), 56.

⁶⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), 6-14.

⁶¹ Fatah Syukur NC, *Sejarah Peradaban Islam* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012), 6-8.

dalam bentuk laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas.⁶² Sejarah adalah peristiwa masa lampau (*everything in the past*). Peristiwa sejarah mencakup segala pengalaman manusia; seperti apa dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami dalam hidupnya.⁶³

Kedua, kebudayaan. Secara etimologi kebudayaan disebut *tsaqafah* (Arab) adalah wujud ungkapan semangat mendalam suatu masyarakat.⁶⁴ Oleh Alisyahbana dalam Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok kebudayaan disebut *cultura* (Latin), *culture* (Inggris), kultur (Indonesia) yang berarti memelihara, mengerjakan, dan mengolah. Sedangkan secara terminologi menurut Soemarjan dan Soemardi sebagaimana dikutip oleh Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.⁶⁵ Kebudayaan juga diartikan segenap pengetahuan dalam diri manusia yang digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.⁶⁶

Ketiga, Islam. Secara harfiah Islam berasal dari bahasa Arab yaitu *aslama* (artinya menyerahkan diri, pasrah, tunduk, dan patuh), *salima* (artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan), serta *salama* artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan diri sendiri. Sedangkan secara istilah Islam didefinisikan sebagai suatu sistem akidah dan tatanan nilai yang bersumber pada al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw. untuk mengatur segala sendi kehidupan dan interaksi komunikasi manusia baik hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan manusia lainnya, maupun hubungan manusia dengan alam sekitar.⁶⁷ Dalam aplikasinya, Islam dapat diartikan sebagai suatu agama (*samawi*), tatanan akidah, pedoman hidup, tatanan nilai, dan kumpulan penganutnya yaitu ummat Islam. Jika dikaitkan dengan sejarah dan kebudayaan, maka Islam yang dimaksud di sini adalah ummat Islam. Dengan demikian SKI adalah sejarah tentang kebudayaan ummat Islam.

Sejarah tentang kebudayaan Islam memiliki cakupan luas, seperti yang diungkapkan dalam buku Metodologi Studi Islam, di mana SKI didefinisikan sebagai:

Peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Di antara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan, penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam tersebut, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai oleh umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.⁶⁸

⁶² Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 1-2.

⁶³ Didin Saefuddin Buchori. *Metodologi Studi Islam* (Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005), 59.

⁶⁴ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 7.

⁶⁵ Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 27-28.

⁶⁶ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

⁶⁷ Mukhlis, *Metodologi Studi Islam*, (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 21-26.

⁶⁸ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009), 363

Definisi di atas memberikan pemahaman bahwa SKI adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi sejak pra kedatangan Islam, zaman Rasulullah Saw. sampai dengan zaman sekarang terkait dengan proses pertumbuhan, penyebaran, perkembangan, pemikiran umat Islam, serta tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya dalam segala aspek kehidupan Islam.

Memperhatikan beberapa definisi di atas, maka dapat dikonsepsikan bahwa pembelajaran SKI merupakan usaha pengkajian sungguh-sungguh yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap segala peristiwa di tengah ummat umat Islam yang terjadi pada masa lampau hingga sekarang, baik di Jazirah Arab hingga di Indonesia dengan tujuan untuk mencetak peserta didik yang akhlaknya sesuai pribadi Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh hebat Islam masa lampau dan mencontohi atau meneruskan semangat kemajuan yang telah diraih oleh umat Islam tempo dulu.

2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau.

Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati memaparkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki tujuan dan manfaat kebaikan yang sangat besar, yaitu: sebagai *uswah hasanah*, sebagai cermin, sebagai perbandingan, dan sebagai usaha perbaikan. *Pertama*, sebagai *uswah hasanah*; dalam sejarah terdapat suri teladan yang baik dari Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau contoh kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau. *Kedua*, sebagai cermin; dalam sejarah Islam ummat Islam dapat berkaca atau merefleksikan diri mengapa ummat Islam terdahulu mampu maju sementara ummat Islam sekarang tidak. *Ketiga*, sebagai perbandingan; sejarah Islam dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan kehidupan Islam masa lampau dengan kehidupan Islam masa sekarang, sehingga diketahui kesenjangan dan solusi yang dapat diambil untuk menyikapi masalah kehidupan ummat Islam sekarang. *Keempat*, sebagai usaha perbaikan; setelah ummat Islam mengetahui kelemahannya, diharapkan mampu mencari solusi dengan mencontohi ummat Islam terdahulu dan menyelesaikan permasalahan ummat Islam saat ini.⁶⁹

Selaras dengan pendapat di atas, Zuhairini mengemukakan bahwa manfaat mempelajari sejarah Islam adalah sebagai *uswah hasanah*, ini tersirat dalam al-Qur'an surat al-Ahzab: 33, Ali-Imran:31, dan al-A'raf: 168 berikut ini.⁷⁰

⁶⁹ Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), 6.

⁷⁰ Depag. RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman* (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007), 420, 54, dan 170.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ... ﴿١١﴾

Terjemahannya: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu". (QS. Al-Ahzab: 21)

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ... ﴿٣١﴾

Terjemahannya: "Katakanlah: jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah Aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu....". (QS. Ali Imran: 31)

... وَأَتَّبِعُوهُ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٥٨﴾

Terjemahannya: "... dan ikutilah Dia, supaya kamu mendapat petunjuk". (QS. Al-A'raf: 158)

Ketiga ayat di atas menegaskan bahwa sudah menjadi kewajiban ummat Islam untuk senantiasa meneladani kepribadian utama dari Rasulullah Saw., Khulafa'ur Rasyidin, tabiin, tabiit, dan para ulama' terdahulu hingga sekarang melalui penelaahan SKI. Jika ditinjau dari sudut pandang pendidikan, mempelajari SKI tidak lain adalah kegiatan transfer, tranformasi, internalisasi dan/atau regenerasi ilmu, nilai, akhlak, dan/atau budaya/peradaban kepada generasi terkini sehingga terjadi kontinuitas eksistensi ummat Islam; tidak punah dimakan zaman. Setelah mempelajarinya, diharapkan peserta didik mampu mengejewantahkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membawa kemaslahatan bagi ummat manusia.

Selanjutnya Munawar Chalil menambahkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki manfaat besar baik untuk urusan duniawi maupun urusan *ukhrawi*. Siapapun yang mengerti benar sejarah, maka bertambah pula akal pikirannya. Sejarah Islam dapat menjadi cermin perbandingan ummat Islam sekarang. Sejarah Islam adalah pokok kemajuan ummat. Jika ummat tidak mengkaji sejarah Islam, maka mereka akan menjadi ummat yang terbelakang. Sebaliknya jika ummat mempelajari sejarah Islam maka mereka akan mampu mewujudkan peradaban yang maju.⁷¹

Ditambah lagi oleh Nourozzaman ash-Shiddieqi dalam Fattah Syukur NC, bahwa paling tidak ada 5 (lima) aspek penting yang dapat diambil dari kajian SKI, yaitu: (1) kewajiban ummat Islam untuk menela-dani pribadi Rasulullah Saw. Informasi tentang prilaku kebijaksanaan dan kearifan Beliau perlu dipelajari dan diketahui, itu semua tersimpan dalam sejarah kebudayaan Islam; (2) adanya kewajiban bagi ummat Islam untuk menafsirkan dan memahami maksud al-Qur'an dan Hadits. Usaha tersebut dapat dilakukan jika ummat memahami setting historis, sosial, budaya, psikologis ummat Islam saat itu; (3) sejarah Islam dapat menjadi

⁷¹ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: Bulan Bintang, 1969), 26-27.

informasi tolak ukur *sanad*. Untuk mengetahui *sanad* Hadits tersambung atau tidak maka perlu mempelajari sejarah Islam; (4) Sejarah Islam menjadi media perekam peristiwa-peristiwa penting yang terjadi baik sebelum dan sesudah kedatangan Islam; Dan (5) sejarah Islam menjadi cermin diri, cermin masa lalu dapat dijadikan pedoman hidup dan alat analisis kondisi ummat Islam saat ini.⁷²

Sementara itu dari perspektif akademik, dalam standar isi digariskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah yaitu:

- a. Dapat menyadarkan peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang tidak lain adalah suatu proses dari waktu masa lampau, hari ini dan masa yang akan datang.
- b. Wahana mengasah kemampuan daya kritis peserta didik untuk dapat mengerti fakta sejarah dengan benar berdasarkan pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.
- c. Mendidik peserta didik agar menghargai dan mengapresiasi peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban ummat Islam masa lampau.
- d. Memberikan pemahaman peserta didik tentang periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan Islam dalam sejarah panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e. Membangun kesadaran peserta didik sebagai bagian dari ummat Islam yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap agamanya dan dapat diterapkan dalam kehidupannya.⁷³

Ahli lain juga memaparkan bahwa pembelajaran SKI memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- (a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- (b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber hukum yang besar.
- (c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- (d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- (e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.⁷⁴

Dengan demikian, tiada alasan lagi bagi ummat Islam untuk tidak mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Ia mampu memberikan kontribusi positif bagi perbaikan pola pikir ummat Islam sebagai ummat Islam terdahulu yang

⁷² Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷³ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 57-58.

⁷⁴ Chabib Thoah, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

senantiasa berorientasi pada kemajuan dan mampu memberikan solusi bagi segala permasalahan umat yang terjadi di masa sekarang.⁷⁵

3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) termasuk ke dalam rumpun disiplin ilmu sosial. Sebagai bagian dari rumpun disiplin ilmu sosial, maka SKI memiliki karakteristik tertentu. Pun demikian dengan pembelajaran, memiliki beberapa karakteristik yaitu:

a. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan kontinuitas dan perubahan.

Pembelajaran SKI memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa kehidupan umat Islam saat ini memiliki hubungan erat dengan masa lalu. Apa yang terjadi saat ini adalah dampak dari kondisi atau apa yang dilakukan masa lalu. Dan kondisi umat Islam yang ditemukan saat ini tidak persis sama dengan masa lalu, karena setiap masa yang berlangsung akan terjadi perubahan tertentu sebagai usaha adaptasi umat Islam dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian peristiwa masa lalu dapat dijadikan refleksi bagi umat Islam untuk mewujudkan perubahan positif pada masa sekarang.

b. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang kondisi psikis umat manusia pada masanya.

Setiap era kehidupan manusia memiliki tantangan atau permasalahan kehidupan tertentu, hal ini tentu akan memberikan dampak pada kondisi jiwa umat manusia baik terhadap perasaan, hati, pikiran, ide, maupun semangat jiwanya. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami kondisi jiwa umat Islam pada masa lalu.

c. Kegiatan pembelajaran SKI bersifat kronologis.

Sejarah kehidupan umat manusia berlangsung terus menerus/berkesinambungan, berurutan, bahkan berperiodisasi, karenanya pemaparan materi ajar sejarah kebudayaan Islam bersifat periodisasi sesuai kronologis terjadinya peristiwa. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara sistematis, runut, dan mampu memahami hukum sebab-akibat (kausalitas). Pembelajaran semacam ini penting dilakukan karena urutan suatu peristiwa cara utama dalam memahami kejadian tempo dulu dan masa kini.

d. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang perilaku manusia pada zamannya.

Kehidupan manusia pasti memiliki tantangan atau permasalahan tertentu, itu semua harus dihadapi dan diselesaikan agar manusia mampu mempertahankan eksistensinya. Dalam upaya menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, manusia akan menampilkan sikap dan perilaku tertentu. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami perilaku umat Islam pada masa lalu dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, sehingga dapat diambil pelajaran positif yang dapat diterapkan dalam kehidupannya saat ini.

⁷⁵ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

- e. Kegiatan pembelajaran SKI berusaha membuat peserta didik mengerti hukum-hukum sejarah.

Inti dari pembelajaran SKI adalah membelajarkan peserta didik tentang tentang hukum-hukum sejarah, yaitu: (a) hukum sejarah yang berulang; (b) hukum adanya perubahan dalam hidup manusia; (c) proses kehidupan manusia sifatnya wajar; (d) takdir sejarah; (e) kelas sosial dan adanya revolusi; dan (f) munculnya manusia hebat/luar biasa dalam setiap rentang sejarah.⁷⁶

4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Presiden RI pertama Ir. Soekarno berkata bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah bangsanya. Dari Beliau muncul istilah JASMERAH (jangan melupakan sejarah). Sejarah tidak boleh dilupakan, karena sama artinya dengan melupakan suatu proses. Ibarat orang yang telah sukses pendidikan atau ekonominya, melupakan sejarah berarti melupakan getirnya perjuangan untuk mencapai kesuksesan tersebut.⁷⁷

Melalui sejarah umat manusia dapat mewariskan pengalaman, nilai, kepribadian, atau pengetahuan dari generasi tempo dulu ke generasi muda saat ini, sehingga terjadi keberlanjutan peradaban. Melalui sejarah, generasi muda dapat mengambil pelajaran berharga dari perjalanan hidup dan keteladanan seorang tokoh atau kemajuan peradaban generasi terdahulu. Hebatnya perjalanan hidup dan keteladanan dari mereka itulah yang diwariskan kepada generasi muda saat ini.

Berdasarkan hal di atas menjadikan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) sebagai mata pelajaran yang sangat penting bagi upaya pembentukan watak dan kepribadian umat Islam. Namun demikian, SKI masih dipandang sebelah mata oleh pemerintah atau umat Islam dan dianggap hanya sebagai mata pelajaran pelengkap, sehingga kurang diminati oleh peserta didik maupun guru. Ini menjadi salah satu permasalahan pembelajaran SKI di antara permasalahan-permasalahan lainnya.⁷⁸

Permasalahan pembelajaran SKI lainnya yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Minimnya jam pelajaran yang dialokasikan untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang hanya 1x2 jam dalam seminggu, padahal cakupan materinya cukup banyak.
- b. Materi ajar SKI secara umum lebih banyak membahas aspek sejarah politik, sedangkan aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan kurang diperhatikan.
- c. Kurangnya apresiasi peserta didik dan guru terhadap SKI. Ini ditunjukkan dari rendahnya kualitas pembelajaran SKI.
- d. Secara umum metode mengajar guru SKI masih monoton, menggunakan metode konvensional (ceramah/cerita). Mata pelajaran SKI hendaknya diajarkan dengan mengombinasikan metode dan media yang bervariasi seperti metode *field study*

⁷⁶ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 59-61.

⁷⁷ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷⁸ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

(studi lapangan lapangan langsung), bermain peran, menggunakan media peta, film, LCD proyektor, komik SKI, video, dan lainnya.

- e. Masih melekatnya sikap *imperiality complex*, yaitu perasaan rendah diri yang kompleks pada diri umat Islam. Umumnya mereka lebih bangga terhadap budaya Barat/Eropa, mereka malu dengan kebudayaan Islam apalagi menirunya. Sikap ini ditunjukkan dalam beberapa sikap umat Islam, yaitu: (a) sekelompok umat Islam yang bersikap meniru secara total budaya Barat/Eropa yang menganggap budaya mereka superior, sementara budaya Islam kecil; (b) sekelompok umat Islam yang bersikap anti yang berlebihan terhadap budaya Barat/Eropa; segala yang datang dari Barat/Eropa harus ditolak; dan (c) sekelompok umat Islam yang bersikap realistis dan kritis; beranggapan bahwa semua budaya bersifat relatif ada baik buruknya. Dari manapun datang kebaikan maka harus diterima.
 - f. Isi penjelasan guru SKI terkait peristiwa sejarah kurang memperhatikan aspek-aspek lain seperti aspek sosiologis, aspek antropologis, aspek ekonomis, aspek geografis, dan aspek lainnya. Sejatinya satu peristiwa sejarah dapat dijelaskan menggunakan banyak perspektif, sehingga pemahaman peserta didik komprehensif. Misalnya terkait apa yang dimaksud dengan jahililyah, sifat *ummi* Rasulullah Saw., mengapa Islam diturunkan di Makkah, hikmah dari adanya Piagam Madinah, dan lain sebagainya.⁷⁹
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- a. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Ruang lingkup pembelajaran SKI berkaitan dengan susunan materi yang menjadi kajian dari SKI. Para ahli memiliki keseragaman pendapat tentang ruang lingkup pembelajaran SKI, di mana pembagiannya berdasarkan periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan/peradaban Islam mulai masa pra Islam, masa Rasulullah Saw. sampai dengan masa sekarang baik yang terjadi di Jazirah Arab, seluruh dunia, maupun di Indonesia. Menurut Badri Yatim⁸⁰ dan Harun Nasution seperti dikutip Abuddin Nata⁸¹ bahwa ruang lingkup pembelajaran SKI sebagai berikut:

- 1) Periode klasik, berlangsung tahun 650-1250 M; ini dapat dibagi menjadi masa kemajuan Islam I (tahun 650-1000 M) dan masa disintegrasi (tahun 1000-1250 M). Masa kemajuan Islam I meliputi perjuangan Rasulullah Saw. (tahun 570-632 M), Khulafaur Rasyidin (tahun 632-661 M), Bani Umayyah (tahun 661-750 M), dan Bani Abbasiyah (tahun 750-1250 M).
- 2) Periode pertengahan, berlangsung tahun 1250-1800 M; ini dapat dibagi menjadi dua masa yaitu masa kemunduran I (tahun 1250-1500 M) di mana saat itu Jengis Khan menghancurkan peradaban Islam dan masa tiga kerajaan besar (tahun 1500-1800 M) yang terbagi menjadi fase kemajuan (tahun 1500-1700 M) dan masa kemunduran II (tahun 1700-1800 M).

⁷⁹ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 9.

⁸⁰ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 6.

⁸¹ Nata, *Metodologi Studi*, 363-364.

- 3) Periode modern, mulai dari tahun 1800 M sampai dengan sekarang ditandai dengan masa kebangkitan umat Islam.

Kajian dari penelitian ini berkaitan dengan periode klasik yaitu masa Rasulullah Saw. Adapun ruang lingkup pembelajaran SKI secara khusus bagi peserta didik MTs. kelas VII dijelaskan pada sub bab kompetensi pembelajaran SKI di bawah ini.

b. Kompetensi Pembelajaran SKI di MTs. Kelas VII

Kompetensi merupakan kemampuan atau kecakapan tertentu yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Kompetensi juga dapat diartikan sebagai karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki oleh orang yang memiliki kecakapan, kemampuan, kewenangan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.⁸² Senada dengan pengertian tersebut, Wina Sanjaya menjelaskan bahwa kompetensi ialah segala pengeta-huan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.⁸³

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

- (1) Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
- (2) Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
- (3) Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
- (4) Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
- (5) Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
- (6) Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.⁸⁴

Umumnya kompetensi yang dimiliki seseorang diperoleh setelah melalui proses pembinaan, pelatihan, atau pendidikan tertentu. Seperti dikatakan oleh Lefrancois dalam Ramayulis bahwa kompetensi yaitu kemampuan untuk

⁸² Saud, *Pengembangan Profesi*, 44.

⁸³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

⁸⁴ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

melaksanakan sesuatu, yang didapatkan dari proses belajar.⁸⁵ Demikian pula dengan kompetensi peserta didik, tentunya akan dimiliki setelah melalui proses pembelajaran di sekolah/madrasah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), maka kompetensi pembelajaran SKI adalah kemampuan, kecakapan, pengetahuan, kepribadian, dan/atau keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran SKI dalam waktu tertentu.

Selain berupaya menyampaikan pengetahuan, pembelajaran SKI hendaknya tidak lepas dari nilai-nilai ketakwaan dan sikap sosial. Mempelajari SKI berarti berusaha untuk memahami bahwa dalam tumbuh kembangnya kebudayaan Islam tidak bisa lepas dari kekuatan Maha Kuat yaitu Allah SWT. Para tokoh Islam tempo dulu selain memiliki kemampuan tertentu, mereka juga adalah tokoh masyarakat yang disegani dan dihormati, serta memiliki sikap takwa yang tinggi. Jika nilai-nilai tersebut didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran SKI, maka hal itu akan berdampak positif dalam kehidupan mereka. Mereka akan menjadi pribadi yang takwa, tawaddu', dan pandai bermasyarakat.

Terkait dengan kompetensi pembelajaran SKI yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik, di bawah ini dijabarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pembelajaran SKI semester ganjil dan genap khusus di kelas VII madrasah tsanawiyah (MTs.).⁸⁶

(a) Semester Ganjil

Tabel 2.1
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Makkah. 2.2. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan	3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di

⁸⁵ Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), 53.

⁸⁶ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 2-5.

kejadian tampak mata	Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	4.1. Melafalkan QS. Al-'Alaq [96]: 1-5 yang merupakan wahyu pertama diterima Nabi Muhammad Saw. 4.2. Melafalkan QS. Al-Mudatsir [84]: 1-7 yang merupakan wahyu kedua diterima Nabi Muhammad Saw. 4.3. Melafalkan QS. Asy-Syu'ara [26]: 154 dan QS. al-Hijr [15] : 94 sebagai dasar untuk berdakwah secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan. 4.4. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Mekkah 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah

(b) Semester Genap

Tabel 2.2
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghargai perilaku <i>Khulafaurrasyidin</i> cerminan dari akhlak Rasulullah Saw. 1.2. Merespons langkah-langkah yang diambil oleh Khalifah Daulah Bani Umayyah untuk kemajuan umat Islam dan budaya Islam. 1.3. Merespons keshalihan dan kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz merupakan cerminan perilaku Rasulullah Saw. 1.4. Merespons dari sisi-sisi negatif perilaku para penguasa Daulah Dinasti Umayyah.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1. Merespons nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> untuk masa kini dan yang akan datang. 2.2. Merespons gaya kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> 2.3. Merespons nilai-nilai dari perkembangan kebudayaan/ peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai kesederhanaan dan kesalihan Umar bin Abdul Azizi dalam kehidupan sehari-hari. 2.5. Menghargai keteladanan semangat para ilmuwan muslim pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1. Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> . 3.2. Memahami sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah. 3.3. Memahami perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.4. Memahami tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.5. Memahami sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah	4.1. Meniru model kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> . 4.2. Menceritakan kisah ketegasan Abu Bakar as-Siddiq

konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad Saw. 4.3. Menceritakan kisah tentang kehidupan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari.
---	--

Selanjutnya pemetaan kompetensi pembelajaran SKI di atas sebagai berikut:⁸⁷

Tabel 2.3
Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI

No.	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.1 ; 4.2 ; 4.3 ; 4.4
2.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.2 ; 2.3 ; 2.4 ; 3.1 ; 3.2 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.5
3.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 2.2 ; 3.1 ; 4.1 ; 4.2
4.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.3; 1.4 ; 2.4; 3.2 ; 3.5; 4.3
5.	KI - 1 KI - 2 KI - 3	1.2; 2.3 ; 2.5; 3.3; 3.4

Guna kepentingan penelitian ini, komik yang dikembangkan mengambil materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:⁸⁸

Tabel 2.4
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

⁸⁷ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 6.

⁸⁸ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian,</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
---	---	--	---

<p>kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
---	--	--	--

Hal terpenting dari semua kompetensi pembelajaran SKI di atas adalah penerapan dari kompetensi itu sendiri. Peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika pembelajaran SKI diartikan sebagai usaha interna-lisasai nilai-nilai kehidupan, maka hasil belajar yang diharapkan adalah peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Peserta didik memiliki kesadaran waktu, meng-hargai waktu, sikap kritis, sikap toleransi, sikap pantang menyerah, pemimpin sejati, menghargai peninggalan SKI, dan memiliki rasa kecintaan yang besar terhadap Islam. Lebih khusus lagi karena pembelajaran SKI tidak lepas dari mempelajari sejarah dan silsilah keluarga Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh Islam masa lalu, maka diharapkan peserta didik bisa mengkaji silsilah keluarganya juga, sehingga mereka mengetahui identitas dan jati diri keluarganya.⁸⁹

Perpustakaan UIN Mataram

⁸⁹ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 63.

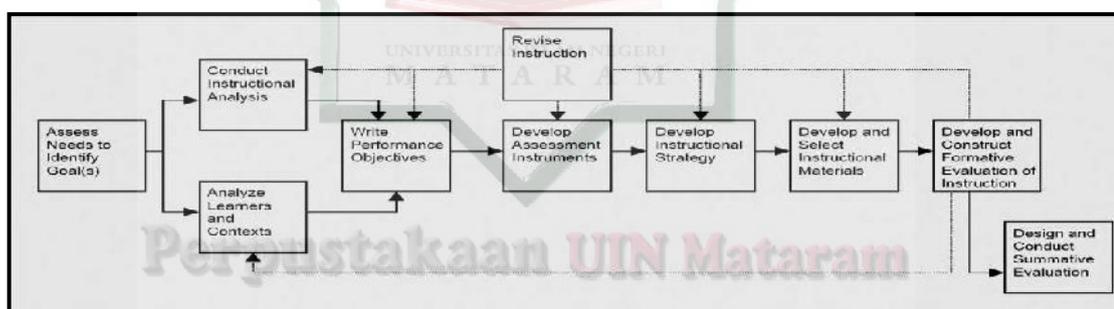
BAB III METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*, yaitu suatu jenis penelitian yang memiliki sintaks/langkah-langkah tertentu dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki/menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.¹ Atau sebagai satu jenis penelitian yang dimanfaatkan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dan menguji efektifitas produk yang telah dikembangkan tersebut.² Penggunaan jenis penelitian tersebut dalam rangka mengembangkan komik sebagai media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII.

Berkaitan dengan hal di atas, berikut ini dijabarkan beberapa sub bagian metode penelitian ini sesuai dengan struktur penelitian dan pengembangan yaitu model yang dikembangkan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.³

A. Model yang Dikembangkan

Pengembangan komik SKI dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985-2001) atau yang lebih dikenal dengan nama model Dick, Carey, & Carey (2001). Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah seperti yang tertera pada gambar di bawah ini.



Bagan 3.1

Desain Langkah Pengembangan Model Dick, Carey, and Carey (2001)⁴

Bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks; (4) merumuskan tujuan khusus/performansi; (5) mengembangkan instrumen penilaian/butir tes acuan patokan; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8)

¹ Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 164.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

³ Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 51.

⁴ Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New Jersey USA: Pearson, 2009), 1.

merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) mengadakan kegiatan revisi produk; dan (10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵ Dari ke-10 langkah tersebut, penelitian ini hanya sampai di langkah ke-9, yaitu evaluasi formatif di mana rancangan, proses, atau program sudah dianggap selesai. Dengan kata lain, langkah ke-10 tersebut peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi daya dan waktu akan peneliti laksanakan.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari penggunaan model Dick, Carey, & Carey (2001) dalam penelitian ini. Alasan-alasan tersebut terwakilkan oleh beberapa alasan yang dikemukakan para ahli, seperti Punaji Setyosari menjelaskan bahwa dari sekian banyak model penelitian dan pengembangan terdapat salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan secara luas adalah model Dick, Carey, & Carey (2001).⁶ Mendukung alasan tersebut Hamzah B. Uno memberikan 3 (tiga) alasan mengapa model Dick, Carey, & Carey (2001) banyak digunakan oleh para peneliti yaitu:

- a. Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah di mana setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi peneliti pemula sangat cocok dijadikan sebagai dasar untuk memahami model lainnya.
- b. Semua langkah dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Langkah-langkah tersebut ibarat suatu sistem; memiliki keterkaitan yang sangat jelas dan tidak terputus antara satu langkah dengan langkah lainnya.
- c. Langkah pertama dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah tersebut relevan dengan praktik pengembangan kurikulum pada sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi, di mana langkah pertama dalam kegiatan desain pembelajaran adalah penentuan tujuan pembelajaran.⁷

B. Prosedur Pengembangan

Setelah menentukan model penelitian dan pengembangan yang digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah menjabarkan secara praktis sintaks/langkah-langkah yang terdapat dalam model penelitian dan pengembangan yang dipilih tersebut. Sesuai penjelasan di atas bahwa model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Dick, Carey & Carey (2001), maka langkah-langkahnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah ke I: *assess need to identify instructional goal (s)* (analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum).

Langkah *pertama* yang dilakukan adalah identifikasi dan menentukan kompetensi dasar serta indikator dari materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad

⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), 288; M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), 65; Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 139-149; dan Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 22-33.

⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

⁷ Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 24.

Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 atau “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, melalui proses analisis terhadap kedua kurikulum. Sesuai hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI (Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I) bahwa pembelajaran SKI mengkombinasikan kedua kurikulum.⁸ Namun demikian setelah mengkomparasi buku dalam kedua kurikulum tersebut khusus dari segi materi tidak ada perbedaan signifikan, hanya berbeda penggunaan pilihan kata. Adapun hasil dari identifikasi tersebut tampak seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013⁹

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	1. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah. 2. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam. 3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah. 4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy. 7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	1. Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam. 2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah. 3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah. 4. Respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah.

⁸ Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I, *Wawancara*, Mataram, 28 Februari 2023

⁹ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53

Tabel 3.2
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum
Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019¹⁰

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.3 Menghayati perintah Allah untuk <i>amar ma'ruf nahi munkar</i>	1. Menjelaskan Kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Kota Madinah sebelum Islam.
1.4 Menghayati nilai-nilai positif dari perjuangan Nabi Muhammad dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	2. Menjelaskan respon masyarakat Madinah terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw.	2. Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.
2.1 Menjalankan sikap bijaksana dalam meneladani kegiatan dakwah masyarakat	3. Menyebutkan hambatan tantangan dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	3. Strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.
2.2 Menjalankan sikap mandiri dalam kegiatan ekonomi	4. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam menghadapi berbagai hambatan dan tantangan dalam pengembangan dakwah Islam.	4. Respon pada dakwah nabi muhammad SAW. di Madinah.
3.3 Menganalisis strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	5. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan Madinah.	
3.4 Menganalisis sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	6. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.3 Merekonstruksi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	7. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.4 Mengidentifikasi langkah-langkah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	8. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad dalam menghadapi masyarakat Madinah sebagai implementasi <i>amar ma'ruf nahi munkar</i> .	
	9. Menguraikan misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta.	
	10. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	

Perumusan kompetensi dasar ke dalam beberapa indikator dan materi pembelajaran di atas tidak dilakukan oleh peneliti, tetapi sudah terformat atau tersedia dalam kurikulum mata pelajaran SKI. Dengan kata lain, peneliti tinggal memanfaatkannya.

2. Langkah ke II: *conduct instructional analysis* (melakukan analisis pembelajaran).

Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator, langkah kedua yang peneliti lakukan adalah mengklasifikasikan tujuan umum tersebut ke dalam ranah kemampuan belajar. Kemampuan belajar peserta didik harus tercermin dalam bentuk perilaku yang harus dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dalam istilah yang digunakan oleh Sudjana perilaku peserta didik dalam pembelajaran disebut dengan perbuatan belajar.¹¹ Perilaku peserta didik dalam pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan yaitu (1) perilaku kawasan

¹⁰ Muh. Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020), 54

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005), 47.

kognitif (aspek kecerdasan/intelegensi); (2) perilaku kawasan psikomo-torik (aspek jasmani/keterampilan); dan perilaku kawasan afektif (aspek sikap/rasa/kesadaran).¹² Sementara menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana bahwa kemampuan belajar ada 5 (lima) yaitu kemahiran intelektual, informasi verbal, kegiatan intelektual, sikap, dan keterampilan motorik.¹³ Pengembangan produk komik sebagai media pembelajaran SKI ini, diharapkan mampu menunjang terwujudnya kemampuan belajar peserta didik yang tercermin dalam bentuk perilaku/perbuatan dalam pembelajaran.

Materi yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Jika ditinjau dari segi struktur perilaku pembelajaran, maka perilaku pembelajaran yang ditampilkan oleh peserta didik melalui materi tersebut termasuk pada struktur pengelompokan, di mana perilaku-perilaku tersebut tidak mempunyai ketergantungan antara satu dengan lainnya, walaupun semuanya berhubungan. Pada kondisi ini, garis penghubung antara perilaku spesifik yang satu dan lainnya tidak diperlukan.¹⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada materi tersebut tidak ada materi prasyarat bagi materi yang lain, meskipun kesemuanya saling berkaitan satu sama lain. Ketika mempelajari materi tersebut tidak harus dimulai dari materi pertama, tetapi dapat dari materi mana saja.

Setelah menganalisis tujuan umum pembelajaran untuk materi di atas, maka dapat diklasifikasikan ke dalam ranah kemampuan belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.3
Ranah Kemampuan Belajar

No.	Tujuan Umum	Kemahiran Intelektual	Informasi Verbal	Kegiatan Intelektual	Sikap	Ket. Motorik
1.	Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.	v	v	v	v	
2.	Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah		v	v	v	
3.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.		v	v	v	
4.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.		v	v	v	
5.	Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.	v	v	v		
6.	Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat	v	v	v	v	

¹² Suparman, *Desain Instruksional*, 132-133.

¹³ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses*, 47-49.

¹⁴ Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, 126.

	bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.					
7.	Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
8.	Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
9.	Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.		v	v	v	v

3. Langkah ke III: *analyze learners and contexts* (menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks).

Pada langkah ke-3 ini peneliti menganalisa karakteristik peserta didik kelas VII MTs., menganalisa lingkungan belajar mereka dan di mana akan digunakan. Sesuai dengan uraian pada latar belakang dikemukakan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik bahwa guru SKI yang mengajar pada kelas VII cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah, cerita dan resitasi (pemberian tugas dalam bentuk PR). Hal ini mengakibatkan pola komunikasi belajar cenderung satu arah. Meskipun pada kesempatan lain menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya berupa film sejarah Islam, sementara untuk media komik pernah digunakan.

Saat diinformasikan kepada mereka tentang pengembangan media komik SKI yang sedang peneliti lakukan, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.

4. Langkah ke IV: *write performance objectives* (merumuskan tujuan khusus/performansi).

Setelah peneliti menganalisa karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajarnya, maka peneliti merumuskan tujuan *performance* atau unjuk kerja, yang di dalam pembelajaran dikenal dengan istilah tujuan khusus pembelajaran.¹⁵ Tujuan khusus pembelajaran merupakan rumusan perilaku atau kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta setelah mereka mengikuti pembelajaran. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik yang berbentuk rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional. Tujuan khusus tersebut memberikan informasi terkait butir-butir tes yang mencerminkan perilaku peserta didik yang diukur.¹⁶ Seperti dijelaskan oleh Dick, Carey & Carey (1985) dalam Hamzah B. Uno bahwa tujuan unjuk kerja atau tujuan khusus pembelajaran berisi: (1) deskripsi perilaku yang akan dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran; (2) menggambarkan tujuan, keadaan atau standar kualitas perilaku pembelajaran yang dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik; dan (3) kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk kerja atau perilaku peserta didik yang dimaksudkan pada tujuan.¹⁷

¹⁵ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

¹⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 285.

¹⁷ Uno, *Orientasi Baru*, 143; dan Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 27.

Materi SKI yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Materi tersebut memiliki beberapa indikator yang kemudian dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Berikut ini daftar indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin capai dari materi tersebut:

Tabel 3.4
Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan
Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan

Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Dengan mengamati gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.
2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.	2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.
3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.	3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.
4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.	6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.
7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.

5. Langkah ke V: *develop assessment instruments* (mengembangkan instrumen penilaian).

Langkah ke-5 yang dilakukan umumnya adalah penyusunan butir-butir tes untuk mengukur ketercapaian indikator dan/atau tujuan pembelajaran dan juga instrumen untuk menilai produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian berupa angket/kuesioner untuk menilai kelayakan produk komik SKI yang telah dikembangkan. Instrumen lain yang juga disusun adalah pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi untuk mendapatkan data berupa tanggapan, komentar, kritik, dan saran berikut sejumlah arsip/dokumen terkait pengembangan komik SKI. Dari instrumen-instrumen tersebut dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Sesuai dengan desain uji coba penelitian ini, maka instrumen penilaian yang disusun adalah angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan angket/instrumen penilaian untuk uji

coba pada siswa (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan).

a. Angket/instrumen penilaian uji coba ahli

1) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1, 2, 3, 4, 5,
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8,
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
		Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik			
Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik			
Variasi gambar dalam komik			
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	

	Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46
	Menarik perhatian peserta didik	
	Menarik minat membaca peserta didik	
	Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
	Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
	Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
	Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
	Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
	Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
	Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
	Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
	Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran terdiri atas (1) identitas ahli media pembelajaran; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli media pembelajaran; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Media Pembelajaran

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/yang

Diampu :1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk

memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat.
 - 2) Kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat.
 - 3) Menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat.
 - 4) Sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik				
		2. Ukuran buku komik				
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover				
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				

		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover					
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata					
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan					
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik					
		18. Keharmonisan penggunaan warna					
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata					
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata					
		21. Ketepatan penempatan balon kata					
		22. Kepadatan pesan pada balon kata					
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata					
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa					
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik					
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik					
		27. Variasi gambar dalam komik					
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI					
		29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan					
		30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI					
		31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
		32. Menarik perhatian peserta didik					
		33. Menarik minat membaca peserta didik					
		34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik					
		35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar					
		36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI					
		37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI					
		38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas					
		39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik					
		40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana					
		41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik					
		42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur					
		43. Membangun kepercayaan diri guru dalam					

		mengelola pembelajaran				
		44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
		46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri				

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- (1) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (2) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (3) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; skor (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; dan (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.

2) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
		Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian	

		ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Kesantunan Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa terdiri atas (1) identitas ahli bahasa; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli bahasa; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Bahasa

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			✓

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai.
 - 2) Kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai.
 - 3) Tepat, jelas, terbaca, sesuai.
 - 4) Sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.
- b. Komentar, catatan, saran, dan kritik disediakan pada tiap akhir komponen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf				
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata				
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca				
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan				
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi				
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentar/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai; (2) kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai; (3) tepat, jelas, terbaca, sesuai; dan (4) sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.

3) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi.

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk coba ahli isi/materi sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2,

	dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3, 4,
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi terdiri atas (1) identitas ahli isi/materi; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/Mata Pelajaran

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik

yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat.
 - 2) Kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat.
 - 3) Sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat.
 - 4) Sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus				
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				

		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- (a) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (b) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (c) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan, dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat; (2) kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat; (3) sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat; dan (4) sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.

- b. Angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan)

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba pada peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2,
		Kemenarikan tampilan cover komik	3, 4,
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada	5, 6,

		cover komik	7, 8, 9
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terdiri atas (1) identitas umum; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; dan (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VII/Genap

Nama :

Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

- a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
- 2) Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
- 3) Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 4) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; dan (b) memberikan komentar, saran, serta

masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan pada komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat; (2) kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat; (3) tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat; dan (4) sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

6. Langkah ke VI: *develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Dick, Carey & Carey (1985) dalam Atman menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menggambarkan tentang keseluruhan tahapan yang dilalui dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang telah ditetapkan. Tahapan yang dimaksud adalah kegiatan pra-instruksional, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, kegiatan tes, dan upaya tindak lanjut. Atau yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979) dalam Atman bahwa strategi pembelajaran berisi kegiatan pemberian motivasi atau menarik perhatian peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran, penegasan kompetensi prasyarat, pemberian stimulus (penyampaian masalah, topik atau konsep), menjelaskan petunjuk belajar, membangun partisipasi peserta didik, memberikan *feed back*, menilai penampilan, dan merumuskan kesimpulan.¹⁸

Berdasarkan identifikasi tujuan umum, identifikasi tingkah laku masukan, karakteristik peserta didik dan konteks, maka strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam produk komik SKI ini adalah pembelajaran individual dan kelompok, di mana untuk mempelajari produk komik SKI ini bisa dilakukan secara mandiri dan/atau kelompok. Di dalam komik yang telah dikembangkan terdapat beberapa instruksi dan/atau kegiatan peserta didik baik secara mandiri dan kelompok. Jika dikaitkan dengan macam-macam bentuk kegiatan pembelajaran yang terbagi tiga yaitu: (1) guru sebagai fasilitator dan peserta didik belajar sendiri; (2) guru sebagai sumber utama dan peserta didik belajar darinya, dan (3) guru sebagai penyampai bahan ajar yang dipilihnya atau yang disusunnya, disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik),¹⁹ maka pembelajaran individual dan/atau kelompok termasuk pada bentuk kegiatan pembelajaran yang pertama. Hal itu sangat tepat, berhubung kondisi pandemi covid-19 yang telah reda, maka memungkinkan peserta didik belajar dengan memanfaatkan komik SKI dapat dilakukan secara individu dan/atau kelompok di dalam atau luar kelas. Dengan demikian segenap tahapan dalam strategi pembelajaran akan dilakukan secara luring/*offline*.

7. Langkah ke VII : *develop and select instructional material* (mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Langkah ini merupakan langkah utama dari pengembangan ini karena dapat mempengaruhi produk yang dihasilkan. Berdasarkan strategi pembelajaran yang

¹⁸ Suparman, *Desain Instruksional*, 204-205.

¹⁹ Suparman, *Desain Instruksional*, 256.

telah dipilih untuk menunjang penelitian ini yaitu pembelajaran individual dan/atau kelompok dengan kegiatan pembelajaran berupa pengajar sebagai fasilitator dan peserta belajar sendiri, maka pengembangan bahan pembelajaran yang dipilih adalah pengembangan bahan belajar mandiri.²⁰ Ditinjau dari latar belakang, maka bahan belajar mandiri dan kelompok yang dikembangkan adalah produk komik SKI untuk pembelajaran SKI di kelas VII MTs dalam bentuk media cetak. Alasan rasional dikembangkannya produk komik SKI telah dijelaskan di latar belakang. Produk komik yang dihasilkan memiliki kekhasan/kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan beberapa komik cerita Islami yang beredar di masyarakat, yaitu: (1) pada awal cerita komik disertakan dengan petunjuk penggunaan komik oleh peserta didik, peta konsep, dan campaign pembelajaran yang ingin dicapai berupa kompetensi dasar indikator pembelajaran; (2) di setiap akhir cerita dilengkapi dengan rangkuman materi dari cerita komik, agar peserta didik dapat mengetahui intisari dari cerita komik; dan (3) agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya, maka di setiap bagian akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/ pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik.

8. Langkah ke VIII: *design and conduct formative evaluation of instruction* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).

Setelah produk komik SKI dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi formatif. Kegiatan evaluasi formatif adalah kegiatan penilaian oleh para *trial tester* terhadap kelayakan produk komik SKI. Kegiatan evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan sebagai pertimbangan perbaikan dari produk komik SKI yang telah dikembangkan. Kegiatan evaluasi formatif dapat dilakukan selama proses pengembangan produk komik atau saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mendukung proses peningkatan efektifitas. Evaluasi formatif meliputi penilaian dari para ahli (ahli isi/materi bidang studi, ahli media, dan ahli bahasa) dan penilaian oleh peserta didik kelas VII MTs. (penilaian perorangan, penilaian kelompok kecil, dan penilaian lapangan).

9. Langkah ke IX: *revise instruction* (merevisi produk komik SKI).

Data yang telah diperoleh dari hasil evaluasi formatif dikumpulkan, dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan produk komik SKI yang dapat membantu mempermudah peserta didik belajar. Kedua langkah yang terakhir dapat dijelaskan pada hasil pengembangan yang meliputi: masukan dari para ahli, dari hasil uji coba pada peserta didik, dan revisi hasil pengembangan.

10. Langkah ke X: *design and conduct summative evaluation* (mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif).

Untuk langkah ke-10 peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi dana, waktu, dan kondisi peneliti gunakan. Memang secara konseptual untuk

²⁰ Suparman, *Desain Instruksional*, 262 Dijelaskan bahwa macam-macam pengembangan bahan pembelajaran ada 3 yaitu pengembangan bahan belajar mandiri, pengembangan bahan pengajaran konvensional, dan pengembangan bahan belajar yang dipilih guru yang disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik).

mengetahui keefektifan penggunaan produk komik SKI ini, peneliti perlu melakukan evaluasi tahap akhir yang tidak lain adalah tahapan ke-10 dari model pengembangan Dick, Carey, and Carey (2001). Dengan demikian, dimungkinkan produk komik SKI ini memenuhi persyaratan mutu atau ketentuan yang berlaku.

C. Uji Coba Produk

Setelah sub bagian perencanaan pengembangan diuraikan, maka sub tema selanjutnya yang dijelaskan adalah kegiatan uji coba (*try out*) produk. Kegiatan uji coba produk ditujukan untuk memperoleh data/informasi sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk komik SKI supaya mendapatkan produk pengembangan yang dapat mencapai tingkat kelayakan dan daya tarik sesuai dengan harapan. Kegiatan uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi desain uji coba dan subyek uji coba. Subyek uji coba produk dikenal dengan istilah *trial tester*.

1. Desain Uji Coba

Sebagai upaya meningkatkan kelayakan produk komik SKI untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, dilakukan serangkaian uji coba terhadap produk pengembangan tersebut kemudian diadakan revisi/perbaikan sebagaimana masukan dan saran dari subyek uji coba. Uji coba yang dilakukan ini melalui beberapa tahap, yaitu *pertama*, review/penilaian ahli isi/materi, review/penilaian ahli media pembelajaran, dan review/penilaian ahli bahasa. *Kedua*, uji coba pada peserta didik, yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil; dan uji coba lapangan.²¹ Uji coba ahli merupakan bagian dari uji validitas terhadap komik SKI, sedangkan uji pada peserta merupakan uji kepraktisan terhadap komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut mengacu pada rancangan yang disajikan sebagai berikut:

- a. Review/penilaian ahli isi/materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasaan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran tersebut digunakan untuk merevisi draf dari produk komik SKI yang telah dikembangkan pada tahap berikutnya. Ahli isi/materi yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam di UIN Mataram dan guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram.
- b. Review/penilaian ahli media pembelajaran bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan desain dan kegunaannya sebagai media pembelajaran. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi desain produk

²¹ Hadi Gunawan Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 Edisi Oktober 2016 (Mataram, IKIP Mataram), 56, last modified October, 10, 2016, Accessed September 28, 2020, <https://www.ikip-mataram.ac.id>, <http://scholar.google.co.id>; Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian*, 94

komik SKI berikutnya. Ahli media yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

- c. Review/penilaian ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sudah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi aspek kebahasaan desain produk komik SKI berikutnya. Ahli bahasa yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada FTK UIN Mataram.

Selain uji coba melalui penilaian para ahli dilakukan pula 3 (tiga) uji coba lainnya yang *trial tester*-nya adalah peserta didik, yaitu:

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan awal tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan kepada 1-3 orang peserta didik di mana terdiri dari 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi menengah, dan 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.
- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian/tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan terhadap produk komik SKI yang dikembangkan melalui instrumen penilaian. Data/informasi yang diperoleh dari uji kelompok kecil sama dengan uji coba perorangan.

Uji coba kelompok kecil melibatkan subyek uji coba sejumlah 5-8 orang peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan 9 (sembilan) orang peserta didik, karena dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.

- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan jumlah 15-30 orang peserta didik (*a whole class of learners*) atau dengan kelompok yang lebih besar. Ini adalah uji coba untuk melakukan revisi produk komik SKI tahap akhir/final dengan instrumen angket yang sama dengan uji perorangan dan uji kelompok kecil.²²

²² Setyosari, *Metode Penelitian*, 288-289; Sakti, "Pengembangan Bahan, 56-57.

Data/informasi yang diperoleh dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan adalah penilaian dan tanggapan mengenai tampilan komik, penyajian isi komik, kemanfaatan komik SKI sebagai media dan sumber belajar saat digunakan secara mandiri atau berkelompok. Di samping itu juga peserta didik memberikan catatan, komentar, masukan, saran, dan kritik terhadap komik SKI yang dikembangkan. Penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, dan kritik dari ketiga uji coba tersebut dijadikan bahan revisi produk komik SKI berikutnya.

2. Subyek Uji Coba

Seperti dijelaskan di atas bahwa subyek uji coba dikenal dengan istilah *trial tester*. Para *trial tester* untuk uji coba produk komik SKI ini pada masing-masing uji coba sebagai berikut:

- a. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli isi/materi ahli isi/materi melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan Pendidikan Agama Islam di UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Ibu Dr. Emawati, M.Ag., saat ini Beliau menjabat sebagai dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam FTK UIN Mataram dan Kepala Pusat Penelitian LP2M UIN Mataram dan guru mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram Ibu Hj. Laily Mufida, S.Pd.I.
- b. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli media melibatkan praktisi pendidikan, yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (dosen tetap di Program Studi Tadris Bahasa Inggris FTK UIN Mataram) dan Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (dosen tetap di Program Studi Tadris Fisika FTK UIN Mataram dan Wakil Dekan III pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama FTK UIN Mataram)
- c. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli bahasa melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Dr. Muammar, M.Pd., (dosen tetap sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram) dan Ibu Dr. Hilmiati, M.Pd. (dosen tetap Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram).

Selanjutnya untuk uji coba pada peserta didik melibatkan peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram sebagai *trial tester*-nya, berikut penjelasannya.

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*) melibatkan 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi/hasil belajar tersebut diperoleh dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari

guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 7.

- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) melibatkan 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 3.
- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan 32 (tiga puluh dua) orang peserta didik dari kelas VII MTs.N 1 Mataram, Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 1.

Uji coba produk komik SKI dengan menggunakan tiga tingkatan prestasi/hasil belajar peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram tersebut dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan kelayakan dari segi kepraktisan penggunaan produk komik SKI sebagai media pembelajaran pada semua tingkat kemampuan peserta didik. Diasumsikan jika peserta didik pada prestasi/hasil belajar pada tingkat rendah komik SKI tersebut dapat diterima, dipahami, dan digunakan dengan mudah maka sudah tentu dapat diterima, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik yang memiliki tingkat prestasi/hasil belajar tinggi.

D. Jenis Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka/nomerik atau data kualitatif yang diangkakan misalnya pemberian skor: baik sekali (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Untuk penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil angket/instrumen penilaian berupa angket yang disebarkan ke para *trial tester* baik dari unsur ahli (dosen dan guru SKI), maupun peserta didik (kelas VII MTs.) untuk menguji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif ialah data yang berbentuk kata, kalimat, dan gambar. Untuk penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan dari kolom komentar, tanggapan, saran, atau kritikan yang tersedia dalam instrumen penilaian uji coba kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan.²³

Berdasarkan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Dick, Carey, & Carey (2001), maka data-data yang disebut di atas diperoleh pada langkah yang ke-8 yaitu merancang dan melakukan evaluasi formatif. Seperti dijelaskan di atas pada sub tema prosedur pengembangan bahwa pada kegiatan ke-8 ini peneliti mengadakan perancangan dan

²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 15; Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 23-24.

mengadakan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif dikumpulkan informasi, keterangan, dan data oleh peneliti pengembang selama proses, program, atau produk media komik SKI terlaksana atau dikembangkan, sehingga ditemukan berbagai kekurangan untuk selanjutnya dijadikan sebagai bahan revisi produk media komik SKI berikutnya.²⁴ Data-data dari hasil evaluasi formatif ini dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

1. Data evaluasi tahap pertama berisi tiga hasil review/penilaian ahli yaitu (a) hasil review/penilaian ahli isi/materi, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasan, ketepatan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI; (b) hasil review/penilaian ahli media pembelajaran, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan sebagai media pembelajaran; dan (c) hasil review/penilaian ahli bahasa, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs.
2. Data evaluasi tahap kedua, di mana data yang didapatkan berasal dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran peserta didik kelas VII MTs. terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan.
3. Sebagai tahap ketiga, maka data diperoleh dari hasil uji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba lapangan berupa angket/instrumen penilaian yang disebarakan kepada peserta didik kelas VII MTs.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs., maka data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Oleh karena itu instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

1. Angket/kuesioner, yaitu salah satu teknik pengumpulan data penelitian dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.²⁵ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala likert yaitu skala yang dipakai untuk mengukur aspek sikap, pendapat, dan persepsi/pandangan seseorang atau kelompok tertentu tentang realita sosial.²⁶ Skala likert atau disebut juga dengan *a summated rating scale* yaitu angket yang mengukur sikap responden tentang suatu hal yang diungkapkan melalui serang-

²⁴ Setyosari, *Metode Penelitian*, 287; Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 31.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 142.

²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), 134

kaian pernyataan tentang suatu kecenderungan, suatu hal, obyek, produk, keadaan, dan sebagainya dan menanyakan kepada responden untuk memberikan jawaban apakah mereka sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pernyataan sikap atau isian angket dari responden tersebut kemudian dijumlahkan dalam bentuk angka/nomerik.²⁷ Penelitian ini menggunakan modifikasi skala likert 4 (empat) skala, di mana alternatif pilihan jawabannya bisa seperti di bawah ini: (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat. Angket likert digunakan untuk mengumpulkan data tentang review/penilaian terhadap produk komik SKI pada setiap uji coba.²⁸

Angket/instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpul-kan data tentang tingkat kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. untuk masing-masing uji coba mempunyai aspek penilaian tersendiri yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator. Adapun angket/instrumen penilaian yang digunakan adalah (1) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli media pembelajaran yang aspek penilaiannya berupa aspek fisik, aspek penokohan, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran; (2) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli bahasa yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, dan aspek kesantunan berbahasa; (3) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli isi/materi yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, aspek kedalaman dan keluasan isi/materi, dan aspek penyajian; (4) angket/instrumen penilaian dan tanggapan peserta didik kelas VII MTs. (dalam uji coba perorangan, uji kelompok kecil; dan uji lapangan) yang aspek penilaiannya berupa aspek tampilan fisik, aspek penyajian isi komik, dan kemanfaatan komik. Angket/instrumen penilaian untuk masing-masing uji coba terlampir.

2. Pedoman wawancara. Wawancara (interview) umumnya diartikan sebagai suatu aktivitas tanya jawab antara dua atau lebih baik secara langsung atau berhadapan secara fisik saling mendengar/ merespon satu sama lain.²⁹ Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur. Pada praktiknya pedoman wawancara yang telah dirumuskan hanya berisi garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan dan

²⁷ Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 Januari 2023, pukul 19.28; Setyosari, *Metode Penelitian*, 232.

²⁸ Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, 96.

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), 192.

tidak harus urut pertanyaan yang disampaikan; dengan kata lain berjalan alamiah seperti komunikasi pada umumnya.³⁰ Sumber data yang diwawancarai adalah pihak *trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs. terkait kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran.

Data hasil wawancara yang telah didapatkan menjadi data pelengkap dari hasil angket terkait kelayakan produk media komik SKI yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain teknik wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan belum bisa dijawab oleh instrumen lainnya.

3. Pedoman dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, catatan/laporan prestasi atau hasil kerja/belajar, lengger, biografi, peraturan, catatan harian, sejarah kehi-dupan, agenda, foto, dan video kegiatan.³¹ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang biodata *trial tester* (*trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs.), catatan/laporan prestasi atau hasil belajar peserta didik kelas VII MTs., foto dan video penelitian, serta data-data lainnya terkait setting penelitian. Agar kegiatan dokumentasi lancar dan dokumen/arsip yang didapatkan lengkap, maka penelitian ini menggunakan pedoman dokumentasi yang berisi daftar dokumen atau arsip berkaitan tema penelitian yang dikumpulkan. Dalam praktiknya, jika dokumen/arsip yang dicari sudah ditemukan maka peneliti membubuhkan cek list pada pedoman dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul semua data hasil review para ahli (ahli media pembelajaran, ahli isi/materi, dan ahli bahasa), serta hasil uji coba (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) produk pengembangan berupa media komik untuk pembelajaran SKI di MTs. pada setiap tahapannya, maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Data-data tersebut dianalisis menggunakan 2 (dua) teknik analisa data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Penjelasan kedua teknik analisa data sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

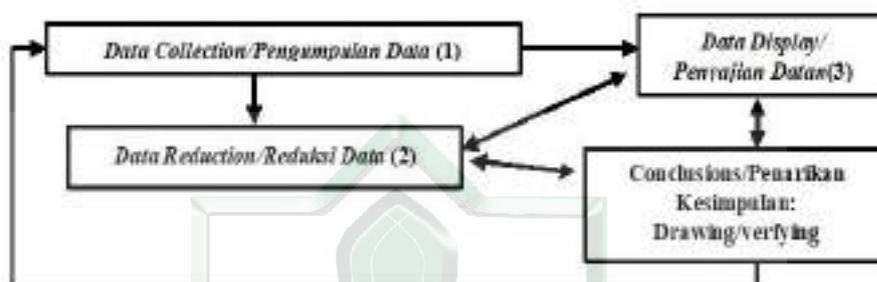
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian data yang terkumpul tidak saja berupa data kuantitatif, hasil pengamatan, data arsip/dokumen, tetapi juga data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dari tanggapan, komentar, saran atau kritik yang tersedia pada angket yang telah disebar. Khusus data kualitatif dapat berupa masukan, komentar, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dinalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Melalui teknik tersebut data-data kualitatif direduksi atau dikelompokkan sedemikian rupa

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 138-140.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 274-275; Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 82.

sehingga dapat dibaca dan dipahami arah dan maksudnya. Hasil analisis data kualitatif dapat dijadikan sebagai bahan untuk revisi atau perbaikan media komik SKI yang dikembangkan.

Kegiatan analisis data kualitatif ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) yang aktivitas analisis datanya dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus dalam setiap tahapan penelitian sampai tuntas dan datanya jenuh. Aktivitas analisis data dalam analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) adalah *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.³² Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada bagan berikut:



Bagan 3.2.

Komponen dalam Analisa Data (*Interactive Model*)³⁴

Berdasarkan bagan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah pengumpulan data kualitatif khususnya terkait produk komik SKI yang telah dikembangkan. Setelah data terkumpul maka dilakukan kegiatan analisis data yang dimulai dari reduksi data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI dikelompokkan sedemikian rupa dengan cara dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya sehingga dapat dipahami maksudnya. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah penyajian data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang bersifat naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Sebagai langkah terakhir dalam analisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan. Ketika peneliti sudah memiliki kesimpulan awal, maka itu sifatnya sementara dan bisa berubah jika tidak diperoleh bukti kuat yang mendukung dalam proses pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi jika kesimpulan sementara itu didukung oleh bukti-bukti kuat, valid, dan konsisten saat peneliti turun lagi ke lapangan, maka kesimpulan tersebut kredibel atau dapat dipertanggung-jawabkan atau dengan kata lain datanya jenuh. Hal yang perlu diketahui oleh peneliti bahwa kegiatan analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan sebelum turun ke lapangan, saat penelitian berlangsung, dan setelah peneliti meninggalkan lapangan.³⁵

³² Saputro, *Manajemen Penelitian*, 98; Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91-92.

³³ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 289-299

2. Analisis Statistik Deskriptif

Setelah data terkumpul maka perlu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa kata-kata atau simbol. Data kualitatif berupa kata-kata atau simbol sisihkan sementara waktu dan dianalisis seperti penjelasan di atas, karena sangat berguna nantinya untuk melengkapi hasil analisis data kuantitatif. Sementara data yang diperoleh dari angket atau ceklist perlu dijumlahkan atau dikelompokkan sedemikian rupa sesuai dengan bentuk instrumen penelitian yang telah digunakan.³⁶ Untuk menghitung hasil pengisian angket/instrumen penilaian kelayakan komik SKI ini menggunakan dua rumus, yaitu:

a) Hasil Uji Coba Ahli

Perhitungan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/ materi) menggunakan metode Gregory dengan metode analisis hasil validasi pakar/ahli, menggunakan 2 (dua) orang pakar/ahli (rater I dan II) pada ketiga macam uji ahli tersebut yang rumusnya sebagai berikut.³⁷

$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$	Tabulasi silang 2x2		Rater I	
			Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Keterangan: V_i = Validasi Konstruk A = Kedua rater tidak setuju B = Rater I setuju, rater II tidak setuju C = Rater I tidak setuju, rater II setuju D = Kedua rater setuju	Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
		Sangat relevan skor 3-4	C	D

Sebelum perhitungan menggunakan rumus di atas, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari para ahli (rater I dan II) direkap untuk masing-masing rater dan diolah ke dalam tabulasi silang 2x2 di atas untuk menghitung frekuensi masing-masing kolom (A, B, C, dan D). Hasil perhitungan pada tabulasi silang 2x2 itulah lalu dihitung menggunakan rumus di atas. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 3.9
Kriteria Validitas Isi³⁸

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

³⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 282-283.

³⁷ Yusuf, "Validitas", dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023

³⁸ Yusuf, "Validitas".

b) Hasil Uji Coba pada Peserta Didik

Sesuai dengan jenis data penelitian yaitu data kuantitatif deskriptif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Dalam Walpole (1992) seperti dikutip oleh Sakti bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

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

Keterangan:

P = Persentase penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban dari validator

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi.³⁹

Sedangkan untuk dapat menghitung rata-rata persentase keseluruhan subyek/komponen digunakan rumus di bawah ini.

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

Keterangan:

P = Persentase keseluruhan obyek/komponen

$\sum p$ = Jumlah persentase keseluruhan komponen

$\sum n$ = Banyak komponen.⁴⁰

Selanjutnya, untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan komik SKI sebagai media pembelajaran digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 seperti pendapat Sugiyono dalam Bella Anjani, dkk., yaitu:

Tabel 3.10
Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI
Sebagai Media Pembelajaran SKI⁴¹

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Rekomendasi
75%-100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50%-74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25%-49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0%-24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

³⁹ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58.

⁴⁰ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58

⁴¹ Bella Anjani, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Meng-analisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memaparkan dua hal penting dalam penelitian ini yang saling terkait satu sama lain, dimana akan disusun sesuai urutan rumusan masalah penelitian ini. Kedua hal tersebut adalah penyajian data penelitian dan pembahasan yang akan mengulas data penelitian menggunakan konsep atau teori yang ada pada bab II kajian teoritik.

A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan

1. Penyajian Data Penelitian

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII. Spesifikasi produk komik SKI yang diharapkan tersusun sebagaimana dipaparkan pada bab pertama di atas, telah diupayakan oleh peneliti sehingga spesifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

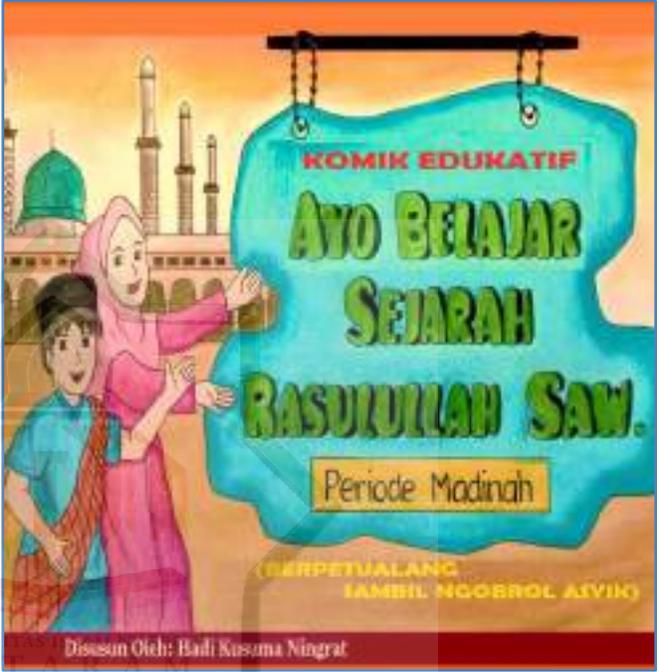
- a. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik. Hal tersebut dapat mengantisipasi kondisi di lapangan yang tidak semua peserta didik kelas VII memiliki *smart phone* dan/atau kuota untuk dapat mengakses komik digital terutama peserta didik yang kurang mampu atau yang tinggal di kampung atau pelosok desa.
- b. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 dikombinasikan dengan “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- c. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A5. Ukuran kertas tersebut relatif masih besar, ini digunakan karena secara umum buku-buku yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII (usia 13-14 tahun) relatif berukuran besar dan berwarna cerah. Pun demikian dengan komik, berdasarkan hasil observasi penulis bahwa komik untuk anak usia SD-SMP di pasaran umumnya menggunakan ukuran kertas relatif besar seperti A4 atau lebih, sehingga gambar dan tulisan dapat jelas terlihat. Namun demikian dengan ukuran yang besar tersebut memiliki kelemahan yaitu kurang fleksibel untuk dapat dibawa ke mana-mana.
- d. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*. Penggunaan jenis huruf tersebut agar tulisan pada komik lebih jelas terbaca dan lebih hemat tempat penulisan, meskipun secara artistik kurang menarik bagi anak usia SD-SMP.
- e. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.

- f. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan cenderung banyak yang tidak baku, karena mengikuti bahasa sasaran pengguna komik atau bahasa yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari oleh anak-anak.
- g. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi.
- h. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
- i. Sebagai kekhasan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab. Cara ini mengadopsi film kartun *Super Book Indonesia* (film animasi Kristen), di mana memadukan latar kekinian dengan tokoh utama 2 orang anak kecil Barat dan sebuah robot berkelana ke dalam kisah para nabi dan rasul tempo dulu dengan latar Timur Tengah/Arab. Adapun ilustrasi gambar dalam komik SKI ini berupa gambar kartun.
- j. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
- k. Unsur kekhasan lainnya dari komik SKI ini yaitu sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok. Dengan kata lain, bahwa dalam komik SKI ini terdapat semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi.

- I. Secara detail komik SKI ini berisi unsur-unsur sebagai berikut:
 - 1) Cover komik; bagian berisi gambar cover, judul dan sub judul komik dengan ukuran huruf yang relatif besar, dan nama penulis komik.
 - 2) Halaman judul; berisi judul komik, nama penulis komik dengan huruf yang lebih kecil dari ukuran pada cover, dan 2 (dua) gambar khusus yang menggambar sebagian dari pesan moral yang ingin sampaikan dalam komik.
 - 3) Identitas komik; berisi judul komik, nama penulis komik, nama pelukis komik, nama penata letak komik, nama pihak yang menguji joba komik, penerbit komik, dan tahun serta edisi terbit komik.
 - 4) Sekapur sirih penulis; berisi kata pengantar dari penulis komik.
 - 5) Daftar isi komik; berisi bagian-bagian detail komik dari cover sampai dengan *curriculum vitae* penulis komik berikut posisi halamannya.
 - 6) Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI. Bagian ini berisi aneka kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna komik, yaitu peserta didik kelas VII MTs.
 - 7) Peta konsep utama; menjelaskan pokok bahasan dalam komik yang akan dipaparkan secara detail pada bagian isi atau cerita komik.
 - 8) Pada unsur isi atau cerita komik berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut dikembangkan ke beberapa sub tema pendukung. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari: (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik.
 - 9) Di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian.
 - 10) Bahan bacaan komik; berisi daftar bahan bacaan relevan dan kredibel yang menjadi sumber informasi isi/materi untuk menyusun komik.
 - 11) *Curriculum vitae* penulis; berisi informasi terkait data diri dari penulis komik SKI.

Adapun rupa unsur-unsur komik SKI yang telah dipaparkan di atas dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Unsur-Unsur Komik SKI

No.	Komponen Komik SKI	Tampilan Gambar
1.	Cover komik	
2.	Halaman judul komik	

<p>3.</p>	<p>Identitas komik</p>	<p>Komik Edukatif Ayo Belajar Sejarah Rasulullah Saw (Periode Madinah)</p> <p>Penyusun: Nail Kusuma Nugraha Editor: Nail Kusuma Nugraha Penerbit: Nail Kusuma Nugraha Desain Sampul: Nail Kusuma Nugraha Ilustrasi: Nail Kusuma Nugraha</p> <p>Identitas web: Caraan Publisher Jl. Jenderal Sudirman No. 7 Kuning Sari Indah Lombok Timur, 83073 NTB Indonesia Cetakan ke: ...2022 Penerbitan Nasional Katalogisasi Indonesia (KIK)</p> <p>Wajah, Nail Kusuma Berkas Edukatif: Ayo Belajar Sejarah Rasulullah Saw (Periode Madinah) / Nail Kusuma Nugraha, Penulis, Nail Kusuma Nugraha -Lombok Timur: Caraan Publisher, 2022 73 hlm. : 11 x 14 cm ISBN 1. isbn1 2. isbn2 3. isbn3</p>
<p>4.</p>	<p>Sekapur sirih penulis</p>	<p>Sekapur Sirih Penulis</p> <p>Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan berkah nikmat di antaranya nikmat iman, sehat, dan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu pengetahuan dan teknologi. Terlebih suatu ilmu kepada Rasulullah Nabi Besar Muhammad Saw, yang telah menjadi sumber dengan pengetahuan yang luas serta (sifatnya) dan kesederhanaan dan ketekunannya dalam, memberikan pelajaran kepada manusia sehingga mereka ini dapat teredukasi.</p> <p>Makalah ini adalah bentuk sederhana yang berisi tentang sejarah Islam, khususnya sejarah Rasulullah Saw periode Madinah. Semoga bentuk sederhana ini dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik, khususnya kelas VII MTs, SMP karena telah disusun dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan buku-buku yang cukup relevan. Pengetahuan sejarah Islam dalam bentuk ini diharapkan secara langsung dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami melalui "Programing Janaki" digital" sehingga orang-orang yang sudah-sudah ini berbagai jenis orang-orang yang dapat memahami setiap rangkaiannya ke setiap bagian-bagian pelajaran sejarah.</p> <p>Bekas orang-orang yang sangat menyenangkan, melalui-dah terbiasa ini dalam pengalaman dan keadilan yang dilatih atau lebih maka sangat dengan sangat dimunculkan. Belajar sejarah Islam juga sangat menyenangkan; dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk: sebagai perkenalan, sebagai referensi, dan untuk perbaikan (sifat) anak-anak agar ini dan masa yang akan datang. Peningkatan media bentuk ini merupakan pengetahuan sejarah Islam diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari sejarah Islam. Belajar menggunakan media bentuk ini peserta didik MTs, SMP kelas VII sangat diharapkan karena sangat dapat meningkatkan dan penguasaan peserta didik.</p> <p>Demikian bentuk sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya dalam membekali proses belajar. Bentuk sederhana ini bukan sempurna, oleh karena itu sangat dan mungkin perlu untuk perbaikan bentuk ini sangat diharapkan. Insyaallah, semoga terdapat kritik dan saran yang baik yang telah membantu dalam program bentuk ini. Semoga bentuknya menjadi amal/baik dan dilatih oleh Allah SWT, amin.</p> <p style="text-align: right;">Madura, Januari 2022 Nail Kusuma Nugraha</p>

5. Daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

COVER,
PEJAMAN ISKOL, 8
INDUSTRI SENGKOT,
STAMP BERKAS PERKOR, 16
SIMPULAN KEMUKI, 4
KERAPETAN BAKAR, HEBERAT, TEGAS PENDELIJARAN, DAN MAJELD BARAKAN KORME TEL, 40
PETA KHARISF STARA, 40
BAHASA PERTAMA: BOKA NARINAWI HESUDU YUAN DUTANG, 7

- Salawang Beriteng Apo Tel, 8
- Apo Biri Awel Tandak, 1
- Aka Inga Tala, 3
- Iaku Pasing, 7
- Horelan Berek, 7
 - > Papi Alah yang Boleh Persewang Berakot, 2
 - > Ragan Orang Madinah Sebelum Islam Berlag Apo Tel, 8
 - > Bahayanya Sosial Orang Madinah Sebelum Islam Berlag, 3
 - > Bahayanya Ekonomi Madinah Sebelum Islam Berlag, 7
 - > Bahayanya Politik Madinah Sebelum Islam Berlag, 9
- Syams, 11
- Maula Saipanda, 11
- Kari Karamah Tala, 11
- Dabul Pahan Bahas, 12
- Pehaman Hilay, 13

BAHASA KEDUA: BOKA NAWI HIRANAWA LAM, 10 HADIRAN, 13

- Salawang Beriteng Apo Tel, 13
- Apo Biri Awel Tandak, 11
- Aka Inga Tala, 14
- Iaku Pasing, 14
- Horelan Berek, 13
 - > Terapan Rasi Ulur Sebelum, 13
 - > Wajah Apo Tel, 15
 - > Mula Mula Madinat Naw. Hijrah ke Madinah, 17
 - > Mula Mula Madinat Naw. Hijrah ke Madinah, 17
 - > Proses Hijrah Madinat Naw. ke Madinah, 24
- Syams, 17
- Maula Saipanda, 17
- Kari Karamah Tala, 17
- Dabul Pahan Bahas, 18
- Pehaman Hilay, 19

Lanjutan daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

BAHASA KETIGA: BOKA NAWI HIRANAWA LAM, 10 HADIRAN, 14

- Salawang Beriteng Apo Tel, 14
- Apo Biri Awel Tandak, 12
- Aka Inga Tala, 16
- Iaku Pasing, 16
- Horelan Berek, 15
 - > Papi Alah. Tiga Persewang Berakot, 11
 - > Jajalin Berakot Rasi Pehaman Naw. di Madinah, 15
 - > Dera Berakot Rasi Pehaman Naw. dalam Mula Mula Madinat Madinah, 17
 - > Terapan Rasi Ulur Sebelum, 13
 - > Wajah Apo Tel, 15
 - > Mula Mula Madinat Naw. Hijrah ke Madinah, 17
 - > Proses Hijrah Madinat Naw. ke Madinah, 24
- Syams, 19
- Maula Saipanda, 19
- Kari Karamah Tala, 19
- Dabul Pahan Bahas, 20
- Pehaman Hilay, 21

BAHASA KEEMPAT: BOKA NAWI HIRANAWA LAM, 10 HADIRAN, 18

- Salawang Beriteng Apo Tel, 18
- Apo Biri Awel Tandak, 14
- Aka Inga Tala, 18
- Iaku Pasing, 18
- Horelan Berek, 17
 - > Rasi Alah Rasi yang Mula Mula, 16
 - > Perang Badar: Persewang Sedikit Cak Rasi Mula Mula, 19
 - > Perang Uhud: Persewang Rasi Rasi Garam, 26
 - > Perang Makkah: Rasi Perang Makkah, 25
 - > Persewang Madinat Naw. Sebelum Madinat Naw. Islam, 27
 - > Terapan Rasi Ulur Sebelum, 13
 - > Wajah Apo Tel, 15
 - > Mula Mula Madinat Naw. Hijrah ke Madinah, 17
 - > Proses Hijrah Madinat Naw. ke Madinah, 24
- Syams, 21
- Maula Saipanda, 21
- Kari Karamah Tala, 21
- Dabul Pahan Bahas, 22
- Pehaman Hilay, 23

BAHASA BAKAR BUKU, 71
CONTOHAN YITAE HIRANAWI, 79

6. Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI

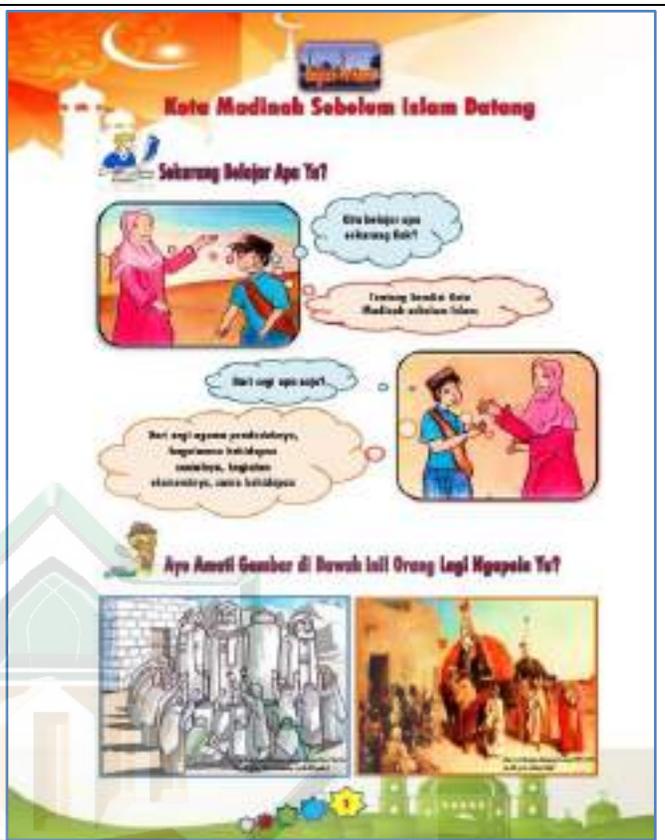
Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1. Mendeskripsikan kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, kearifan, keagungan, dan kesucian) masyarakat.	1. Mendeskripsikan kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, kearifan, keagungan, dan kesucian) masyarakat.	1. Mengungkapkan gambaran kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, kearifan, keagungan, dan kesucian) masyarakat.	1. Sifat Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, kearifan, keagungan, dan kesucian) masyarakat.
1.2. Menyebutkan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menyebutkan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	2. Keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.
1.3. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	3. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.4. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	4. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.5. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	5. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.6. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	6. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.7. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	7. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.8. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	8. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.9. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	9. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.10. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	10. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.

7. Peta konsep utama



8. Contoh isi/cerita komik terdiri dari 4 bagian (Bagian pertama) tentang Kota Madinah sebelum Islam datang



9. Contoh instruksi atau perintah kegiatan belajar



<p>13. Kegiatan <i>feed back</i> dan untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an</p>	 <p>Udah Paham Belum?</p> <p>Inyong lebih luhur matak ni lebih with silih kawat, paroblah panyanyan di buntut teu. Nanyanyan di silih panyanyan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ade yang lebur dipakoni dari ni urutuan di utra banyar karisti Madinah sababna luhur duhany? Adaneun ya! 2. Ade luhur yang lebur dipakoni? 3. Apabéh matak ni banyarkeun bagi silih-silih? Banya? <p>Pedoman Hidup</p> <p>وَالَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَآذَنُوا بِالْحُكْمِ الَّذِي أَنْزَلَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ سَبَّحُوا لِلَّهِ بُكْرَةً وَأَصِيلًا الَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَآذَنُوا بِالْحُكْمِ الَّذِي أَنْزَلَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ سَبَّحُوا لِلَّهِ بُكْرَةً وَأَصِيلًا الَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَآذَنُوا بِالْحُكْمِ الَّذِي أَنْزَلَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ سَبَّحُوا لِلَّهِ بُكْرَةً وَأَصِيلًا</p> <p>UIN Sunan Gunung Jati Cirebon Perpustakaan UIN Sunan Gunung Jati Cirebon Jl. Sekeloa Selatan 1 No. 109 Cirebon 40132 Telp. (0231) 8320000-8320001 www.uin-sugjati.ac.id</p>
<p>14. (Bagian kedua) tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p>	 <p>Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p> <p>Saharung Bahaja Apa Teu?</p> <p>Bahaja apa saharung (warukimane?)</p> <p>Tanyan luhur anu utra banyar karisti Nabi ke Madinah</p> <p>Saharung sahaja matak banyar karisti Nabi ke Madinah</p> <p>Utah sahaja karisti Nabi ke Madinah</p> <p>Apa Ananti Gambar di Durek Tuli Orang Lagi Nyopai Teu?</p> <p>Utah sahaja karisti Nabi ke Madinah</p> <p>Utah sahaja karisti Nabi ke Madinah</p>

<p>15. (Bagian ketiga) tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p>	<p>Suksesnya Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p> <p>Sekarang Belajar Apa Ya?</p> <p>Tunggu strategi dakwah Rasulullah Saw. apa di Madinah? Kenapa ada 1 orang tabayun dakwah, mereka dakwah, sama khalif penduduk tabayun dan dakwah Rasulullah Saw.</p> <p>Ayo Kita Asah Gambar di Bawah Ini Gambar Apa Ya?</p> <p>The comic page features a title 'Suksesnya Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah' and a sub-header 'Sekarang Belajar Apa Ya?'. A speech bubble contains the text: 'Tunggu strategi dakwah Rasulullah Saw. apa di Madinah? Kenapa ada 1 orang tabayun dakwah, mereka dakwah, sama khalif penduduk tabayun dan dakwah Rasulullah Saw.' Below this is a question 'Ayo Kita Asah Gambar di Bawah Ini Gambar Apa Ya?' and four small illustrations: a mosque, two men shaking hands, a market scene, and a man in a purple robe. A page number '34' is at the bottom.</p>
<p>16. (Bagian keempat) tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p>	<p>RESPON TERHADAP DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW. DI MADINAH</p> <p>Sekarang Belajar Apa Ya?</p> <p>Ada apa yang bisa pelajaran dari?</p> <p>Kelompok perantara Allah yang Allah pilih untuk dakwah. Ada apa yang bisa pelajaran dari kelompok itu? Mereka yang beriman yang beriman, tapi mereka yang beriman.</p> <p>Ayo Kita Asah Gambar Gambar Apa Ya?</p> <p>The comic page features a title 'RESPON TERHADAP DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW. DI MADINAH' and a sub-header 'Sekarang Belajar Apa Ya?'. A speech bubble contains the text: 'Ada apa yang bisa pelajaran dari?' and another speech bubble contains: 'Kelompok perantara Allah yang Allah pilih untuk dakwah. Ada apa yang bisa pelajaran dari kelompok itu? Mereka yang beriman yang beriman, tapi mereka yang beriman.' Below this is a question 'Ayo Kita Asah Gambar Gambar Apa Ya?' and four small illustrations: a diagram of a group, a desert scene with people, a man in a purple robe, and a desert landscape with palm trees. A page number '43' is at the bottom.</p>

<p>17.</p>	<p>Bahan bacaan komik</p>	
<p>18.</p>	<p>Curriculum vitae penulis</p>	



m. Komik SKI ini disusun melalui beberapa tahapan yaitu:

- (1) Menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4.
- (2) Menyusun *script* komik (naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat.
- (4) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti.
- (5) Menentukan figur/tokoh, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figure/tokoh rupa figur/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai.

- (6) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figur/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan.
- (7) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar.
- (8) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional.
- (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

2. Pembahasan

Mengembangkan komik tidak bisa dilakukan sembarangan, terlebih jika penggunaan komik yang dikembangkan ditujukan untuk kegiatan formal seperti kegiatan pendidikan yang tujuannya jelas dan terukur. Banyak hal yang perlu diperhatikan oleh pengembang agar komiknya layak digunakan seperti tujuan pengembangan komik, isi/materi yang akan disampaikan dalam komik, sasaran pengguna komik, alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan komik, bahasa yang akan digunakan dalam komik, nilai kebaikan yang disampaikan dalam komik, figure/tokoh dan setting latar yang akan digambar, alur cerita yang digunakan, kualitas gambar, pihak yang akan melukis, dan lain-lain. Terkait dengan komik SKI yang telah dikembangkan, juga sangat memperhatikan hal-hal tersebut agar komik yang dikembangkan efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI kelas VII MTs. Berdasarkan penyajian data penelitian terkait bentuk komik SKI yang telah dikembangkan di atas, ada 3 (tiga) hal pokok yang dapat dibahas sehingga menggambarkan kelayakan dan kebaruan dari komik SKI ini yaitu:

a. Kelengkapan unsur komik SKI yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penyajian data di atas bahwa secara umum unsur-unsur komik SKI yang telah dikembangkan ini berisi: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j)

bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. Jika diidentifikasi unsur-unsur tersebut tampaknya sangat relevan dengan unsur-unsur komik yang dipaparkan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan ilustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.¹

Komik SKI yang telah dikembangkan tersebut berupa media cetak yang secara umum penyusunannya dilakukan secara tradisional atau manual, di mana alat bahan yang digunakan sesuai dengan yang disebutkan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dipen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.²

Meskipun komik SKI ini memiliki spesifikasi dengan unsur-unsur yang cukup lengkap, tetapi komik SKI ini memiliki keterbatasan seperti:

- 1) Gambar dalam komik ini dilukis dan dipindai secara manual, sehingga kualitas gambar dan pewarnaannya kurang baik.
- 2) Proses pelukisan gambar dalam komik ini tidak dilakukan oleh penulis, tetapi bekerjasama dengan pihak lain (alumni Prodi. PIAUD FTK UIN Mataram).
- 3) Penulis belum memiliki keterampilan khusus dalam medesain gambar dan posisi menggunakan komputer, sehingga hasilnya kurang bagus dan menarik.
- 4) Penyusunan isi/cerita komik ini belum sepenuhnya seperti komik pada umumnya yang menggunakan balon kata-kata, tetapi lebih menggunakan kolom percakapan dan/atau narasi.
- 5) Jumlah gambar yang disajikan masih terbatas, sehingga kurang dapat mendukung banyak percakapan dalam komik SKI ini

¹ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

² M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

- 6) Ide dan alur cerita dalam komik masih sangat sederhana, itu karena masih kurangnya kemampuan penulis untuk berimprovisasi
 - 7) Karena keterbatasan waktu komik SKI ini belum disusun dalam bentuk buku saku, sehingga belum dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun luar kelas.
 - 8) Karena keterbatasan yang peneliti miliki, untuk saat ini komik SKI ini belum bisa dijadikan sebagai komik digital. Peneliti berharap pada tahap selanjutnya melalui kerjasama dengan berbagai pihak yang kompeten harapan itu dapat diwujudkan, *aamiin*.
- b. Tahapan penyusunan komik SKI.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa tahapan yang peneliti lakukan dalam pengembangan komik SKI ada 9 (sembilan), yaitu (1) menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4. (2) Menyusun *script* komik (ini adalah naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat. (3) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti. (4) Menentukan figur/tokoh yang digunakan, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figur/tokoh, rupa figure/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai. (5) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figure/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan. (6) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar. (7) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional. (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

Jika ditelaah tahapan pengembangan komik SKI di atas dapat dikatakan bahwa secara umum tahapan pengembangan komik SKI ini menggunakan tahapan pengembangan komik secara tradisional/manual, mengingat tahapan-tahapan yang dilakukan sangat sederhana mulai dari penyiapan kertas, menyusun *script*, menuliskan teks dialog atau narasi, merancang bingkai pada halaman, melukis sketsa, menebalkan tinta pada sketsa, dan pewarnaan karakter komik.³

Kendati demikian tahapan pengembangan komik SKI ini sudah sangat memperhatikan tahapan dan hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan komik seperti yang dijelaskan oleh M.S Gumelar dalam bukunya *Comic Making*, yaitu:

- 1) Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya. Komik SKI yang dikembangkan ini dilengkapi dengan hal-hal yang umumnya jarang ada dalam komik, di mana dalam komik SKI ini dicantumkan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna dan tahapan pembelajaran sederhana dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru.
- 2) Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis). Sebelum penataan dialog antar figur/tokoh komik dilakukan, terlebih dulu peneliti melakukan tahapan ini agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir terjalin sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.
- 3) Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (di dalamnya berisi cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- 4) Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* atau pengguna komik SKI ini telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII MTs. (anak usia 13-14 tahun; di mana ini adalah masa transisi anak-anak ke remaja).
- 5) Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita

³ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan. Pun demikian dengan komik SKI ini menentukan *plot* juga telah dilakukan agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir menjadi berurutan sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.

- 6) Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
 - 7) Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter komik SKI berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik SKI seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral). Dalam komik ini semua figur/tokoh berkarakter baik (protagonis)
 - 8) Tahap terakhir adalah menggambar karakter komik SKI sesuai dengan *script* yang telah disusun. Berhubung peneliti tidak memiliki keterampilan seni melukis, maka peneliti bekerja sama dengan pihak lain yang memiliki keterampilan seni melukis yaitu alumni Prodi PIAUD FTK UIN Mataram. Meskipun pihak lain yang melukis, tetapi gambar yang ada dalam komik adalah hasil diskusi bersama agar gambar dalam komik SKI ini menarik dan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁴
- c. Tahapan pembelajaran yang disusun dalam komik SKI.

Sesuai dengan penyajian data penelitian di atas bahwa isi/cerita komik SKI berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut memiliki sub-sub tema pendukung untuk memperkaya materi dan informasi dalam komik. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan kegiatan

⁴ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

dari masing-masing bagian pada komik SKI ini dapat disebut semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih variatif. Jika diidentifikasi tahapan-tahapan kegiatan pada tiap bagian komik SKI tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yaitu kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. *Pertama*, aktifitas mengamati adalah peserta didik berusaha mengidentifikasi objek kajian melalui observasi atau pengamatan yaitu melalui kegiatan membaca, menyimak, menghirup aroma, mendengarkan, mengecap, meraba, dan lain-lain dengan menggunakan alat atau tidak agar peserta didik bisa mengidentifikasi permasalahan. Dalam komik SKI ini aktifitas mengamati terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk mengamati gambar dan aktifitas dalam gambar tersebut. *Kedua*, aktifitas bertanya yaitu peserta didik berusaha mengutarakan pertanyaan tentang segala hal yang ingin diketahui terkait materi yang dipelajari baik secara lisan maupun tulisan. Pertanyaan yang diajukan diusahakan dalam bentuk 5W 1H agar lebih lengkap. Dalam komik SKI ini aktifitas bertanya terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk merumuskan daftar pertanyaan dari hasil proses pengamatan gambar. *Ketiga*, aktifitas mengumpulkan data, yaitu peserta didik berusaha mencari jawaban dari segala sumber belajar untuk semua daftar pertanyaan yang telah diajukan. Aktifitas ini bisa dilakukan melalui kegiatan baca buku, baca jurnal online, pengamatan lapangan, uji coba, diskusi, membagi angket, dan lain sebagainya agar peserta didik bisa menguji kesimpulan sementara yang telah disusun. Dalam komik SKI ini aktifitas mengumpulkan data terdapat pada bagian isi komik yaitu dalam kegiatan peserta didik membaca dialog komik dan pada bagian instruksi ke peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun berdasarkan hasil pembacaan isi komik. *Keempat*, aktifitas mengasosiasi, yaitu kegiatan peserta didik menganalisis data dengan aneka macam kegiatan fisik dan pikiran dengan menggunakan suatu peralatan tertentu atau tidak. Analisis data bisa dilakukan melalui kegiatan identifikasi, komparasi, korelasi, kodifikasi, tabulasi, klasifikasi, mengurutkan, menjumlahkan, membagi, dan menyusun data dalam bentuk laporan informatif baik secara individu atau kelompok. Dalam komik SKI ini aktifitas mengasosiasi terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok, di mana mereka berusaha mendiskusikan dengan teman kelompoknya beberapa permasalahan atau pertanyaan yang menjadi tugasnya. *Kelima*, aktifitas mengomunikasikan, merupakan peserta dalam memaparkan hasil pendataannya dari aktifitas mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang disampaikan kepada temannya secara lisan atau tulisan melalui kegiatan presentasi kelompok di depan kelas. Dalam komik SKI ini

aktifitas mengkomunikasikan terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok dan presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.⁵

B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan komik yang diharapkan dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap pertama uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji coba ahli/pakar (*expert*). Uji coba ahli merupakan uji coba kevalidan sebagai media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dan dari segi isi/materi. Karenanya, uji coba ahli terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi. Masing-masing uji coba ahli tersebut menggunakan 2 (dua) orang ahli dari unsur dosen dan guru mata pelajaran SKI dalam pengisian angket/instrumen penilaian. Atas dasar tersebut maka analisis data pengisian angket/instrumen penilaian menggunakan metode Gregory, yaitu metode analisis dengan menggunakan 2 ahli/pakar/*expert*. Dalam hal ini ahli/pakar disebut rater, sehingga ada yang berposisi sebagai rater I dan rater II. Adapun nama penguji coba ahli, tugas, dan posisi rater dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater

No.	Nama Ahli	Tugas	Posisi Rater	
			Rater I	Rater II
1	Prof. Dr. Ismail, M.Pd	Penguji coba ahli Media Pembelajaran	V	
2	Dr. Bahtiar, M.Pd.Si	Penguji coba ahli Media Pembelajaran		V
3	Dr. Muammar, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa	V	
4	Dr. Hilmiati, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa		V
5	Dr. Emawati, M. Ag.	Penguji coba ahli Isi/Materi	V	
6	Hj. Laily Mufidah, S,Pd.I	Penguji coba ahli Isi/Materi		V

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli media pembelajaran merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari aspek tampilan fisik, penokohan/figur yang digunakan, kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas uji coba ahli media pembelajaran dilakukan oleh: (a) Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (NIP. 196805071994 041001). Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ini karena Beliau adalah guru besar bidang teknologi pendidikan dan dosen tetap pada

⁵ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Beliau mengampu mata kuliah rumpun keilmuan kependidikan Islam. (b) Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (NIP. 19780719 2005011006), Beliau adalah dosen tetap pada Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram dan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Mataram. Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ke Beliau cukup tepat dan beralasan, karena secara akademik Beliau cukup tahu tentang media pembelajaran dan penelitian pengembangan, karena: (1) dalam aspek pendidikan dan pengajaran Beliau kerap mengampu mata kuliah media pembelajaran; (2) beberapa penelitian individu yang Beliau lakukan berupa penelitian pengembangan media dan/atau buku ajar; dan (3) tugas akhir (disertasi) S3 beliau berupa penelitian pengembangan.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran 2 (dua) tahap. Untuk tahap pertama yaitu kepada Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februrari 2023 dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan kepada Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Februari 2023.

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana disebutkan di atas. Dalam metode Gregory terdapat rumus dan tabulasi silang 2x2, di mana perhitungan menggunakan rumus akan dapat dilakukan setelah merekap hasil penilaian ahli media pembelajaran ke dalam tabulasi 2x2. Berikut rumus dan tabulasi 2x2 metode Gregory di maksud.

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Tabulasi silang 2x2		Rater 1	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
	Sangat relevan skor 3-4	C	D

Keterangan:

V_i = Validasi Konstruk

A = Kedua rater tidak setuju

B = Rater I setuju, rater II tidak setuju

C = Rater I tidak setuju, rater II setuju

D = Kedua rater setuju

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli media pembelajaran ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik	3	4
		2. Ukuran buku komik	3	4
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	3	3
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	4	4
		5. Keawetan kertas yang digunakan	3	4
2	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	4	4
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh	4	3
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	4	3
3	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover	4	3
		10. Kemenarikan sampul/cover	3	4
		11. Komposisi warna sampul/cover	3	3
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	3	4
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	4	4
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	3	4
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	3	3
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	3	3
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	3	4
		18. Keharmonisan penggunaan warna	3	3
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata	4	4
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata	4	3
		21. Ketepatan penempatan balon kata	4	4
		22. Kepadatan pesan pada balon kata	4	3
23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata	4	4		
24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4	4		
25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik	4	4		
26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	4	3		
27. Variasi gambar dalam komik	3	4		
4	Fungsi dan Manfaat Media	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	4	4

Pembelajaran	29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	4	4
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	4	4
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4
	32. Menarik perhatian peserta didik	4	4
	33. Menarik minat membaca peserta didik	4	4
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	4	4
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	4	4
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	4	4
	37. Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	4	4
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	4	3
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	4	3
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana	4	3
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	4	4
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	4	4
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	4	4
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	4	4
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	4	4
	46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

a. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater I).

Tabel 4.4
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		

3.		V		
4.	V			
5.		V		
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.		V		
15.		V		
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.	V			
21.	V			
22.	V			
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.	V			
27.		V		
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			
35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.	V			
39.	V			
40.	V			
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater I) yang diberikan adalah: produk pengembangan yang dibuat relatif sudah baik, perlu sedikit revisi pada (1) ukuran huruf; (2) warna gambar baik pada sampul maupun isi; dan (3) kesesuaian cover dengan substansi materi. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak

digunakan dengan revisi sesuai saran. Menurut ahli media pembelajaran (rater I) komik ini sangat bagus dan sangat layak digunakan oleh guru menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bahwa produk semacam komik SKI ini pantas untuk dikembangkan dan guru harus kreatif untuk berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁶

- b. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater II)

Tabel 4.5
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.		V		
8.		V		
9.		V		
10.	V			
11.		V		
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.		V		
16.		V		
17.	V			
18.		V		
19.	V			
20.		V		
21.	V			
22.		V		
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.		V		
27.	V			
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			

⁶ Ismail, *Wawancara*, Jempong, 13 Februari 2023

35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.		V		
39.		V		
40.		V		
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater II) yang diberikan adalah buat komik bisa dibawa ke mana-mana sehingga bisa dipelajari di mana-mana (ukuran komik/buku saku). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Produk komik SKI ini sangat diapresiasi oleh ahli media pembelajaran (rater II), Berdasarkan hasil wawancara dikatakan produk komik SKI ini sudah cukup bagus dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.⁷

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen peni-laian di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.6

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

		Rater I	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater II	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,1 2,13, 14,15,16, 17,18,19,20, 21,2 2,23,24,25,26,27,28, 29,30,31,3 2,33,34,35,36,37,38,39,40,41, 42,43,44,45,46

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 46

Maka:

⁷ Bachtiar, *Wawancara*, Jempong, 10 Februari 2023

$$V_i = \frac{46}{0 + 0 + 0 + 46}$$

$$V_i = \frac{46}{46}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 4.7
Kriteria Validitas Isi

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),⁸ *virtual/digital comic* (komik online), dan lain-lain. Komik SKI yang dikembangkan ini termasuk dalam bentuk *comic book* (komik buku). Komik SKI ini dikembangkan dengan harapan dapat layak menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar komik SKI ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran maka perlu diuji kelayakannya yaitu dari kalangan ahli dan peserta didik. Untuk uji kelayakan tersebut peneliti telah memberikan angket/instrumen penilaian kepada para ahli (uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi).

⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 452.

Tahapan pertama yang dilakukan adalah uji coba ahli media pembelajaran, yaitu kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari 4 (empat) aspek yaitu (1) aspek tampilan fisik, (2) aspek penokohan/figur yang digunakan, (3) aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan (4) aspek fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Keempat aspek penilaian tersebut terbagi ke dalam 46 (empat puluh enam) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk aspek fisik ada 5 (lima) item indikator, aspek penokohan ada 3 (tiga) item indikator, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) ada 19 (sembilan belas) item indikator, serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran ada 19 (sembilan belas) item indikator.

Berdasarkan hasil penilaian, dari 46 (empat puluh enam) jumlah item indikator tersebut ahli media pembelajaran (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 13 (tiga belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 33 (tiga puluh tiga) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2,3, dan 5, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 4, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, 7, dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Sementara itu dari ahli media pembelajaran (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 14 (empat belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 32 (tiga puluh dua) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 3, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 7 dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16,

18, 20, 22, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran tersebut setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan dan mendapatkan penilaian kelayakan atau uji coba ahli media pembelajaran di atas, ditinjau dari segi jenisnya termasuk komik didaktis atau komik edukatif. Hal tersebut karena komik SKI ini selain memiliki unsur hiburan tetapi juga unsur pendidikan, dimana pengembangannya diarahkan untuk dapat layak menjadi media pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Secara isi/konten yang termuat di dalamnya telah disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran SKI dan mengandung nilai/norma kebaikan, ajaran agama, informasi sejarah, dan kisah perjuangan para tokoh inspiratif yang dapat mendidik atau membentuk karakter mulia peserta didik, khususnya kelas VII MTs. Hal ini relevan dengan penjelasan dari Marcel Bonef bahwa jenis-jenis komik ada 5 (lima), yaitu komik pencak silat, komik lucu/humor, komik perwayangan, komik didaktis/edukatif, dan komik remaja. Khusus komik didaktis/edukatif, ia memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi

edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.⁹

Komik SKI ini sebagai media pembelajaran sudah barang tentu akan dimanfaatkan secara beragam oleh guru, banyak peserta didik, dan dalam periode waktu yang cukup lama. Karenanya agar komik SKI dapat bertahan lama/awet, maka perlu dikembangkan dengan bahan-bahan dan proses yang sesuai standar kualitas. Pengembangan komik SKI ini telah menggunakan bahan-bahan yang berkualitas. Ini terbukti dari hasil pengisian angket/ instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran di atas yang memberikan penilaian cukup tinggi, di mana dari kualitas aspek fisik komik dari 5 item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 5 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 item indikator yaitu nomor item indikator 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 3 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5.

Tidak cukup mempertimbangkan aspek kualitas fisik dan tampilan komik SKI, yang sangat penting dalam komik yaitu kesesuaian pemilihan tokoh dengan materi komik dan kelucuan gambar dan adegan yang diperankan tokoh dalam cerita komik. Dengan kata lain bahwa komik yang dikembangkan bisa menghibur sasaran penggunaannya. Aspek ini adalah hal utama dalam komik, karena jika tidak bisa memberikan hiburan lewat kelucuan bagi pembacanya, maka komik tersebut telah gagal. Unsur hiburan tersebut bersumber dari kelucuan gambar, figur, dan adegan yang ditampilkan dalam komik. Sesuai konsepnya kata komik baik secara etimologi maupun terminologi menjelaskan bahwa komik adalah suatu yang lucu dan menyenangkan. Secara terminologi komik berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.¹⁰ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhu-bungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.¹¹ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan

⁹ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

¹⁰ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

¹¹ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

sebagai cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu.¹² Lebih lanjut secara terminologi beberapa pendapat menjelaskan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu, menyenangkan, dan menyuguhkan hiburan sesuai dengan tema ceritanya.¹³

Adapun komik SKI yang telah dikembangkan ini dapat dikatakan telah memenuhi unsur menghibur, menarik, dan lucu. Ini berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran pada aspek penokohan dan kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar). Pada aspek penokohan yang item indikatornya terdiri atas: (a) kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik; (b) kemenarikan desain karakter tokoh; dan (c) ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik, rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 7 dan 8 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 6. Pun demikian dengan kualitas aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), di mana dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 9 (sembilan) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 10 (sepuluh) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16, 18, 20, 22, dan 26 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 11 (sebelas) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27.

Terakhir, aspek yang juga sangat penting dan utama dari pengembangan komik SKI ini adalah dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas VII MTs. Para ahli menjelaskan bahwa sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus memberikan manfaat yang maksimal misalnya bagi peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, membuat peserta didik senang dalam belajar, memperkaya wawasan peserta didik, membuat aktifitas belajar siswa menjadi variatif, dan lain lain. Sedangkan bagi guru: dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memperkaya materi yang disampaikan guru, membuat guru mampu menggunakan metode mengajar yang

¹² Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

¹³ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3; Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127; Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

bervariasi, dan lain-lain.¹⁴ Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran (rater I dan II) komik SKI ini dipandang dapat bermanfaat untuk pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII. Hal ini tampak pada hasil pengisian angket/instrumen penilaian di mana dari aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ke 19 (sembilan belas) item indikator. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 16 (enam belas) item indikator yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat tinggi karena berada pada kriteria relevan/sangat relevan.

Di samping manfaat positif di atas, komik pembelajaran memiliki banyak keunggulan 2 (dua) di antaranya adalah (a) dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speech balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speech balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya.¹⁵ Hal tersebut tentunya akan dapat tercapai melalui komik SKI ini, mengingat komik SKI ini dikembangkan tidak sekedar menggunakan percakapan singkat dalam balon kata-kata, tetapi juga diperkaya dengan narasi/penjelasan terkait informasi-informasi penting dari materi SKI. (b) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktis/ komik edukatif mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.¹⁶ Kelebihan komik tentunya ada pada komik SKI ini, mengingat komik yang dikembangkan ini adalah komik didaktis atau komik edukatif. Terlebih juga isi/materi komik ini adalah sejarah kehidupan Rasulullah Saw. khususnya selama di Madinah yang penuh dengan tahapan dan peristiwa penting dalam perjuangan menegakkan dakwah islamiyah. Perjuangan dan kepribadian Rasulullah Saw. dapat menjadi contoh teladan/inspirasi terbaik bagi peserta didik kelas VII MTs. dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk karakter mulia dalam diri peserta didik.

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 2; Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 19; Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008); 18

¹⁵ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

¹⁶ Trimo, *Media...*,

Karena komik SKI ini adalah komik didaktis/komik edukatif, maka disamping dapat memainkan fungsi hiburan (di mana komik SKI ini dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya atau memberikan hiburan kepada peserta didik kelas VII dalam belajar), komik SKI ini juga dapat memainkan fungsi komik untuk informasi/pengetahuan pendidikan, di mana komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan/atau sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan SKI. Hal demikian relevan dengan penjelasan Suci Lestari bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.¹⁷

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Bahasa

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli bahasa merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan agar sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia (EBI), tepat dan jelas bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan memperhatikan etika kebahasaan dalam penggunaan kata, sehingga isi/materi yang terkandung di dalamnya dapat memudahkan peserta didik memahami dan/atau menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli bahasa dilakukan oleh: (a) Dr. Muammar, M.Pd. (NIP. 198112312006041003), Beliau mengampu mata kuliah bahasa Indonesia, dan saat ini menjabat sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram. (b) Dr. Hilmiati, M.Pd. (NIP. 1983 05302006042002), Beliau adalah dosen tetap di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram dan mengampu mata kuliah bahasa Indonesia. Kedua ahli bahasa tersebut memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia, sehingga layak untuk dijadikan sebagai *trial tester* ahli bahasa produk komik SKI ini.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian telah diserahkan kepada ahli bahasa yaitu untuk Dr. Muammar, M.Pd.. pada hari Kamis, 09 Februari 2023

¹⁷ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan untuk Dr. Hilmiati, M.Pd. pada hari Rabu, 01 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Kamis, 02 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli bahasa tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli bahasa ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf	3	3
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata	4	3
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	3	3
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	4	3
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi	4	4
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	4	4
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
		8. Penggunaan bahasa yang efektif	4	4
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	4	3
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	3
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	3	4
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	3	3
C.	Kesantunan berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan	4	4
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	4	4
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater I).

Tabel 4.9
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.	V			
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater I) yang diberikan adalah: (1) masih terdapat pemakaian huruf yang belum sesuai, namun minim; (2) masih terdapat pemakaian tanda baca yang masih belum sesuai, tapi minim; dan (3) masih terdapat pemakaian bahasa yang ambigu. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran

- 2) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater II)

Tabel 4.10
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		
3.		V		
4.		V		
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.		V		
10.		V		
11.	V			
12.		V		

13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater II) yang diberikan adalah: (1) penggunaan diksi (pilihan kata) disesuaikan dengan pengguna produk (MTs.); (2) penggunaan unsur serapan; (c) menyederhanakan dialog agar lebih sederhana dan komunikatif; (d) penggunaan atau pemilihan huruf lebih ringan menyesuaikan dengan *lay out* gambar di komik; (e) kesesuaian dengan isi cerita dan kompetensi; dan (f) diupayakan memiliki identitas komik keislaman (kotak pesan Islami). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli bahasa (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli bahasa di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.11

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 15

Maka:

$$V_i = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V_i = \frac{15}{15}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas sebagaimana tertera di atas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi kebahasaan oleh ahli bahasa. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Sub tema B bagian 1 di atas telah membahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran. Selanjutnya pada bagian ini akan dibahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa, yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan yang digunakan. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh sasaran penggunaannya, yaitu peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut akan terwujud jika komik SKI dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif yang mudah dipahami oleh pembacanya. Dengan kata lain, bahwa bahasa yang digunakan dalam komik SKI ini harus sesuai dengan (1) ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI); (2) ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan yang terpenting adalah (3) sesuai dengan etika/ kesantunan berbahasa.

Ketiga aspek penting di atas dijadikan sebagai aspek yang diuraikan ke dalam 15 (lima belas) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa komik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek kesesuaian dengan ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) ada 4 (empat) item indikator, (2) aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan ada 8 (delapan) item indikator, dan (3) aspek kesantunan berbahasa ada 3 (tiga) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan bahwa kedua ahli bahasa (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi kebahasaan untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 15 (lima belas) jumlah item indikator yang ada ahli bahasa (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 4 (empat) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 11 (sebelas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/

instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1 dan 3, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 11 dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 2 dan 4, pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 7 (tujuh) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 4, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan "sangat relevan/relevan". Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Segi kebahasaan komik berbeda dengan buku bacaan pada umumnya, di mana bahasa yang sering digunakan adalah bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana (mudah dipahami oleh pembacanya). Dengan bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana tersebut akan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Demikian yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa salah satu manfaat komik adalah mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁸ Senada dengan penjelasan tersebut, Zainal Aqib juga mengemukakan bahwa salah satu prinsip pembuatan media pembelajaran yaitu sederhana (*simple*); di mana cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.¹⁹

Ketentuan-ketentuan di atas tampaknya telah cukup terpenuhi dari komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen uji coba dari ahli bahasa (rater I dan II) yang memberikan nilai cukup tinggi dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, di mana dari 8 (delapan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 11 dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 6 (enam) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11.

Meskipun komik SKI ini menurut ahli bahasa sudah layak dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan sebagaimana hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli bahasa di atas, tetapi sangat perlu memperhatikan kelemahan-kelemahan dari komik pada umumnya, terutama dari segi kebahasaannya seperti beberapa komik yang beredar belakangan ini semacam komik-komik super hero dan/atau yang genre remaja. Kelemahan-kelemahan tersebut perlu diantisipasi dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan komik SKI ini. Dalam hal ini Trimo mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelemahan dari komik pada umumnya, yaitu:

- 1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan

¹⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

¹⁹ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 52.

bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.

- 2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speak balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktis dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.
- 3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktis untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- 4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.²⁰

Menyikapi ketiga kelemahan dari komik di atas (khusus pada item nomor 2, 3, dan 4), melalui komik SKI ini yang tidak lain adalah komik didaktis/komik edukatif maka komik yang dikembangkan ini adalah komik yang mengandung ajaran-ajaran agama, nilai-nilai kebaikan, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya²¹ serta menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/ stress, serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

Upaya menghasilkan komik yang dari segi kebahasaan memenuhi standar etika/kesopanan berbahasa sudah cukup terpenuhi melalui komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal ini terbukti dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) di atas yang memberikan penilaian sangat tinggi, di

²⁰ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

²¹ Boneff, *Komik*, 104-135.

mana dari aspek kesopanan berbahasa dengan 3 (tiga) item indikator yang ada yaitu nomor item indikator (13) penggunaan bahasa yang sopan; (14) penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA; dan (15) penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif), sama-sama memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut.

3) Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (a) aspek sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (b) aspek kedalaman dan keluasan isi/materi yang termuat di dalamnya, dan (c) aspek ketepatan dalam penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli isi/materi dilakukan oleh: (1) Dr. Emawati, M.Ag. (NIP. 197705192006042002, Beliau adalah dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram yang mengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam dan sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah LP2M UIN Mataram. (2) Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I (NIP. 197703111999032001), Beliau adalah guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs.N 1 Mataram.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran yaitu untuk Dr. Emawati, M.Ag. pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 06 Maret 2023. Sedangkan untuk Hj. Laily Mufida, S.Pd.I pada hari Kamis, 09 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran dan ahli bahasa di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli isi/materi ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12

Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus	4	4
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3	4

		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	4
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	4
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	4	4
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	4	4
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	3	4
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	4	4
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	4	4
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	4
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik	3	4
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	4	4
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	3	4
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	3	4
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	4	4
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	3	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi (rater I).

Tabel 4.13
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.		V		
3.		V		
4.	V			

5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.		V		
15.	V			
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.		V		

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater I) yang diberikan adalah: (1) secara keseluruhan komik edukatif “Ayo Belajar Sejarah Rasulullah Saw. Periode Madinah (Berpetualang Sambil Ngobrol Asyik)” menarik secara penyajian gambar, warna, dan *layout*-nya, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar. Tapi mungkin *font* bisa lebih menarik lagi, tidak perlu tebal. (2) Namun jika dilihat dari aspek kesesuaian dengan urutan KI-KD, maka dapat disesuaikan urutannya. Misalnya pada bagian “Ayo Amati Gambar” dapat ditaruh awal sebagai representasi KI 1 dan KI 2; pertanyaannya dapat diarahkan pada “sikap”. Semua sub masih mengarah pada aspek kognitif. Dan (3) pada bagian “Kerja Kelompok” sebaiknya mewakili aspek psikomotor; bagian “Evaluasi” perlu dipertimbangkan isi dan poin-poinnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

- 2) Hasil Penilaian Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/ Materi (Rater II)

Tabel 4.14
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.	V			
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			

10.	V			
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.	V			
16.	V			
17.	V			
18.	V			
19.	V			
20.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater II) yang diberikan adalah: (1) isi komik edukatifnya sangat bagus dan menarik, karena disertai dengan gambar berwarna, sehingga mudah dipahami oleh siswa; (2) kisah-kisah yang ada diceritakan secara singkat, sehingga anak tidak cepat bosan; dan (3) karena sekarang serba digital, alangkah baiknya komik edukasinya disajikan secara digital, agar memudahkan siswa mengaksesnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater II) adalah pilihan (a) produk komik layak digunakan tanpa revisi.

Ahli isi/materi (rater II) selaku guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. sangat mengapresiasi produk komik SKI yang telah dikembangkan ini. Dikatakannya bahwa komik SKI ini sangat bagus dan akan dapat menunjang pembelajaran SKI. Menurutnya komik SKI ini akan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, karena selama ini buku paket cenderung bersifat naratif kurang dilengkapi gambar. Komik SKI ini diminta oleh guru tersebut untuk digunakan sebagai referensi pendukung dalam mengajar SKI di MTs. N 1 Mataram.²²

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.15
Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16, 17,18,19,20

²² Hj. Laely Mufida, *Wawancara*, Mataram, 13 Maret 2023

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 20

Maka:

$$V_i = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V_i = \frac{20}{20}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan di atas kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi isi/materi oleh ahli isi/materi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi sebagaimana tertera di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Uji coba ahli ketiga yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan komik SKI adalah uji coba ahli isi/materi. Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (2) aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya, dan (3) aspek penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai terkait materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs.

Segi isi/materi bagi komik adalah hal yang paling utama, dapat dikatakan segi isi/materi menjadi ruhnya komik. Jika tidak ada isi/materi maka komik tiada arti. Selain segi kegrafisan di atas, segi isi/materi lah yang menyampaikan pesan kepada pembaca dan memberikan keseruan tertentu bagi pembacanya.

Ketiga aspek penilaian ahli isi/materi di atas terbagi ke dalam 20 (dua puluh) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku ada 4 (empat) item indikator; (2) aspek isi

(kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya ada 9 (sembilan) item indikator; dan (3) aspek penyajian materi ada 7 (tujuh) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapati bahwa kedua ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi isi/materi untuk dapat menjadi media dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan SKI peserta didik kelas VII MTs. khususnya tentang sejarah Rasulullah Saw. periode Madinah. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 20 (dua puluh) jumlah item indikator yang ada ahli isi/materi (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/ instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat) dan sebanyak 12 (dua belas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 2 dan 3, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 10, dan pada aspek penyajian materi yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 1 dan 4, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13, serta pada aspek ketepatan dalam penyajian materi yaitu nomor item indikator 15, dan 19.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu semua item indikator sebanyak 20 (dua puluh) buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Dengan data tersebut dapat dikatakan bahwa ahli isi/materi (rater II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Dengan demikian komik SKI ini dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan "sangat relevan/relevan". Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom

C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan ini validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan ini dalam penyusunannya mengacu pada kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. dan diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan agar dapat menjadi sumber belajar alternatif atau menunjang materi mata pelajaran SKI. Agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, buku-buku utama yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan isi/materi yang termuat dalam komik SKI ini adalah buku yang saat menjadi pegangan guru dan peserta didik di kelas VII MTs. yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik ini. Buku yang dimaksud adalah (1) Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014; dan (2) Muh Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020. Penggunaan kedua buku tersebut juga sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. 1 Mataram yaitu Ibu Hj. Bq. Laily Mufida, S.Pd.I di mana untuk keperluan mengajar Beliau mengkombinasikan kedua buku tersebut.

Secara spesifik untuk pengembangan komik SKI ini peneliti hanya mengambil satu materi pada semester ganjil dengan judul “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:²³

Tabel 4.16

Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

²³ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
--	---	--	--

<p>rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
--	--	--	--

Setelah komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli isi/materi dan direkap hasilnya dapat dikatakan bahwa para ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan isi/materi komik SKI ini cukup sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku dengan 4 (empat) item indikator yaitu (1) kesesuaian materi dengan silabus; (2) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (3) kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran; dan (4) kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 2 dan 3, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 1 dan 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk keempat item indikator tersebut.

Penyesuaian isi/materi komik SKI ini dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar komik SKI dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya komik SKI peserta didik memiliki pilihan sumber belajar lain dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI yang umumnya hanya bersumber pada buku paket mata pelajaran yang secara penyajiannya sebagian besar berisi narasi, sementara komik SKI ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan tema yang dipelajari.

Penyesuaian isi/materi komik SKI dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar setelah membaca komik SKI ini peserta didik setidaknya memperoleh kompetensi yang relevan dengan kompetensi yang diharapkan tercapai dalam kurikulum. Kompetensi merupakan segala pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.²⁴

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

1. Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
2. Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
3. Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
4. Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
5. Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
6. Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.²⁵

Kelayakan komik SKI dari segi isi/materi tidak cukup hanya dengan mengacu pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, tetapi juga yang penting selanjutnya adalah aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat dalam komik SKI. Seperti dijelaskan di atas, bahwa untuk kedalaman dan keluasan isi/materi, komik SKI ini diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan dan standard agar dapat menjadi sumber belajar alternatif dan/atau menunjang materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI secara umum berkaitan dengan kelengkapan dan detailnya isi/materi yang termuat dalam komik SKI sesuai dengan kurikulum berlaku, sedangkan keluasan isi/materi komik SKI berkaitan dengan kekayaan dan

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

²⁵ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

kebaruan isi/materi komik SKI sesuai perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan saat ini khususnya tentang SKI. Jika aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI terpenuhi, maka akan dapat mendukung upaya terbentuknya kompetensi dalam diri peserta didik yang diharapkan tercapai atau dengan kata lain memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran SKI.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan umat Islam masa lampau.

Pembelajaran SKI memiliki tujuan yang sangat mulia, beberapa tujuan tersebut sebagai berikut:

- a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakinkannya dan merupakan sumber hukum yang besar.
- c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.²⁶

Kelayakan aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI ini dapat dikatakan sangat tinggi, hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi (rater I dan II) seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek isi (kedalaman/keluasan) dengan 9 (sembilan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan hanya untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 10, selebihnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk kesembilan item indikator aspek kedalaman dan keluasan isi tersebut. Dengan sangat tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek isi

²⁶ Chabib Thoah, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

(kedalaman dan keluasan), maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu media dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 11, 12, dan 13. Selanjutnya fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar. Sedangkan fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.²⁷ Kedua fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.

Setelah aspek isi (kedalaman dan keluasan) terpenuhi, maka aspek terakhir yang harus dipenuhi oleh komik SKI ini adalah aspek penyajian. Aspek ini sangat penting karena berkaitan dengan ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik, kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi, kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/ materi isi cerita komik, kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar, dan kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok. Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian, dapat dikatakan aspek ketepatan dalam penyajian memiliki kelayakan yang cukup tinggi. Sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian bahwa dari 7 (tujuh) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20, selanjutnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 15 dan 19. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketujuh item indikator aspek ketepatan penyajian tersebut.

Berkat cukup tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek ketepatan penyajian, maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi dan fungsi afektif sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 17. Sedangkan fungsi afektif, yaitu melalui gambar yang disajikan dalam komik SKI dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.²⁸ Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 18, 19, dan 20.

²⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*,

C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba pada Peserta Didik

Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap kedua uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji pada peserta didik. Uji coba pada peserta didik merupakan uji coba kepraktisan untuk dapat digunakan saat belajar oleh peserta baik secara mandiri maupun kelompok. Untuk uji coba pada peserta didik terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan

Tahap pertama dalam uji coba pada peserta didik terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan yaitu uji coba perorangan di mana dilakukan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N. 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi sedang, dan seorang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba perorangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.17

Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik/Prestasi	Nomor Item Indikator																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.18
Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	-	-	3	-	3	75	
2.	-	-	2	1	3	83,33	
3.	-	-	2	1	3	83,33	
4.			2	1	3	83,33	
5.	-	-	2	1	3	83,33	
6.	-	-	-	3	3	100	
7.	-	-	1	2	3	91,67	
8.	-	-	3	-	3	75	
9.	-	-	3	-	3	75	
10.	-	1	-	2	3	83,33	
11.	-	-	1	2	3	91,67	
12.	-	-	1	2	3	91,67	
13.	-	-	-	3	3	100	
14.	-	-	3	-	3	75	
15.	-	1	-	2	3	83,33	
16.	-	-	1	2	3	91,67	
17.	-	1	-	2	3	83,33	
18.	-	-	2	1	3	83,33	
19.	-	-	1	2	3	91,67	
20.	-	-	1	2	3	91,67	
21.	-	-	1	2	3	91,67	
Total Persentase						1808,33	
Rata-rata						86,11	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1808,33%

Maka:

$$P = \frac{1808,33}{21}$$

$$P = 86,11\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan yaitu 86,11%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba perorangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4.19
Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50% - 74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25% - 49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0% - 24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan dengan rata-rata 86,11% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 3 (tiga) orang peserta kelas VII 7 pada uji coba perorangan terhadap komik SKI ini sebagai berikut:

Tabel 4.20
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada
Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama/Prestasi	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	1. Jangan terlalu sering menambahkan nama pada tokoh. 2. Komik ini cukup bagus.	Direvisi
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	1. Buku komik ini sudah bagus isinya, sesuai dan bisa membangkitkan rasa semangat belajar sejarah Rasulullah SAW periode madinah. 2. Buku ini perlu perbaikan dan font yang digunakan.	Direvisi
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	1. Komik ini sangat bagus dan bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan ingin belajar. 2. Menurut saya tidak perlu perbaikan.	-

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas berisi komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini dan masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Kedua hal tersebut dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N 1 Mataram, dilakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yaitu kelompok pertama ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi tinggi, kelompok kedua ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi sedang, dan kelompok ketiga ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Rabu, 15 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil per-subyek untuk setiap item indikator/ pertanyaan.

Tabel 4.21

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs./ Kel.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator/Pertanyaan																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
Kelompok Prestasi Tinggi																							Skor yang Diberikan
1.	Shadira Shafa Ullaya H.	3	2	2	3	2	4	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	
3.	Syafa Tasya Camila	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	
Kelompok Prestasi Sedang																							
4.	Naila Minna Elzizah	1	1	1	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	2	2	
5.	Safalinda Ayu	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	
6.	Quinn Violet RL	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	
Kelompok Prestasi Rendah																							
7.	Saffanah Roshifa	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	
8.	Najiha Afina Imliyati	2	3	3	1	2	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	
9.	Rizkiya Alfina Safa	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun rekapan hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.23
Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ saran
	1	2	3	4			
1.	1	3	4	1	9	63,89	
2.	1	3	4	1	9	63,89	
3.	1	3	4	1	9	63,89	
4.	1	1	7	-	9	66,67	
5.	-	2	1	6	9	86,11	
6.	-	-	5	4	9	86,11	
7.	2	1	3	3	9	69,44	
8.	2	2	4	1	9	61,11	
9.	2	-	5	2	9	69,44	
10.	-	1	4	4	9	83,33	
11.	-	1	5	3	9	80,55	
12.	-	-	8	1	9	77,78	
13.	-	2	3	4	9	80,55	
14.	-	1	1	7	9	91,67	
15.	-	-	3	6	9	91,67	
16.	-	2	2	5	9	83,33	
17.	1	4	3	1	9	61,11	
18.	-	2	5	2	9	75	
19.	-	2	5	2	9	75	
20.	-	2	4	3	9	77,78	
21.	-	3	3	3	9	75	
Total Persentase						1583,32	
Rata-rata						75,40	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1583,32

Maka:

$$P = \frac{1583,32}{21}$$

$$P = 75,40\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil yaitu 75,40%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di

atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 75,40% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3 pada uji coba kelompok kecil terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.24
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik
pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
1.	Shafira Shafa Ullaya H.	1. Warna covernya diperjelas dan ukuran pada isi cerita diperbesar, 2. Ukuran komik diperkecil agar gampang dibawa kemana mana, 3. Bahasa yang digunakan sangat mudah dimengerti. 4. Pemberian nama pada gambar di komik diperkecil agar tidak menghalang karakter. 5. Jika bisa gambar karakter diperbaiki sedikit agar lebih terlihat menarik. 6. Warna pada gambar komik juga diperbaiki karena pewarnaan menggunakan krayon kurang menarik dari pendapat saya, 7. Alur ceritanya yang mudah dipahami dan tata bahasa yang simpel. Sekian terima kasih.	Direvisi
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	1. Komentar dari saya pribadi adalah untuk memperbagus cover di komik tersebut dan menggunakan warna sebelumnya mohon maaf menggunakan warna yang lebih bagus lagi. 2. Menggunakan gambar yang mudah dimengerti. Sebelumnya saya suka dengan buku ini tapi sebaiknya lebih bagus lagi jika covernya diperbarui dan warnanya diganti. 3. Terima kasih dan maaf jika ada kata kata yang tidak berkenan dari komentar dan saran yang saya berikan	Direvisi

		<p>untuk buku tersebut.</p> <p>4. Saya menyukai alur cerita yang ada di dalam buku tersebut, karena banyak membawa tentang kebersamaan dan persahabatan.</p> <p>5. Gambarnya juga menarik apalagi dibagian karpet terbang membawa kesan lucu dan kreatif.</p> <p>6. Namun dibagian fontnya lebih baik menggunakan yang lain untuk dijadikan font. Terima kasih.</p>	
3.	Syafa Tasya Camila	<p>1. Saya menyukai ilustrasi/gambar yang ada didalam komik ini.</p> <p>2. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti tetapi ada beberapa kata yang kurang baku warna cover bagus tetapi akan lebih baik lagi warnanya tidak terlalu mencolok.</p> <p>3. Untuk ukuran tulisan sudah gampang dibaca namun lebih baik lagi gaya tulisan/font diganti menjadi lebih tipis.</p>	Direvisi
Kelompok Prestasi Sedang			
4.	Naila Minna Elzizah	<p>1. Menurut saya ukuran buku ini terlalu besar untuk dibawa dan dipelajari diluar kelas, mungkin akan lebih baik jika ukuran buku bisa lebih kecil.</p> <p>2. Cover buku ini bisa diperbaiki dengan mengubah gambar karena saya rasa gambar cover buku ini kurang sesuai (terlihat jadul dan kurang sesuai dengan minat anak sekarang).</p> <p>3. Saya sarankan untuk melihat referensi di aplikasi "Pinterest". Aplikasi ini sering digunakan anak muda, mungkin lebih sesuai jika melihat disana atau cover buku novel.</p> <p>4. Sebagai seorang anak yang menyukai komik saya sedikit kecewa dengan isinya. Isi komik ini lebih seperti percakapan dengan beberapa gambar didalamnya.</p> <p>5. Sama seperti cover gambar di buku ini juga bisa diperbaiki. Untuk gambar didalam buku bisa dibuat konsisten (terkadang ada ilustrasi, terkadang ada gambar asli sebuah benda).</p> <p>6. Ada beberapa gambar yang kurang jelas juga dibuku. Saya paham mungkin bapak ingin membuat buku yang menarik tapi mohon jangan buat buku yang menarik bagi anda.</p> <p>7. Buatlah buku yang menarik bagi remaja seperti kami (dengan mempelajari apa menarik bagi kami). Untuk materi sudah bagus!. Semangat ya pak.</p>	Direvisi
5.	Safalinda Ayu	<p>1. Buku ini menarik untuk dibaca, bahasa yang digunakan mudah dipahami, lengkap tetapi singkat padat dan jelas.</p> <p>2. Cover menarik membuat ingin membaca isinya. Buku ini memberi banyak pelajaran sejarah-sejarah dan teknik pembuatan isinya sangat membuat semangat belajar.</p> <p>3. Saran: ukuran buku seharusnya lebih diperkecil agar bisa dibawa lebih mudah, perlu menambah kualitas gambar mulai dari warna, ketajaman gambar, gambar dan percakapan kurang tepat. Kebanyakan kesalahan</p>	Direvisi

		di buku ini tentang warna dan gambar kurang jelas.	
6.	Quinn Violet RL	Warnanya mungkin diperbagus gambarnya diperjelas supaya tidak buram ukurannya dkecilin biar gak terlalu besar. Terima kasih.	Direvisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
7.	Saffanah Roshifa	1. Menurut saya warna pada cover buku mungkin bisa lebih cerah lagi agar terlihat lebih menarik 2. Dan mungkin gambarnya bisa diperjelas lagi. Terima kasih	Direvisi
8.	Najiha Afina Imliyat	1. Buku ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin tahu dan mempelajari sejarah kebudayaan islam. 2. Materi yang disajikan juga sama dengan materi yang ada dibuku pelajaran. 3. Buku ini juga mudah dibawa kemana mana jika dibaca diwaktu luang. Namun, untuk ukuran tulisan kurang tepat, karena terlalu kecil untuk dibaca oleh anak anak. 4. Dan juga untuk covernya, saya sarankan untuk membuat gambar dan warna lebih realistik agar terlihat lebih menarik. 5. Bahasa yang digunakan juga sedikit sulit dipahami karena ada beberapa kata yang kurang tepat, contohnya terdapat kata yang kurang baku. 6. Saya juga menyarankan untuk penjelasan inti tidak bertele-tele dan lebih baik dijelaskan dengan tidak langsung alih alih percakapan. 7. Dan yang terakhir untuk komik ini akan lebih baik jika satu lembar diisi dengan 2 halaman atau bolak balik.	Direvisi
9.	Rizkiya Alfina Safa	1. Pada cover warnanya disesuaikan lagi dan gambarnya lebih diperjelas, 2. Menambahkan beberapa teks deskripsi sesuai yang dibahas pada komik agar lebih mudah dipahami dan menambahkan latihan soal agar materi materi pada buku tersebut benar benar dimengerti atau dipahami 3. Dan gambar gambar pada komik sudah bagus namun perlu diperjelas lagi agar tidak ngeblur.	Direvisi

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dipilah menjadi 3 macam yaitu (a) komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini; (b) kritikan negatif yang tidak puas dengan tampilan dan penyajian komik SKI; dan (c) masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Ketiga hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 dan uji coba kelompok kecil oleh 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, maka tahap terakhir uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan oleh kelas VII 1 berisi

32 (tiga puluh dua) orang peserta didik yang dilakukan pada hari Rabu, 29 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.25

Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI
Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator																					Skor yang Diberikan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1.	Abhinaya Dhuha Rabbani	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	
2.	Achmad Athaya	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	
3.	Ahmad Syafa Fuady	2	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	4	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	
5.	Aisyah Fadila Riyadi	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	
6.	Aisyah Rispanti Mulyoto	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	
7.	Alisia Arpinka	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	
9.	Almira Dwi Putri Maulana	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	
10.	Alya Hilda Rasikhah	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	
11.	Anggiwari Warohmah	2	2	2	1	2	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	
12.	Anisa Syifa Jalal	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	
13.	Annisa Auliani Rahman	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	
14.	Asiya Humaira Sutanto	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
15.	Athalia Syafira	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	
16.	Athaya Fawnia	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	
17.	Auliya Nadhira Ningrum	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	
18.	Aziza Amru Nisa	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	
19.	Azriel Al-Kahfi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
20.	Bahila Abida Husma Gassania	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	
21.	Bq. Adnin Nisrina Warastri	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
22.	Bq. Athiya Zhafira M.	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	
23.	Enggar Widya Wardana	1	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	
24.	Faisa Oktoviandra	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	
25.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	
26.	Fiqri Zamzani	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	

27.	Jafier Adiatma	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
28.	Keynan Wafiy Anraischa	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
29.	Keyzio Athaya Isrodian	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4
30.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3
31.	Muhammad Abiy Rydian	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3
32.	Muhammad Haikal Firdaus	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4
33.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.26
Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi Dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	1	8	18	5	32	71,09	
2.	2	8	20	2	32	67,19	
3.	-	5	18	9	32	78,12	
4.	1	4	14	13	32	80,47	
5.	-	8	10	14	32	79,69	
6.	-	1	16	15	32	85,93	
7.	1	5	13	13	32	79,69	
8.	-	6	17	9	32	77,34	
9.	-	5	20	7	32	76,56	
10.	-	3	13	16	32	85,16	
11.	-	-	17	15	32	86,72	
12.	-	1	16	15	32	85,94	
13.	-	2	15	15	32	85,16	
14.	-	3	19	10	32	80,47	
15.		5	11	16	32	83,60	
16.		2	26	4	32	76,56	
17.		14	15	3	32	66,41	
18.		2	20	10	32	81,25	
19.		3	15	14	32	83,60	
20.		5	7	20	32	86,72	
21.		4	14	14	32	82,81	
Total Persentase						1680,48	
Rata-Rata						80,02	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1680,48%

Maka:

$$P = \frac{1680,48}{21}$$

$$P = 80,02 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan yaitu 80,02%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba lapangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 80,02% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari kelas VII 1 pada uji coba lapangan terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.27
Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan
Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Ket. Revisi
1.	Abhinaya Dhuha Robbani	1. Komik ini sangat menarik karena bahasa yang digunakan juga mudah untuk dipahami 2. Dan juga komik ini memuat gambar yang mempermudah untuk dipahami.	V
2.	Achmad Athaya	1. Sejujurnya saya kurang suka pelajaran SKI karena banyak menghafal, tapi dengan komik ini saya bisa lebih mudah memahami materi, 2. Saran saya mungkin gambarnya bisa diedit lebih bagus karena anak anak sekarang lebih suka gambar dengan kualitas yang bagus.	V Direvisi

3.	Ahmad Shafa Fuady	Semoga pembuatan covernya lebih bagus lagi. Rating dari saya 8/10.	Direvisi
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	1. Saya sangat menyukai cover, tema, tampilan fisik buku juga gambar gambar dan isi buku tersebut. 2. Minusnya hanya pada ukuran teksnya terlalu kecil mungkin untuk orang minus agak susah dalam membaca. Tapi komik ini sangat menarik dikarenakan menggunakan banyak warna menarik membuat pembaca lebih mudah membaca buku tersebut tanpa ada rasa bosan. Semangat.	V Direvisi
5.	Aisya Fadila Riyadi	Warna dari gambar tidak kontras kurang enak dilihat terlalu kecil.	Direvisi
6.	Aisyah Rispati Mulyoto	1. Komiknya bagus tapi warnanya disesuaikan. 2. Cover buku juga bisa dibuat lebih menarik. 3. Tulisan yang terdapat di dalam buku diperbesar sedikit karena cenderung kecil. 4. Agar bukunya tidak terlalu tebal gambar dan tulisannya ditaruh bolak balik biar tidak berat ketika dibawa.	Direvisi
7.	Alisyia Arpinka	1. Menurut saya komik ini menarik hanya saja pewarnaan yang digunakan kurang tepat, mungkin bisa menggunakan warna warna yang lebih muda agar menambah ketertarikan pembaca selain itu tulisannya mungkin bisa lebih dibesarkan agar lebih mudah dibaca. 2. Terima kasih semoga sarannya diterima.	Direvisi
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	1. Gambar yang bagus dan tujuan yang jelas mudah dibaca. 2. Saran perbaikannya ayat Al-Qur'an lebih diperjelas.	Direvisi
9.	Almira Dwi Putri Maulana	1. Saya suka terhadap buku ini karena gambar yang bagus dan menarik dan udah untuk dipahami. 2. Untuk saran, ayat Al-Qur'an lebih diperjelas agar tidak burem.	V Direvisi
10.	Alya Hilda Rasikhah	1. Komik ini sangat bermanfaat untuk dibaca. 2. Tetapi warnanya kurang menarik dan tulisan pada komiknya kurang besar.	V Direvisi
11.	Anggiwari Warohmah	1. Sebaiknya sampulnya bisa dibuat semenarik, modern dan bisa ditambah sinopsis di bagian buku. Agar dapat menarik daya tarik pembeli. 2. Untuk materi di komik ini sangat lengkap dan dapat mengedukasi orang orang.	Direvisi V
12.	Anisa Syifa Jalal	1. Komiknya bagus, warnanya menarik, isi mudah dipahami, tapi menurut saya fontnya terlalu kecil. 2. Saran perbaikan adalah hendaknya font yang digunakan ukurannya sedikit lebih besar. Sekian dari saya mohon maaf apabila ada salah kata.	V Direvisi
13.	Annisa Auliani Rahman	1. Komik ini sangat bermanfaat dan mudah dipahami. 2. Saya menyukai karena memberikan gambar yang indah dan warna yang heboh yang membuat buku lebih berwarna dan ceria. 3. Saran perbaikan tulisan ayat Al-Qur'an lebih jelas.	V V Direvisi
14.	Asiya Humaira Sutanto	1. Sebaiknya menggunakan cover yang modern dan berwarna agar tidak membosankan dan lebih menarik. 2. Gunakan synopsis pendek pada akhir buku dan lengkapilah informasi tentang buku.	Direvisi
15.	Athalia Syafira	1. Komik memiliki cover yang menarik berwarna dan kertas yang dibuat untuk menggunakan buku komik bagus akan	Direvisi

		<p>tetapi font/tulisan dalam buku terlalu kecil sehingga membuat pembaca kesusahan sehingga harus lebih dekat dengan buku agar bisa membaca.</p> <p>2. Ada juga gambar buku terlalu mencolok warnanya. Saran saya lebih soft lagi warna gambarnya.</p>	
16.	Athaya Fawnia	<p>1. Menurut saya materinya lengkap dan gampang dipahami. Selain itu menarik dengan gambar yang tersedia.</p> <p>2. Kekurangannya adalah cover dan gambar dibuku tidak terlalu menarik, warna gambarnya juga agak pudar.</p> <p>3. Saya pribadi tidak menyukai cover dan tampilannya karena agak membosankan.</p>	V Direvisi
17.	Auliya Nadhira Ningrum	<p>1. <i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh</i>. Sarannya tidak ada karena komik yang bapak kembangkan sangat mudah dipahami dan meningkatkan semangat belajar saya.</p> <p>2. Dan saya harapkan bapak bisa menjalankan penyelesaian S3 Bapak dengan baik dan lancar. Aman.</p> <p>3. Untuk bukunya menurut saya pribadi tidak ada kekurangan bukunya sangat menarik juga.</p> <p>4. Mungkin demikian dari saya. Bila ada khilaf mohon dimaafkan.</p>	V
18.	Aziza Amru Nisa	<p>1. Saya biasanya lebih suka membaca komik yang percakapannya pakai balon percakapan daripada yang ini. Biasanya lebih mirip buku LKS karena ada tugasnya tapi warnanya bagus.</p> <p>2. Penjelasannya yang detail mungkin ngebosenin kadang kadang udah itu aja.</p>	Direvisi
19.	Azriel Al-Kahfi	<p>1. Menurut saya buku ini memiliki isi yang menarik dan membangkitkan rasa semangat para siswa untuk belajar.</p> <p>2. Tampilan cover buku ini menarik. Buku ini sangat bagus untuk dibaca oleh para anak anak atau remaja.</p> <p>3. Gambar dari buku ini berwarna sehingga membuat kita paham gambar yang ada di buku, tetapi gambar dari buku ini agak blur.</p> <p>4. Buku ini bagus untuk belajar SKI.</p>	V
20.	Bahila Abida Husma Gassania	<p>1. Komik ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin mencari tahu lebih dalam tentang materi SKI.</p> <p>2. Saya juga suka buku ini karena di dalamnya berisi gambar yang menarik dan berwarna.</p> <p>3. Perbaikannya untuk ayat Al-Qur'annya lebih diperjelas lagi.</p>	V V Direvisi
21.	Bq. Athiya Zhafira M.	<p>1. Komik ini lumayan bermanfaat bagi saya, untuk warna, gambar, tulisan disesuaikan lagi agar lebih menarik untuk dibaca.</p> <p>2. Buku ini juga terlalu tebal.</p>	Direvisi
22.	Enggar Widya Wardana	<p>1. Bukunya bagus mudah dipahami.</p> <p>2. Menarik karena ada gambar untuk ilustrasi tetapi ukuran buku terlalu besar.</p> <p>3. Covernya diberi unsur SKI dan warna dikurangi gradasi.</p>	V Direvisi
23.	Faisa Oktoviandra	<p>1. Ukurannya terlalu besar sehingga lebih susah untuk dibawa kemana-mana.</p> <p>2. Dan covernya kurang bagus, semoga bisa lebih baik.</p>	Direvisi
24.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	<p>1. Komik ini sangat menarik, bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.</p> <p>2. Tetapi gambar dan ukurannya perlu direvisi ulang pak.</p> <p>3. Saran saya sebaiknya jangan dinamai komik pak karena ukurannya terlalu besar. Lebih baik dinamai buku saja pak. Lalu masalah gambar itu warnanya terlihat seperti printnan</p>	V Direvisi

		pak. 4. Maaf kalua kata kata saya tidak mengenakan hati.	
25.	Fiqri Zamzani	Karena saya tidak terlalu menyukai pelajaran SKI jadi buku ini kurang cocok untuk saya. Akan tetapi, untuk yang menyukai pelajaran SKI buku ini mungkin sangat cocok.	X
26.	Jafier Adiatma	Beberapa gambar dan cover buku ditingkatkan lagi.	Direvisi
27.	Keynan Wafiy Anraischa	1. Menurut saya komik ini menarik untuk pembelajaran SKI. 2. Pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya gambar. Namun gambar dikomik ini musti direvisi lagi dari segi warna dan kejelasan gambarnya.	V
28.	Keyzio Athaya Isrodian	1. Warnanya dan gambarnya bisa sedikit diperbagus dan warna pada gambar diperjelas. 2. Covernya dibuat lebih menarik lagi. Gambarnya ditaruh dikertas belakang juga (bolak balik gitu) jadi gak boros kertas	Direvisi
29.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	1. Bagi saya buku ini adalah salah satu karya yang berusaha menghadirkan perjuangan dakwah baginda Nabi Muhammad secara sangat manusiawi. 2. Dengan Bahasa yang ringan dan mudah dipahami. Buku ini mampu menginspirasi para pembaca untuk menapaki dan mengikuti jejak sang nabi yang amal-amalnya menerangi dan menggerakkan ummat mencapai kemajuan. 3. Akan tetapi, buku ini memiliki gambar dan visual yang kurang terlihat (blur) dalam pembuatan, tetapi buku ini seperti cocok untuk digunakan pembelajaran SKI.	V V Direvisi
30.	Muhammad Aby Rydian	1. Komik ini ukurannya agak besar. 2. Warna komik kurang tepat. 3. Komiknya ukurannya dikecilkan lagi pak supaya mudah dibawa. 4. Warna komiknya sudah bagus, tetapi warnanya dibuat menarik lagi, agar semakin menarik membacanya.	Direvisi
31.	Muhammad Haikal Firdaus	1. Warna seperti krayon kalau bisa diperbaiki sedikit. 2. Ceritanya menarik, Bahasa mudah dimengerti.	Direvisi V
32.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	1. Menurut saya buku ini bagus, isi buku menarik. 2. Buku ini sangat bagus untuk anak yang suka membaca komik. 3. Buku ini dapat menarik anak anak untuk belajar SKI. 4. Tapi kurangnya buku ini ada di gambarnya yang terlihat sedikit blur dan warna yang kurang.	V

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dikatakan secara umum masukan dan sarannya konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

4. Pembahasan

Pembahasan selanjutnya setelah hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli adalah pembahasan terkait hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba

lapangan yang tujuannya untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, dan saran dari peserta didik tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dari kegiatan ini peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian peserta didik. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya, dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai pesan yang efektif dan dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta di dalamnya termuat isi/materi yang representatif sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut dapat terwujud jika komik SKI (a) dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif, (b) dikembangkan melalui proses pengembangan dan material yang tepat, dan (c) menggunakan sumber-sumber bacaan yang relevan dan mutakhir untuk menyusun materi di dalamnya. Dalam rangka memperoleh informasi terkait kelayakan komik SKI dari peserta didik tersebut terdapat 3 (tiga) aspek yang dinilai yaitu: (1) tampilan komik; (2) penyajian isi komik; dan (3) kemanfaatan komik.

Ketiga aspek di atas dijadikan sebagai aspek penilaian yang kemudian diuraikan ke dalam 21 (dua puluh satu) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terhadap dikomik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek tampilan komik ada 9 (sembilan) item indikator, (2) untuk aspek penyajian isi komik ada 7 (tujuh) item indikator, dan (3) aspek kemanfaatan komik ada 5 (lima) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan data bahwa para peserta didik dari ketiga macam uji coba terhadap komik SKI ini memiliki penilaian yang berbeda-beda. Meskipun demikian, dari ketiga macam uji coba tersebut para peserta didik memberikan nilai yang cukup tinggi terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba sebagai berikut:

Pertama, pada hasil uji coba perorangan skor yang diberikan oleh peserta didik (3 orang) sebagian besarnya adalah skor 4 dan 3, hanya 3 (tiga) item indikator/pertanyaan yang diberikan skor 2. Seperti hasil penilaian dari Ahmad Hafiz Adi Wiryo di mana ia memberikan penilaian dengan skor 4 (empat) untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 9 (sembilan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (dua) item indikator/ pertanyaan. Kemudian L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Selanjutnya, Nugraha Prawira Pamungkas memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Atau secara keseluruhan skor 4 diberikan

untuk 31 (tiga puluh satu) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 29 (dua puluh sembilan) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 3 (tiga) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1808,33 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 86,11%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas. Berdasarkan tabel konversi tersebut maka disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Kedua, pada hasil uji coba kelompok kecil skor yang diberikan oleh peserta didik (9 orang) sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 60 (enam puluh) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 83 (delapan puluh tiga) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 35 (tiga puluh lima) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1583,32% dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 75,40%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Ketiga, pada hasil uji coba lapangan skor yang diberikan oleh peserta didik sebanyak 32 (tiga puluh dua) orang sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 239 (dua ratus tiga puluh sembilan) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 334 (tiga ratus tiga puluh empat) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 94 (sembilan puluh empat) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 5 (lima) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1680,48 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 80,02 %. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat

disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang ada pada bab pertama dapat disimpulkan bahwa:

1. Bentuk komik SKI yang dikembangkan

Komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur yang cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis.

Untuk unsur isi atau cerita komik SKI ini memadukan setting latar keindonesiaan dan Timur Tengah/Arab di mana para figur/tokoh komik pada satu kesempatan berada di Indonesia dan pada kesempatan yang akan berpetualang sambil berdiskusi menembus ruang dan waktu ke masa Rasulullah Saw. periode Madinah untuk mengetahui sejarah Islam masa lampau. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan pembelajaran tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yang umumnya menjadi pendekatan pembelajaran pada jenjang MTs./SMP.

2. Kelayakan komik berdasarkan hasil uji coba ahli.

a. Berdasarkan hasil uji coba ahli media pembelajaran disimpulkan bahwa produk komik SKI yang telah dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga peserta didik dapat mempelajari materi SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Sesuai hasil uji coba ahli media pembelajaran dari 46

jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 13 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 33 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Selanjutnya rater II memberi penilaian untuk 14 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 32 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, disimpulkan semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

- b. Berdasarkan hasil uji coba ahli bahasa disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli bahasa dari 15 (lima belas) jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 4 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 11 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk 7 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 8 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.
- c. Berdasarkan hasil uji coba ahli isi/materi disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dengan mudah memperoleh pengetahuan yang luas terkait materi SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli isi/materi dari 20 jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 8 item indikator pada skor 3 dengan keterangan

relevan dan 12 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk semua item indikator sebanyak 20 buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi tersebut dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/ relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

3. Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

B. Saran-Saran dan Rekomendasi

1. Saran-Saran

a. Bagi sekolah

- 1) Berusaha memfasilitasi penyediaan media pembelajaran untuk kebutuhan pembelajaran semua mata pelajaran di madrasah, khususnya mata pelajaran SKI kelas VII agar terbentuk aneka kompetensi dalam diri peserta didik sesuai harapan kurikulum.
- 2) Mendorong para guru di madrasah, khususnya guru pengampu mata pelajaran SKI agar kreatif dan penuh inisiatif mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran SKI agar guru lebih mudah menyampaikan materi, menanamkan nilai kebaikan yang termuat dalam materi mata pelajaran SKI, dan dapat menggunakan metode mengajar yang variatif.

- b. Bagi guru
 - 1) Memberikan masukan/kritikan terhadap produk komik SKI ini agar dilakukan perbaikan terhadap produk komik SKI ini.
 - 2) Menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran mata pelajaran SKI agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan hasil belajar yang memadai.
 - 3) Berusaha menginisiasi sendiri pengembangan media pembelajaran yang relevan untuk mata pelajaran SKI, agar peserta didik mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI.
 - 4) Komik SKI ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran mata pelajaran SKI.
- c. Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian pengembangan komik SKI ini yang menggunakan model Dick, Carey, & Carey (2001) tidak sampai ke langkah ke 10 (sepuluh), hanya sampai langkah ke 9 (sembilan) yaitu *revise instruction* (merevisi produk komik SKI). Karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang mengambil penelitian pengembangan komik SKI kelas VII MTs. agar tahapan kegiatan penelitiannya sampai langkah ke 10 agar diketahui efektifitas produk komik SKI yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

- d. Pembaca

Kepada para pembaca diharapkan memberikan saran, kritikan, dan masukan terhadap karya tulis sederhana ini agar bisa diperbaiki menjadi karya tulis yang lebih baik.

2. Rekomendasi

- a. Komik yang peneliti kembangkan ini dilakukan secara manual/tradisional, karenanya produk komik SKI ini sebaiknya disempurkan kualitas gambar dan tata letaknya dengan menggunakan aplikasi komputer yang sesuai seperti program *photoshop* atau *corel draw* terbaru.
- b. Komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak, karenanya sebagai tindak lanjut pengembangan komik ini adalah agar mengembangkan komik SKI ini dalam bentuk komik digital/online agar dapat digunakan secara luar menggunakan gadget.
- c. Semoga pengembangan komik SKI dapat dilakukan pada tema-tema yang lain agar komik SKI dapat memberikan sumbangsih bagi kemudahan belajar peserta didik dan membuat mata pelajaran SKI semakin disenangi oleh peserta didik.
- d. Kepada peneliti agar lebih meningkatkan kemampuannya dalam hal penelitian pengembangan dan khususnya dalam penyusunan komik agar produk pengembangan yang dihasilkan pada tahap berikutnya sesuai harapan dan spesifikasi, *wallahu 'a'lam bish shawabi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anshory, Muhtar Luthfy. "Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem". *Jurnal Penelitian Keislaman*, vol. 16, no. 1 Juni 2020. (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram): 78 dan 83-84. Last Modified Juni 23, 2020. Accessed Agustus 25, 2019. <https://journal.uinmataram.ac.id>.
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. JPSE 03*. no. 1 (Juni 2017): 19.
- Anisa, Izzah dan Fajar Istiqlal. "10 Pahlawan Islam". Accessed October 28, 2019. <https://www.kautsar.co.id/mobile>.
- Anjani, Bella, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>
- Anonim. "Sekolah Tatap Muka Belum Waktunya Dimulai". dalam radarlombok.co.id. Edisi 15 November 2020. Mataram. Accessed November, 15, 2020.
- Anonim, "Arti Komik", *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita
- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widia, 2014.
- Aqib, Zainal. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Boneff, Marcel. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Budiman, Arif. "Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar". *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*. (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498). (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022). (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022). Accessed Juni, 17, 2023,.Website: <http://ecampus.iainbatu-sangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>
- Buchori, Didin Saefuddin. *Metodologi Studi Islam*. Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005.
- Chalil, Munawar. *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw*. Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969.
- Chamdillah, Muh.. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013.
- Depag. RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*. Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007.

- Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Dewi, Putriandam. "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia". Last Modified October, 2019. Accessed October 26, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Dewanti, Stefani Intan Putri. "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?". dalam kkn.undip.ac.id last modified August, 13, 2022. Accessed Juni, 20, 2023. pukul 20.00 Wita.
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, New Jersey USA: Pearson, 2009)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 januari 2023, pukul 19.28
- Enung K, Rukiati dan Fenti Hikmawati. *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2006.
- Evriyani, Dian, Rusdi, dan Ayu Indraswary. "Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA". *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016).
- Fathurrahman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama, 2007.
- Gumelar, M.S. *Comic Making*, Jakarta: PT. Indeks, 2011.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 2000.
- Hakim, Atang Abd. dan Jaih Mubarak. *Metodologi Studi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press, 2013.
- Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990.
- Hutami, Maarti, dkk.. "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam*. (E-ISSN: 2550-1038). (Vol. 5, No. 1, 2021). (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021). Accessed Juni, 17, 2023. Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.
- Susanto, Heri. *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Aswaja Pressindo, 2014.
- Idris, Sutami. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso". *Tesis*, Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar. Last Modified Juli 13, 2017. Accessed November 21, 2019. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.
- Indana, Nurul. "Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur'an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang". *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*,

- vol. 5, no. 1 (Juni 2019). Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang: 43-61. Last Modified Juni 6, 2019. Accessed Agustus 25, 2020. <https://scholar.google.co.id..http://media.neliti.com>.
- Irwandani dan Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05*, no. 1 (April 2016).
- Istiqlal, Fajar. "Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah". Accessed October 28 2019. <https://www.gemainsani.co.id..>
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah SAW Periode Makkah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014.
- Laban, Ali Ahmad. "Komik Sirah Nabi". Accessed October 30, 2019. <https://store.eraintermedia.com>.
- Lestari, Suci. *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Maimun. *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)", *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.
- Mufarrakah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009.
- Mukhlis. *Metodologi Studi Islam*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Munadi, Yudhi. *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Nata, Abudin. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009.
- Novanuddin, Muhammad. "Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqie Kota Malang". *Jurnal Elementeris 01*, No. 1 (Januari 2019).
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Nurlatipah, Nunik, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem". *Jurnal Scientiae Educatia*, vol. 5, no. 2 (2015). Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati: 5. Last Modified 2015. Accessed September 09, 2020. <https://www.syekh-nurjati.ac.id..> <https://scholar.google.co.id>.
- Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia, Pendidikan*, Pendidikan.id/news/komik-literasi. Dikases 20 Juni 2020.
- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 3 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.

- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 5 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka, 2003.
- Ramayulis. *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia, 2013.
- Rasyid, Abdul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi". *Scolae: Journal of Pedagogy*, 01, no. 1 (2016). Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan: 13-25. Last Modified Juni, 2019. Accessed April 29, 2019. <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id..> <http://www.neliti.com>.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineyha Cipta, 2014.
- Sagala, Syaiful. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sakti, Hadi Gunawan, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2 (Oktober 2016). Mataram: IKIP Mataram: 56. Last Modified October 10, 2016. Accessed September 28, 2020. <https://www.ikipmataram.ac.id..> <http://scholar.google.co.id>.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Saputro, Anip Dwi. "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Muaddib*, volume 05 no. 1, (Januari-Juni 2015) ISSN 2088-3390. Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo: 1-2. Diakses pada tanggal 15 April 2015.
- Saputro, Budiono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Saud, Udin Syaefudin. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru, 1990.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Sugiyono. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suja, I Wayan. "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran". Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019
- Sukmadinata, Nana Saodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Saudih. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Suryani, Nunuk, ddk.. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Syukur NC, Fatah. *Sejarah Peradaban Islam*. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012.
- Taufik, Ahmad Najuha, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta". (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017). Accessed Juni, 17, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>
- Thoaha, Chabib, dkk.. *Metodelogi Pengajaran Agama*. Semarang: Pustaka Pelajar, 1999.
- Tilaar, H.A.R. *Membenah Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Tim Media. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya*. Surabaya: Media Centre, 2006.
- Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997.
- Tirtaatmadja, Irawati dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008". Last Modified October, 2019. Accessed October 21, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Tondowidjojo, JVS. *Kunci Sukses Pendidik*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Trimmo, Soejono. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud, 1997.
- Ulva, Rifky Khumairo, dan Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, (Juni 2017). Lampung: IAIN Raden Intan: 38. Last Modified Juni 2017. Accessed September 11, 2020,. ejournal.radenintan.ac.id.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Usman, M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VII MTs. Muhammadiyah 1 Malang". *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, vol. 1, no. 3 (Tahun 2015). Malang: UMM Malang, 2015: 343-355. Last Modified March, 2015.

- Accessed October 19, 2019. <https://ejournal.umm.ac.id>. <https://media.neliti.com>.
<https://scholar.google.co.id>.
- Wahidin, Nur. “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”. Accessed October 28, 2019. <https://alif.id>.
- Wibisono, Elisa. “Pengaruh Manga di Indonesia”. Last Modified April 16, 2016. Accessed October 26, 2019. <https://www.kompasiana.com/elisaw>.
- Wulandari, Sinta. “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta. Last Modified Oktober 03, 2018. Accessed Februari 21, 2020. <https://dspace.uui.ac.id>.
- Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Yusuf, “Valitidas”, dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023
- Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan*, Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011
- Zuhairini, ddk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Zuhairini. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Perpustakaan UIN Mataram



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
PASCASARJANA

Jln. Pendidikan NO. 35 Telp.(0370) 623819-621298 Fax. 623819 Mataram Nusa Tenggara Barat

Website : www.pasca.uinmataram.ac.id, Email : pascasarjana@uinmataram.ac.id

Nomor : B. 305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 berkas
Hal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada.
Yth. **Kepala Kesbangpol Provinsi NTB**

di-
Tempat..

Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir semester (Disertasi) mahasiswa Program Studi Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram, untuk itu kami mohon agar mahasiswa kami diberikan rekomendasi penelitian guna lancarnya proses penyusunan tugas akhir yang dimaksud.

Adapun data mahasiswa kami yang akan melaksanakan penelitian disertasi sebagai berikut :

NIM : 160701008
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
Program Studi : Doktor Pendidikan Agama Islam
Judul Disertasi : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Tempat Penelitian : 1. MTs. Negeri 1 Mataram
2. Universitas Islam Negeri Mataram

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mataram, 07 Februari 2023
Direktur Pascasarjana UIN Mataram,

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A.
NIP. 197512312005011010





PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI

Jalan Pendidikan Nomor 2 Tlp. (0370) 7505330 Fax. (0370) 7505330
Email : bakesbangpoldagri@ntbprov.go.id Website : http://bakesbangpoldagri.ntbprov.go.id

MATARAM

kode pos 81125

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070 / Z65 / II / R / BKBDN / 2023

1. **Dasar :**
 - a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian Surat Dari Direktur Pascasarjana UIN Mataram
Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Tanggal : 07 Februari 2023
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian
2. **Menimbang :**

Setelah mempelajari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan Rekomendasi Penelitian Kepada :

Nama : HADI KUSUMA NINGRAT
Alamat : Dasan Baru RT/RW 001/000 Kel/Desa: Kuang Baru Kec. Sakra Kab. Lombok Timur No. Identitas 5203022006820002 No.Tipn 087701419340
Pekerjaan : Dosen
Bidang/Judul : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2020/2021
Lokasi : MTs. N 1 Mataram, UIN Mataram
Jumlah Peserta : 1 (Satu) Orang
Lamainya : Februari-April 2023
Status Penelitian : Baru
3. **Hal-hal yang harus ditaati oleh Peneliti :**
 - a. Sebelum melakukan Kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
 - b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan judul beserta data dan berkas pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
 - c. Peneliti harus mentaati ketentuan Perundang-Undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku dan penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi Bangsa atau keutuhan NKRI Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, sedangkan pelaksanaan Kegiatan Penelitian tersebut belum selesai maka Peneliti harus mengajukan perpanjangan Rekomendasi Penelitian;
 - d. Melaporkan hasil Kegiatan Penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Barat melalui Kepala Bakesbangpoldagri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 15 Februari 2023
a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN
POLITIK DALAM NEGERI PROVINSI NTB



Tembusan disampaikan Kepada Yth:

1. Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi NTB di Tempat;
2. Walikota Mataram Cq. Ka. Kesbangpol Kota Mataram di Tempat;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram di Tempat;
4. Rektor UIN Mataram di Tempat;
5. Kepala sekolah MTs. N 1 Mataram di Tempat;
6. Yang bersangkutan;
7. arsip.



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Bypass ZAMIA 2 - Desa Lelede - Kecamatan Kediri - kode pos 83362
Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, E-mail: brida@ntbprov.go.id Website : brida.ntbprov.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / 2757 / II – BRIDA / II / 2023

**TENTANG
PENELITIAN**

- Dasar : a. Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan kedua atas perda No 11 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi NTB.
b. Peraturan Gubernur NTB Nomor 49 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
c. Surat Dari Direktur Pascasarjana Pascasarjana UIN Mataram Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian .
d. Surat dari BAKESBANGPOLDAGRI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070/263/II/R/BKBPDN/2023 . Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada ;
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
NIK / NIM : '5203022006820002 / '160701008
Instansi : Pascasarjana UIN Mataram
Alamat/HP : Sesuai KTP : Dasan Baru Desa Kuang Baru Sakra Lombok Timur.
Alamat Domisili: Block C9 No. 6 LA Resort Desa Trong Tawah Labuapi Lombok Barat / '087703418340
Untuk : Melakukan Penelitian dengan Judul: "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2020/2021"
Lokasi : MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram
Waktu : Februari - Maret 2023

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email: litbang.bridaprovntb@gmail.com

Demikian surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Lombok Barat
Pada tanggal, '20 Februari 2023
an. Kepala Brida Provinsi NTB
Kepala Bidang Litbang Inovasi Dan Teknologi



LALU SURYADI, SP. MM
NIP. 19691231 199803 1 055

Tembusan: disampaikan kepada Yth:

1. Gubernur NTB (Sebagai Laporan);
2. Walikota Mataram ;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram ;
4. Direktur Pascasarjana UIN Mataram ;
5. Kepala MTs.N 1 Mataram ;
6. Yang Bersangkutan ;
7. Arsip.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.

Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://ddss.ntbprov.go.id>

Lampiran 5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Dr. Emawati, M.Ag.



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Media Pembelajaran Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd.



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Bahtiar, M.Pd.Si

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi
Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Bapak Dr. Muammar, M.Pd.

Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Ibu. Dr. Hilmi, M.Pd.

Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 7 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Perorangan Terhadap Produk Komik SKI



**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 3 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil



Peneliti Bersama Guru Pengampu
Memberikan Arahan Saat Uji Coba
Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil

**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 1 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Lapangan Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Lapangan

Proses Pendistribusian Komik dan
Angket/Instrumen Penilaian Saat Uji
Lapangan



Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Media Pembelajaran
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1,2,3,4,5
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10 11, 12, 13, 14, 15,16,17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa			
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam			

		komik	
		Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	
		Variasi gambar dalam komik	
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	31, 32, 33,
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	34, 35, 37,
		Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	38, 39, 40,
		Menarik perhatian peserta didik	41, 42, 43,
		Menarik minat membaca peserta didik	44, 45, 46
		Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
		Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
		Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
		Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
		Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
		Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
		Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
		Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
		Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Media Pembelajaran
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Ahli Media Pembelajaran

Nama : _____
 NIP. : _____
 Riwayat Pendidikan : S1: _____
 S2: _____
 S3: _____
 Jabatan : _____
 Mata Kuliah Keahlian/
 yang Diampu :1. _____
 2. _____
 3. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

- 1) Sangat tidak menarik, sangat tidak tepat, sangat tidak baik, sangat tidak awet, sangat tidak sesuai, sangat tidak lengkap, sangat tidak jelas, sangat tidak mudah, sangat tidak bermanfaat.
- 2) Cukup menarik, cukup tepat, cukup baik, cukup awet, cukup sesuai, cukup lengkap, cukup jelas, cukup mudah, cukup bermanfaat.
- 3) Menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat.
- 4) Sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.

c. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).

d. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik				
		2. Ukuran buku komik				
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover				

		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover				
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata				
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan				
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik				
		18. Keharmonisan penggunaan warna				
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata				
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata				
		21. Ketepatan penempatan balon kata				
		22. Kepadatan pesan pada balon kata				
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata				
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik				
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik				
		27. Variasi gambar dalam komik				
4.	Fungsi dan Manfaat Media	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI				
		29. Memudahkan guru untuk				

Pembelajaran	mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan				
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI				
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				
	32. Menarik perhatian peserta didik				
	33. Menarik minat membaca peserta didik				
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik				
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar				
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI				
	37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI				
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas				
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik				
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana				
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik				
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur				
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran				
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri					

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram, 2023
Ahli Media Pembelajaran,

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Bahasa
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
		Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Etika Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

**Instrumen Penilaian Buku Komik
oleh Penguji Ahli Bahasa**

**Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Ahli Bahasa

Nama : _____
NIP. : _____
Riwayat Pendidikan : S1: _____
S2: _____
S3: _____
Jabatan : _____
Mata Kuliah Keahlian/
yang Diampu : 1. _____
2. _____
3. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

- 1) Sangat tidak tepat, sangat tidak jelas, sangat tidak terbaca, sangat tidak sesuai.
- 2) Cukup tepat, cukup jelas, cukup terbaca, cukup sesuai.
- 3) Tepat, jelas, terbaca, sesuai.
- 4) Sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.

c. Komentar, catatan, saran, dan kritik disediakan pada tiap akhir komponen (nomor 5).

d. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf				
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata				
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca				
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan				
B.	Ketepatan dan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi				

	kejelasan bahasa yang digunakan	6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentar/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- d. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- e. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- f. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Bahasa,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Isi/Materi
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	

		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	



Perpustakaan **UIN Mataram**

**Instrumen Penilaian Buku Komik
oleh Penguji Ahli Isi/Materi**

**Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : _____
 NIP. : _____
 Riwayat Pendidikan : S1: _____
 S2: _____
 S3: _____
 Jabatan : _____
 Mata Kuliah Keahlian/
 yang Diampu : 1. _____
 2. _____
 3. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

- 1) Sangat tidak sesuai, sangat tidak lengkap, sangat tidak jelas, sangat tidak mudah, sangat tidak bermanfaat, sangat tidak menarik, sangat tidak tepat.
- 2) Cukup sesuai, cukup lengkap, cukup jelas, cukup mudah, cukup bermanfaat, cukup menarik, cukup tepat.
- 3) Sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat.
- 4) Sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.

c. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).

d. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan	1. Kesesuaian materi dengan silabus				
		2. Kesesuaian materi dengan				

	Kurikulum	kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Isi/Materi,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

c. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

6. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

7. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

8. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 5) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

c. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				

		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

d. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Perpustakaan UIN Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1) Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2) Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5) Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6) Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7) Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8) Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9) Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10) Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11) Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12) Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13) Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14) Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15) Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16) Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17) Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18) Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19) Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20) Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21) Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram 2023
Peserta Didik,

Nama dan Tanda Tangan



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Alamat : Kampus I Jln. Pendidikan No. 35 Mataram Tlp. 0370-621298 635337
Kampus II Jln. Gajah Mada, Jempong Tlp (0370) 623809-621298 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hadi Kusuma Ningrat
NIM : 160701008
Promotor I : Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
Promotor II : Dr. Wildan, M.Pd.
Judul Desertasi : Pengembangan Komik Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf Promotor
31/3/2023	Metodologi	- Ditambahkan cel peta.	
3/4/2023	Metodologi	kelebihan yg. produk di jelaskan. sangat baik.	
11-4-2023	Isi/kebab kian/kebab	Pastikan tdk. terle si. x. dit. ter pilih	
3 Mei 2023	Isi/kebab	terdapat kebab dan kebab kebab of terle kebab	
10/5/2023	Isi/kebab	DA. terle kebab kebab. kebab kebab kebab	

14/5/23 *Dr. Wildan* *Signature*

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Mataram, 2023
Promotor II

Dr. Mohammad Iwan Fitriani, M.Pd.
NIP. 197908232006041001

Dr. Wildan, M.Pd.
NIP. 196812311998031014



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Alamat : Kampus I Jln. Pendidikan No. 35 Mataram Tlp. 0370-621298 635337
Kampus II Jln. Gajah Mada, Jempong Tlp (0370) 623809-621298 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hadi Kusuma Ningrat
NIM : 160701008
Promotor I : Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
Promotor II : Dr. Wildan, M.Pd.
Judul Desertasi : Pengembangan Komik Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf Promotor
31/3/2023	teori & metode		
6/4/2023	tubuh & fungsi		
17/4/2023	validasi		
8/5/2023	kejelasan bab & subbab		
12/5/2023	kesimpulan & RM		
14/5/2023	@@@		

Mataram,

20....

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Iwan Fitriani, M.Pd.
NIP. 197908232006041001

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
NIP. 197712262005011004

Lampiran 13. Biodata Peneliti

Curriculum Vitae Peneliti

Data Pribadi

Nama : Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd
NIP. : 19820620 201101 1 010
NIDN : 2026068202
Tempat, Tanggal lahir : Dasan Baru, 20 Juni 1982
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status Pernikahan : Menikah
Istri : Ira Patmawati
Anak : Tazkiya Asyila Az-Zahra (8th) dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi (5th)
Alamat Asli : Dusun Dasan Baru Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur
Alamat Domisili : Block C9.No.6, LA Resort Desa Trong Tawah Kecamatan Labuapi Lombok Barat
Telp/Hp : 087703418340
Email aktif : hadiknt@uinmataram.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

Sekolah/Perguruan Tinggi	Tahun Masuk-Tahun Lulus	Jurusan-Bidang Keahlian
SDN 3 Sakra	1987-1994	-
MTs. NW Sakra	1994-1997	-
MAN Selong	1997-2000	IPS
S1 IAIN Mataram	2000-2005	Pendidikan Agama Islam
S2 UIN Maliki Malang	2005-2008	Manajemen Pendidikan Islam
S3 UIN Mataram	2016-Sekarang (Proses)	Pendidikan Agama Islam

Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Tingkat Organisasi	Jabatan	Tahun Menjabat
LPM Ro'yuna STAIN Mataram	STAIN Mataram	Divisi Humas	2003 s/d 2004
Anggota Karang Taruna	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Divisi Humas	2011 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Ketua	2008 s/d 2013
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2013 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2018 s/d 2021
Anggota Pengurus Alumni FTK UIN Mataram	FTK UIN Mataram	Anggota Koordinator Kabupaten Lombok Timur	2020 s/d 2024

Pengalaman Mengajar/Kerja

Tempat Kerja	Jabatan	Tahun Masuk-Tahun Keluar
IAIN Mataram	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2010

IAIH Pancor Lombok Timur	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2013
UIN Mataram	Dosen Tetap	2008 s/d Sekarang

Riwayat Penelitian/Pegabdian Masyarakat/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Penelitian/Pengabdian/Artikel	Jenis	Sumber Dana
2013	Pemanfaatan Limbah Tempe Busuk Sebagai Bahan Baku Pembuatan Kecap” (Ketua: Lutvia Krismayanti, M.Kes. Anggota: Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2014	Pengembangan Buku Ajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan dengan Model Dick, Carey and Carey untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Mataram	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2015	Penerapan Metode Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan pada Materi Bidang Garapan Manajemen Pendidikan Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPA-Biologi FITK IAIN Mataram Tahun Akademik 2015/2016	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2016	Manajemen Pendidikan Islam di Sekolah Umum (Studi Kasus di SMPN 2 Mataram)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2017	Pengembangan Kartu Bergambar Kegiatan Manajemen Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Matakuliah Manajemen dan Supervisi Pendidikan untuk Semester IV Jurusan Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Tahun Akademik 2017/2018	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2013	Pelatihan Penyusunan Penilaian afektif dan psikomotorik siswa di MA Nurul Haromain NW Putri Narmada; Persiapan pemberlakuan Kurikulum 2013	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2014	Optimalisasi Pemberdayaan Kesehatan Keluarga Melalui Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotik Hidup di Desa Suka Damai Kecamatan Jerowaru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2015	Revitalisasi Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotek Hidup untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat Desa Akar-Akar Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2016	Pelatihan Trik Belajar Cepat Membaca Al-Qur’an dengan Metode An-Nuur di Desa Sokong Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2017	Penyuluhan dan Pendampingan Anti Narkoba untuk Pemuda Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur dengan Tema “Mari Perangi Narkoba dan Bentengi Diri-Keluarga dari Bahaya Narkoba	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2018	Penguatan Manajemen Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPQ) dan Program Tahfidzul Qur’an Sebagai Upaya Pembentukan Generasi Qur’ani di Desa Kuang Baru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram

	Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur		
2018	Mengadakan penelitian individu Program Litapdimas LP2M UIN Mataram dengan Judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Kecakapan Sosial Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra”	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2022	Mengadakan penelitian kelompok (sebagai anggota) Program Litapdimas LP2M UIN Mataram Kluster Kerjasama antar Perguruan Tinggi dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis <i>Ethnochemistry</i> terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Kecintaan Terhadap Budaya, dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa”.	Penelitian	DIPA UIN Mataram

Riwayat Tulisan/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Buku/Artikel	Jenis	Tempat Terbit
2013	Manajemen Hubungan Masyarakat Lembaga Pendidikan dengan Pihak lain	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. 6, No. 1, Edisi Juni 2013, ISSN 2086-3586
2014	Pandangan Aliran Filsafat Perennialisme tentang Kurikulum dan Relevansinya dengan Pendidikan dalam Konsep Islam	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.7, No. 2, Edisi Desember 2014, ISSN 2086-3586
2014	Eksistensi dan Peran Institut Agama Islam Negeri (IAIN) dalam Kerangka Sistem Pendidikan Nasional	Jurnal	Jurnal el-Tsaqafah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Mataram, Edisi 11 Tahun 2014, ISSN 2087-3638
2015	Eksistensi Manusia dalam Manajemen Pendidikan Islam (Tinjauan Kritis dari Segi Fungsi Penggerakan/ <i>Motivating</i>)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2086-3586
2015	Tafsir, Takwil, dan Hermeneutika al-Qur'an	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2302-3155
2015	Pendekatan Sosiologis dalam Kajian Agama Islam	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 2, Edisi Desember 2015,

			ISSN 2302-3155
2016	Etika Keilmuan dan Tanggung Jawab Sosial Ilmuan (Sebuah Kajian Aksiologis)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 1, Edisi Juni 2016, ISSN 2086-3586
2016	Pengembangan Kartu Bergambar Sains Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan Kelas VIII MTs. Darul Aman Selagalas Tahun Pelajaran 2015/2016 ". (Penulis: Jamiatul Hasanah, Dwi Wahyudiati, M.Pd., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2016	Penerapan Metode <i>Modeling The Way</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII MTs. Negeri Jonggat Tahun Pelajaran 2015/2016". (Penulis: Lestari Wahyu Putri, Dr. H. Adi Fadli, M.Ag., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra	Jurnal dan e-jurnal	http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif , Volume xxx, No. xxx, P ISSN: 1829-5940, E ISSN: 2503-4510
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengembangan Modul Kimia SMA Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Kelarutan dan Tetapan Hasil Kali Kelarutan" (Penulis: Amalia Fuji Lestari, Hadi Kusuma Ningrat, Devi Qurniati)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TAI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Larutan Penyangga pada Kelas XI MAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019". (Penulis: Lina Lina, Hadi Kusuma Ningrat, Alfina Mizriaty)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Kimia Kelas X Ma Qamarul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020" (Penulis: Doni Setiawan, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 2 (2020): Juli – Desember 2020
2021	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Edu Sains Universitas Negeri Malang dengan Judul "Pembelajaran Fisika Berbasis CTL Melalui Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Tata Surya" (Penulis: Rosi Yulistia Watia, Hadi Kusuma Ningrat, Lalu A. Didik Meiliyadi) Vol. 9 (1), 2021	e-jurnal	Vol. 9. No 1 (2021) https://e-journal.iainpalangkaraya.ac.id/i

			ndex.php/edusains/article/view/2103
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Journal of Xi'an Shiyu University, Natural Science Edition dengan judul <i>The Relationship of Ethnochemistry-Based Learning Experience with Students' Critical Thinking Skills Based on Gender</i> .	e-jurnal	Vol. 18 (6) tahun 2022 Link. https://www.xisdjxsu.asia/viewarticle.php?aid=997
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal World Journal on Educational Technology: Current Issues dengan judul <i>Improving pre-service chemistry teachers critical thinking and problem-solving skills using project-based learning</i>	E-junal	Vol. 14, Issues 5, (tahun 2022) 1291-1304

Demikian Daftar Riwayat Hidup/CV ini saya buat dengan sebenarnya.

Mataram, 23 Mei 2023



Hadi Kusuma Ningrat

Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd

Perpustakaan UIN Mataram

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**



Perpustakaan UIN Mataram

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



**PROMOTOR I Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
PROMOTOR II Dr. Wildan, M.Pd.**

Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

**HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008**

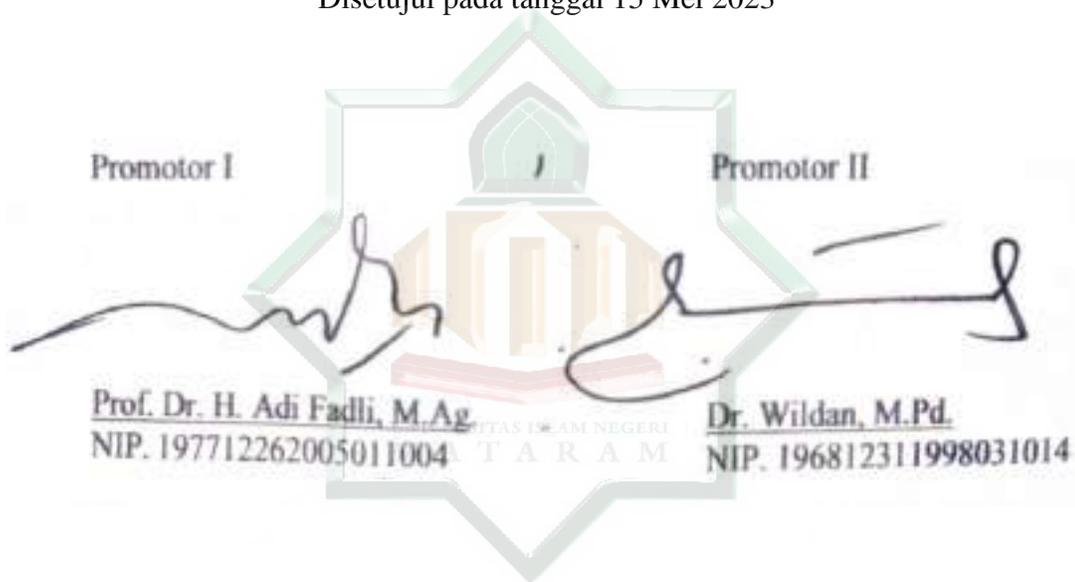
**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal 15 Mei 2023

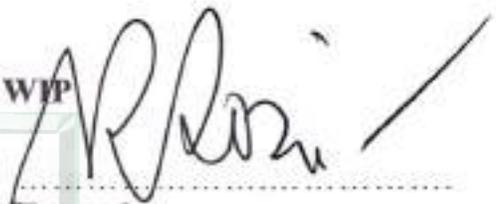


Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Ujian Verifikasi Naskah Disertasi Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 19 Mei 2023

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua/Penguji)


Tanggal.

Dr. Ribahan, M.Pd
(Penguji)

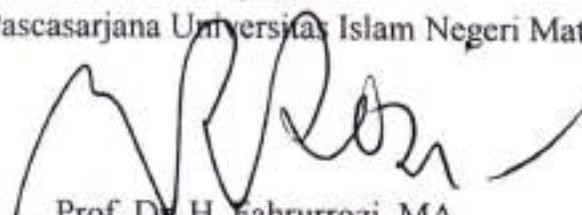

Tanggal.

Dr. Moh. Iwan Fitriani, M.Pd
(Penguji)


Tanggal.

Perpustakaan UIN Mataram

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

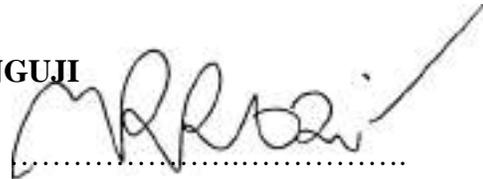

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Tertutup Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 12 Juni 2023

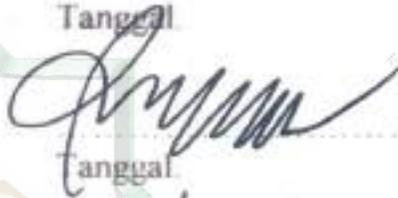
DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)



Tanggal

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)



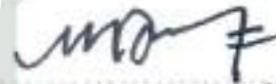
Tanggal

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)



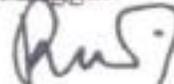
Tanggal. 21/06/23

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)



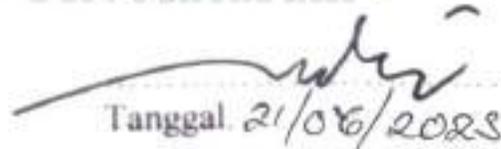
Tanggal. 21/06/2023

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama III)



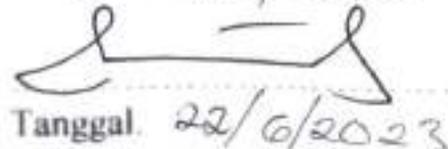
Tanggal 20/06/23.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)



Tanggal. 21/06/2023

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)



Tanggal. 22/6/2023

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram



Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Terbuka Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 27 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)

.....
Tanggal.

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)

.....
Tanggal.

.....
(Penguji Utama III)

.....
Tanggal.

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama IV)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)

.....
Tanggal.

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)

.....
Tanggal.

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Hadi Kusuma Ningrat

NIM : 160701008

Program Studi : S3 Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Mataram, 5 Juni 2023

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 5000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '399AKX425446537'. The signature is stylized and includes a star symbol above the first part of the name.

Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

Perpustakaan U

LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
Plagiarism Checker Certificate

No:66/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/05/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

HADI KUSUMA NINGRAI
160701008
PASCASARJANA/PAI
Dengan Judul **DISERTASI**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

DISERTASI Tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin
Similarity Found : 4 %
Submission Date : 11/05/2023



KEMENTERIAN RIPT Perpustakaan
UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
REPUBLIC OF INDONESIA
M. Hum
197809282006042001

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK
MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh:

Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023; (2) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli; dan (3) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan penelitian pengembangan dengan model Dick, Carey, & Carey yang memiliki 10 langkah, namun penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 9 yaitu revisi produk. Agar komik ini layak menjadi media pembelajaran SKI, maka dilakukan uji kelayakan yaitu uji coba ahli (oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan uji coba pada peserta didik (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan). Untuk uji coba tersebut peneliti menggunakan angket/instrumen penilaian. Melengkapi data penelitian digunakan juga data kualitatif berupa data naratif, dari hasil wawancara maupun catatan saran dan masukan pada angket/instrumen penilaian. Hasil uji coba ahli dianalisis dengan metode Gregory; yaitu penilaiannya memakai 2 ahli/pakar, sementara hasil uji coba pada peserta didik dianalisis dengan rumus persentase.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. (2) Berdasarkan hasil uji coba ahli disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Sesuai hasil uji coba ahli diperoleh data bahwa dari ketiga jenis uji coba ahli (rater I dan II) penilaiannya masuk ke kolom D tabulasi silang 2x2 dengan keterangan relevan/ sangat relevan, hingga setelah dihitung dengan rumus hasilnya 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, disimpulkan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi. (3) Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

Kata kunci: pengembangan komik, media pembelajarn, sejarah kebudayaan Islam

MOTTO

أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمَ ﴿٥﴾

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ فَمَسْئَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ
اِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿٤٣﴾

Perpustakaan UIN Mataram

Terjemahannya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (QS. An-Nahl (16):43)¹

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.²

¹ Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan* (Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011), 273

² Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 4.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kasih disertasi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) yang dengan ketulusan cinta dan kasih sayang mendidikku sampai hari ini. Meskipun telah dewasa, diriku bukanlah siapa-siapa, diriku tetap anak-anak di depan Bapak dan Ibu. Sejauh apapun kaki ini melangkah, tetap kepada Bapak dan Ibu diriku kembali. Terima kasih tiada bertepi atas guyuran cinta, kasih sayang, teladan kesabaran dan kerja keras, serta perhatian dari Bapak Ibu. Semoga Allah SWT melimpahkan kasih-sayang-Nya kepada Bapak-Ibu tercinta, *aamiin*.
2. Bapak-Ibu mertuaku yang saya hormati dan sayangi. Terima kasih tiada bertepi saya ucapkan kepada Bapak-Ibu yang telah dengan ikhlas menjadi penguat dan penyemangat bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
4. Istriku tercinta (Ira Patmawati), disertasi tidak lain buah dari kerewelanmu mengingatkan diriku ketika diri ini lengah dan lalai menyelesaikan disertasi ini. *I love you so much. You are the one and only until the end of my life, aamiin.*
5. Belahan jiwaku (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi). Kalian pelipur lara dan penggugah semangat saat diri ini letih dan jenuh, terutama dalam proses penyelesaian disertasi ini.
6. Adik-adikku tersayang yang selalu nagih “kapan wisuda?”, membuatku malu pulang ke Lombok Timur dan membuatku bergegas untuk upayakan penyelesaian disertasi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua berupa nikmat kesehatan dan kesempatan, sehingga disertasi yang berjudul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** ini dapat terselesaikan. Dan juga, *shalawat* serta *salam* senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah memberikan contoh terbaik, khususnya dalam hal memberikan pendidikan pada umatnya. Selama hayatnya Beliau telah sukses meletakkan dasar-dasar dan prinsip-prinsip pendidikan Islam, sehingga hasilnya dapat dirasakan sampai sekarang ini.

Penyusunan disertasi ini merupakan salah satu kewajiban yang diembankan kepada penulis selaku mahasiswa strata tiga (S3) Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan Agama Islam. Penulis bersyukur bahwa proses penelitian dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan data serta produk komik SKI yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah pada proses ujian disertasi.

Penulis sadari sepenuhnya bahwa berkat adanya kerjasama yang baik serta bantuan dari berbagai pihak, disertasi ini dapat rampung sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sehubungan dengan itulah penulis menghaturkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan disertasi ini, baik dalam bentuk moral maupun materi, terutama kepada:

1. Promotor I Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. dan Promotor II Bapak Dr. Wildan, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya di tengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail terhadap disertasi ini.
2. Bapak dan Ibu ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) dari kalangan dosen dan guru yang telah bersedia dan ikut terlibat sebagai *try outer* terhadap produk komik sejarah kebudayaan Islam untuk peserta didik MTs. yang telah penulis kembangkan.
3. Kepala madrasah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, para staf, dan siswa kelas VII MTs.N 1 Mataram yang telah menerima dengan baik, memberikan izin penelitian, dan membantu penulis dalam proses penggalan data penelitian.
4. Bapak Dr. Iwan Fitriani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana dan Bapak Dr. Abdullah Fuadi, MA selaku Sekretaris Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Mataram yang selalu ramah dan tanggap memberikan pelayanan bagi mahasiswa dalam proses penyelesaian studi.
5. Bapak Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA selaku Direktur Pascasarjana dan Bapak Prof. Dr. Abdun Nasir, M.Ag. selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Mataram yang telah memberikan izin penelitian, kemudahan dalam proses studi, dan motivasi kepada segenap mahasiswa S3 agar segera menyelesaikan studi dengan cepat.

6. Bapak Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag. selaku Rektor UIN Mataram yang dengan ciri khasnya yang santai dan humoris selalu memberikan inspirasi serta keteladan sebagai *top leader* dalam mewujudkan visi misi UIN Mataram yang unggul, terbuka, dan cendekia.
7. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
8. Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. selaku pimpinan, kolega, sekaligus sahabat terbaik yang tanpa lelah memberikan motivasi dan teladan yang baik; yang senantiasa mengingatkan penulis agar segera bergerak berusaha untuk menyelesaikan disertasi ini.
9. Bapak Murzal, M.Ag. selaku kolega, sahabat, dan teman seperjuangan terbaik yang selalu ada setiap kondisi untuk saling membantu, memotivasi, dan menguatkan dalam banyak hal, sehingga penulis tetap kuat untuk menyelesaikan disertasi ini. Semoga kita bisa selalu sukses bersama, *aamiin*.
10. Ibu Dr. Dwi Wahyudiati, M.Pd. selaku kolega sekaligus sahabat terbaik yang selalu sabar dan istiqomah penuh ikhlas; selalu ada memberikan bantuan moril dan materil setiap dibutuhkan, sehingga penulis senantiasa memiliki penguat dan semangat untuk segera menyelesaikan disertasi ini.
11. Ibu Nani Husnaini, M.Pd. selaku tim kerja yang baik dalam mengawal Program Studi PIAUD FTK UIN Mataram yang kerap kali memberikan semangat dan dengan lapang dada memberikan kemudahan serta kesempatan bagi penulis untuk segera menyelesaikan disertasi ini di tengah padatnya kesibukan mengurus program studi.
12. Pendamping hidupku tersayang (Ira Patmawati) yang tidak kenal waktu selalu rewel dan gesit menyemangati penulis agar tetap kuat berusaha menyelesaikan disertasi ini. Meskipun demikian, *i love you so much*. Dan kepada dua buah hatiku terkasih di hati (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz al-Hudzaifi) yang selalu ikut mengingatkan penulis dengan celoteh lucu “Ayah ayo bekerja!”. Kalian anak hebat, kalian anugerah terindah. Semoga menjadi anak soleh-solehah, *aamiin*.
13. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) dan (Bapak H. Idham Hariadi dan Ibu Hj. Mustiari), adik-adikku, kakak dan adik iparku, semua keponakanku yang lucu, dan segenap keluarga besar; terima kasih tiada bertepi atas limpahan kasih _aying, cinta, kebersamaan, dan doa terindah yang telah diberikan agar penulis tetap kuat menyelesaikan studi ini.
14. Rekan-rekan angkatan pertama (tahun 2016) Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam yang telah kebersamai dan berjibaku dalam proses pendidikan dari awal sampai akhir. Terima kasih atas *sharing* inspirasi dan ilmu pengetahuannya saat berinteraksi dan berdiskusi bersama, semoga kita semua selalu sukses dalam setiap aktifitas. Dan terkhusus bagi rekan-rekan yang telah mendahului (alm. Bapak TGH. Taqiudin Mansyur, M.Pd.I dan alm. Bapak Dr. H. Jamiluddin, M.Pd.) semoga diampuni segala khilaf salahnya dan ditempatkan di surganya Allah SWT, *aamiin*.

Penulis sangat menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari standard kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan dan perbaikan disertasi ini. Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis haturkan terima kasih dan teriringi doa semoga jasa-jasa semua pihak yang telah berpartisipasi mendapatkan balasan yang setimpal dari Sang Penguasa Alam, yaitu Allah SWT. *Amin Yaa Rabbal 'Alamin.*

Mataram, Juni 2023
Penulis,

Hadi Kusuma Ningrat



Perpustakaan UIN Mataram

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berikut ini adalah pedoman transliterasi yang diberlakukan berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543/b/w/1987.

1. KONSONAN

Konsonan				Nama	Alih aksara	Nama
Akhir	Tengah	Awal	Tunggal			
ل			ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ب	ب	ب	Ba	B/b	Be
ت	ت	ت	ت	Ta	T/t	Te
ث	ث	ث	ث	Ša	Š/s	Es (dengan titik diatas)
ج	ج	ج	ج	Jim	J/j	Je
ح	ح	ح	ح	Ha	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	خ	خ	خ	Kha	Kh/kh	Ka dan ha
د			د	Dal	D/d	De
ذ			ذ	Žal	Ž/z	Zet (dengan titik di atas)
ر			ر	Ra	R/r	Er
ز			ز	Zai	Z/z	Zet

س	س	س	س	Sin	S/s	Es
ش	ش	ش	ش	Syin	Sy/sy	Es dan ye
ص	ص	ص	ص	Ṣad	S/s	Es (dengan titik di bawah)
ض	ض	ض	ض	Dad	D/d	De (dengan titik di bawah)
ط	ط	ط	ط	Ta	T/t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ظ	ظ	ظ	Za	Z/z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	ع	ع	ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	غ	غ	غ	Gain	G/g	Ge
ف	ف	ف	ف	Fa	F/f	Ef
ق	ق	ق	ق	Qof	Q/q	Qi
ك	ك	ك	ك	Kaf	K/k	Ka
ل	ل	ل	ل	Lam	L/l	El
م	م	م	م	Mim	M/m	Em
ن	ن	ن	ن	Nun	N/n	En
و	و	و	و	Wau	W/w	We

هـ	حـ	خـ	حـ	Ha	H/h	Ha
ء				Hamzah	—'	Apostrof
يـ	اـ	اـ	يـ	Ya	Y/y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ia ditulis dengan tanda apostrof (').

2. VOKAL

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monofong dan vokal rangkap atau diftong. Alih aksara vokal tunggal bahasa Arab yang berupa tanda diakritik atau harakat adalah sebagai berikut:

Vokal	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	Fathah	A/a	A
اِ	Kasrah	I/i	I
اُ	Dummah	U/u	U

Alih aksara vokal rangkap bahasa Arab yang berupa gabungan antara harakat dan huruf adalah gabungan huruf, yaitu:

Vokal rangkap	Nama	Alih aksara	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai/ai	A dan I
اُو	<i>fathah dan wau</i>	Au/au	A dan u

Contoh

كَيْفَ *Kaifa*
حَوْلَ *Haula*

Maddah

Alih aksara *maddah* atau _ocal panjang yang berupa harakat dan huruf adalah huruf dan tanda, yaitu:

Vokal panjang	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	<i>Fathah dan alif</i>	ā	a dan garis di atas
يَ	<i>Fathah dan alif maqṣūrah</i>	ī	I dan garis di atas
وَ	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh

مَاتَ *Māta*
رَمَى *Ramā*
قِيلَ *Qīla*
يَمُوتُ *Yamūtu*



DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
COVER DALAM.....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI WIP.....	vi
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERTUTUP.....	vii
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERBUKA.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ix
LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME.....	x
ABSTRAK.....	xi
MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR BAGAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi, Batasan, dan Perumusan Masalah.....	14
1. Identifikasi Masalah.....	14
2. Batasan Masalah.....	15
3. Perumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	17
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	21
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	23
A. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	24 43
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	29
4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran...	30
B. Media Komik.....	35
1. Pengertian Komik.....	35
2. Jenis-Jenis Komik.....	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	40
4. Fungsi dan Manfaat Media Komik.....	42
5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik.....	44

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	49
3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	53
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Model yang Dikembangkan.....	61
B. Prosedur Pengembangan.....	62
C. Uji Coba Produk.....	82
1. Desain Uji Coba.....	82
2. Subyek Uji Coba.....	84
D. Jenis Data.....	85
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	86
F. Teknik Analisa Data.....	88
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN...	92
A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan.....	92.
1. Penyajian Data Penelitian.....	92
2. Pembahasan.....	105
B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	111
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	111
a. Penyajian Data Penelitian.....	111
b. Pembahasan.....	118
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Bahasa.....	124
a. Penyajian Data Penelitian.....	124
b. Pembahasan.....	128
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi.....	132
a. Penyajian Data Penelitian.....	132
b. Pembahasan.....	136
C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	144
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan.....	144
a. Penyajian Data Penelitian.....	144
b. Revisi Produk Pengembangan	146

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
a. Penyajian Data Penelitian.....	147
b. Revisi Produk Pengembangan	149
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan.....	151
a. Penyajian Data Penelitian.....	152
b. Revisi Produk Pengembangan	154
4. Pembahasan.....	157
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan.....	161
1. Bentuk Komik yang Dikembangkan.....	161
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	161
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	163
B. Saran-Saran dan Rekomendasi.....	163
1. Saran-Saran.....	163
2. Rekomendasi.....	164
Daftar Pustaka.....	165
Lampiran-Lampiran.....	171
1. Surat Rekomendasi Penelitian dari Pascasarjana UIN Mataram	
2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol Mataram	
3. Surat Izin Penelitian dari BRIDA NTB	
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian	
5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian	
6. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran	
7. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Bahasa	
8. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi/Materi	
9. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Perorangan	
10. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	
11. Kisi-Kisi dan Angket /Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Lapangan	
12. Kartu Bimbingan Disertasi Promotor I dan II	
13. Biodata Peneliti	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII.....	56
Tabel 2.2	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII.....	57
Tabel 2.3	Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI.....	58
Tabel 2.4	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	58
Tabel 3.1	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013.....	63
Tabel 3.2	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019.....	64
Tabel 3.3	Ranah Kemampuan Belajar.....	65
Tabel 3.4	Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan.....	67
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	68
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Bahasa.....	72
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi.....	74
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Peserta Didik.....	77
Tabel 3.9	Kriteria Validitas Isi.....	90
Tabel 3.10	Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	91
Tabel 4.1	Unsur-Unsur Komik SKI.....	95
Tabel 4.2	Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater.....	111
Tabel 4.3	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)	113
Tabel 4.4	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I).....	114
Tabel 4.5	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II).....	116
Tabel 4.6	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II).....	117
Tabel 4.7	Kriteria Validitas Isi.....	118
Tabel 4.8	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	125
Tabel 4.9	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)	126
Tabel 4.10	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)	126

Tabel 4.11	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	127
Tabel 4.12	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	132
Tabel 4.13	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I.....	133
Tabel 4.14	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II).....	134
Tabel 4.15	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	135
Tabel 4.16	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	138
Tabel 4.17	Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	144
Tabel 4.18	Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	145
Tabel 4.19	Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	146
Tabel 4.20	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	146
Tabel 4.21	Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	147
Tabel 4.23	Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI.....	148
Tabel 4.24	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI....	149
Tabel 4.25	Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	152
Tabel 4.26	Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	153
Tabel 4.27	Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	154

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Desain Langkah Pengembangan	
	Model Dick, Carey, and Carey (2001)	61
Bagan 3.2.	Komponen dalam Analisa Data (<i>Interactive Model</i>).....	89



Perpustakaan UIN Mataram

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membawa perubahan besar pada corak kehidupan manusia di seluruh dunia, di mana ditandai dengan 4 ciri utamanya yaitu (1) dunia seperti tanpa batas (*global village*); (2) ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat; (3) munculnya kesadaran akan pentingnya menjunjung tinggi HAM dan kewajiban asasi manusia; dan (4) adanya persaingan tingkat tinggi dalam segala aspek kehidupan manusia.¹ Guna menghadapi tantangan tersebut dibutuhkan sistem pendidikan yang mampu melahirkan *output* dengan seluruh potensi yang dimilikinya terbina. Semangat itulah yang mendasari dirumus-kannya konsep pendidikan nasional yang komprehensif tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana khusus dalam pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.²

Definisi pendidikan di atas menggambarkan bahwa pendidikan berorientasi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik seperti potensi kognitif yaitu kecerdasan, potensi afektif yaitu kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia, serta potensi psikomotorik yaitu keterampilan, sehingga mereka mampu *survive* sesuai tuntutan kehidupan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan segala potensi peserta didik tersebut adalah salah satunya melalui perbaikan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran berkualitas ditopang oleh kelengkapan segala komponen/unsurnya yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran berkaitan dengan cita-cita yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran; yaitu pembentukan aneka kompetensi peserta didik. Materi pembelajaran berkaitan dengan seperangkat pengetahuan yang diterima oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran berkaitan dengan cara yang dipakai pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan/atau menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan dengan aneka alat yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi dan/atau metode yang dipakai. Kegiatan belajar mengajar adalah interaksi komunikasi guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar berkaitan dengan tempat di mana materi/bahan ajar/ pengetahuan bisa didapatkan. Terakhir, evaluasi berkaitan dengan kegiatan review/refleksi/penilaian hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penca-

¹ H.A.R. Tilaar, *Membenah Pendidikan Nasional* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 2.

² Tim Media, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya* (Surabaya: Media Centre, 2006), 4.

paian tujuan pembelajaran.³ Demikian pula yang disampaikan oleh Yudhi Munadi bahwa unsur-unsur pembelajaran yaitu tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Semua unsur sama pentingnya dan saling terkait satu sama lain.⁴ Sama dengan kedua pendapat tersebut, Zainal Aqib menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun oleh unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Ditambahkan oleh Wina Sanjaya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran adalah faktor pendidik/ guru, faktor peserta didik, faktor sarana-prasarana (alat/media pembelajaran), dan faktor lingkungan.⁶ Dari sekian komponen/unsur/faktor pembelajaran tersebut, satu yang penting adalah ketersediaan media pembelajaran, atau dengan kata lainnya adalah alat/fasilitas pembelajaran.

Terkait dengan hal di atas, dikatakan oleh Ahmad Rohani bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, di dalamnya terdapat kegiatan tukar menukar pesan berupa pengetahuan, keahlian, sikap, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam kegiatan komunikasi, diperlukan sarana yang membantu proses komunikasi, yaitu media pembelajaran.⁷ Pujirianto dan Deni Hardianto juga mengatakan bahwa;

Dalam proses komunikasi pembelajaran, media adalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen tersebut yaitu pesan, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan penerima pesan. Seandainya satu dari keempat komponen tersebut tidak ada, maka komunikasi pembelajaran tidak optimal. Media pembelajaran harus diimplementasikan secara simultan bersama metode pembelajaran oleh sumber pesan (guru), sehingga sumber pesan (materi ajar) dapat diterima oleh penerima pesan (peserta didik) secara efisien dan efektif.⁸

Selain itu, Maimun juga menekankan dalam bukunya yang berjudul *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* bahwa agar pembelajaran berhasil guna (efektif) maka guru perlu memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat.⁹ Dalam dunia pedagogik media pembelajaran erat kaitannya dengan faktor-faktor penting yang mempengaruhi terjadinya belajar dalam diri peserta didik. Dalam hal ini Slameto menjelaskan bahwa:

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, Karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju.

Kenyataan saat ini dengan banyaknya tuntutan yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar siswa dalam jumlah yang

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 41-52.

⁴ Yudhi Munadi, *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019* (Jakarta: Kementerian Agama RI), 20.

⁵ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran* (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), 41.

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 21-25.

⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 1.

⁸ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 5 Pendalaman Materi Pedagogik* (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 2-3.

⁹ Maimun, *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 80.

besar pula, seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lain. Kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah dan kualitasnya.

Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.¹⁰

Ketersediaan media/alat pembelajaran tidak semata-mata untuk dijadikan sebagai pengantar/perantara pesan dan/atau memperjelas materi pelajaran, akan tetapi hal tersebut dapat juga mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Seperti digambarkan oleh Deporter, Reardon, dan Singer dalam Darmansyah bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan menata kelas sebagai berikut:

(1) menata lingkungan kelas, agar dapat dengan baik mempengaruhi kemampuan siswa untuk terfokus dan menyerap informasi; (2) meningkatkan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual, sementara poster afirmasi yang lucu dan mengandung humor akan menguatkan dialog internal siswa; (3) alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik...¹¹

Pembelajaran yang menyenangkan adalah idaman semua peserta didik. Jika itu terwujud peserta didik akan merasa betah di kelas, aktivitas belajarnya tinggi, mereka bersemangat dalam belajar, dan tidak mau cepat-cepat pembelajaran berakhir. Bahkan mereka akan merasa pembelajaran begitu cepat berlalu dan mereka ingin tambah jam belajar. Darmansyah mendeskripsikan bahwa jika pembelajaran menyenangkan terwujud di kelas akan tampak cahaya kegembiraan luar biasa di wajah peserta didik. Mereka akan lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Mereka melaksanakan tugas dengan motivasi tinggi. Mereka merasa waktu pelajaran begitu cepat berlalu, bahkan mereka akan antusias dan penuh harap dengan pertemuan-pertemuan selanjutnya. Gurunya pun menjadi idola yang amat disenangi.¹² Dengan kata lain bahwa “Anak didik yang bekerja dengan dijiwai semangat kegembiraan akan memperoleh kemajuan dua kali lipat”.¹³ Hal senada juga dijelaskan dalam buku terbitan Depdiknas bahwa;

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.¹⁴

Demikian halnya dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang memerlukan media pembelajaran yang tepat, agar pembelajarannya dapat menye-

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 67-68.

¹¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 23-24.

¹² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran*, 4.

¹³ JVS. Tondowidjojo, *Kunci Sukses Pendidik* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), 49.

¹⁴ Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 11.

nangkan seperti harapan peserta didik. Terdapat 2 (dua) alasan yang memperkuat penjelasan tersebut, yaitu: *pertama*, materi SKI cenderung bersifat abstrak, peserta didik diajak untuk kembali ke masa lalu—mengingat—segala fenomena yang terjadi saat tumbuh-kembangnya kebudayaan Islam, serta berusaha mengaitkannya dengan kondisi saat ini. Pada kesempatan lainnya peserta didik juga diajak untuk membahas tentang situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam yang sebagian sudah tidak tersisa lagi (punah, hancur) dan/atau berada di tempat yang sangat jauh semisal di kawasan Timur Tengah. Kondisi tersebut menuntut ketersediaan media untuk membantu memperjelas/mengkongkretkan materi dan/atau menghadirkan situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam ke dalam kelas dalam bentuk video atau gambar. *Kedua*, secara umum SKI mempelajari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu, praktik pembelajarannya kebanyakan bersifat deskriptif; guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau cerita guru yang dramatis dan emosional dari awal sampai akhir pembelajaran dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Jika hal tersebut dilakukan terus-menerus maka akan berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan peserta didik dalam belajar, di mana rentan akan membuat peserta didik bosan dan tidak betah di kelas. Kondisi tersebut menuntut perubahan suasana pembelajaran ke arah yang menyenangkan, melalui penyediaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam belajar peserta didik; tidak monoton. Terlebih jika media pembelajaran yang dihadirkan sesuai dengan karakteristik dan digandrungi oleh peserta didik.

Sejatinya pembelajaran SKI tak melulu menceritakan kembali sejarah kebudayaan Islam masa lalu melalui ceramah guru yang panjang dan monoton atau melalui cerita guru yang dramatis dan emosional tanpa menggunakan media tertentu. Belajar SKI juga tidak sekedar bernostalgia akan kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu. Secara aksiologis, belajar SKI mempunyai tujuan dan manfaat yang mulia, yaitu untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam untuk dipraktikkan dalam kehidupannya saat ini.

Penjelasan di atas sangat rasional, sebab menurut Munawar Chalil bahwa secara umum sejarah mengandung kegunaan/manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia.¹⁵ Karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme atau melahirkan nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Apalagi sejarah Islam yang tumbuh-kembangnya didasarkan atas ajaran Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW, sehingga kemanfaatannya secara umum dapat sebagai faktor keteladanan dan secara akademis dapat memberikan informasi penting tentang pertumbuhan dan perkembangan Islam dari zaman dulu sampai sekarang dari segala aspek kehidupan umatnya, memetik pelajaran positif untuk dijadikan solusi terhadap masalah hidup umat Islam saat ini, dan

¹⁵ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969), 4.

membangun sikap positif peserta didik terhadap segala perubahan yang terjadi dalam setiap fase kehidupan umat Islam dari dulu sampai sekarang.¹⁶

Berdasar pada beberapa argumentasi di atas, maka pembelajaran SKI perlu diselenggarakan dengan cara dan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran SKI sangat perlu mengikuti kecenderungan zaman, memperhatikan karakteristik peserta didik yang mempelajarinya, dan/atau menggunakan media/alat yang digandrungi peserta didik sesuai tingkat usianya. Seperti dikatakan di atas, yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran semacam media komik.

Secara terminologi, media komik adalah “Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”.¹⁷ Dalam pengertian yang lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.¹⁸ Sesuai dengan dua definisi komik tersebut dapat dipahami bahwa terdapat 2 (dua) hal penting dalam komik sebagai keunggulannya yaitu (1) visualisasi materi pembelajaran melalui gambar kartun yang menarik, mudah dicerna, dan lucu; dan (2) tujuan pembuatan komik adalah memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian media komik dirasa cukup efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang belajar. Dengan media komik, para guru akan mudah menyampaikan berbagai informasi atau gagasan yang terkait dengan bahan ajar kepada peserta didiknya di kelas.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran SKI akan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena komik adalah hal yang sangat dekat dengan dunia anak dan/atau remaja, terutama di level pendidikan setingkat madrasah tsanawiyah (MTs.) atau sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII dengan rentang usia 13-15 tahun. Beberapa pertimbangan rasional dapat menguatkan asumsi tersebut, yaitu: *pertama*, peserta didik pada rentang usia tersebut berada pada level remaja (atau lebih jelasnya transisi masa anak-anak ke masa remaja), masa akil baligh, atau pubertas, atau adolesen¹⁹ yang masih sangat gandrung pada hal-hal yang imajinatif-fantasi ilusionis.²⁰ Jika peserta didik usia sekolah dasar sangat tertarik dengan hal-hal kongkret, maka peserta didik usia MTs./SMP secara intelektual mulai berkembang kemampuan berfikir abstrak; mereka dapat membayangkan apa akibatnya jika terjadi perang dunia ketiga, gempa bumi dahsyat, angin topan, tanah erosi dan sebagainya. Dengan fantasinya mereka bisa berpikir jauh melampaui kehidupannya, tidak terbatas ruang dan waktu.²¹ Komik berisi cerita bergambar kartun lucu yang meskipun isi

¹⁶ Zuhairini, ddk, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 5-6.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 64.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 452; Anonim, “Arti Komik”, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita

¹⁹ Mulyani Sumantri dan Nana Saudih, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), 4.3 dan 4.7.

²⁰ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 56 & 63-64.

²¹ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

ceritanya terkadang faktual (gambaran sejarah/ kisah nyata), tetapi tetap terlihat imajinatif dan fantasi. Dengan media komik SKI, maka kemampuan imajinasi-fantasi ilusionistis peserta didik berkembang. Peserta didik akan diajak untuk mempelajari kejadian/peristiwa yang dialami oleh umat Islam tempo dulu dengan potensi imajinasi-fantasi yang dimilikinya. Jadi, belajar SKI tidak melulu melalui ceramah atau cerita verbal dari guru. Ini tentu sangat menyenangkan bagi mereka.

Kedua, peserta didik usia MTs./SMP adalah awal mula masa merindu puja. Mereka berusaha mencari dan memiliki tokoh idola, bahkan berusaha untuk memiripkan diri atau berperan seperti tokoh idolanya.²² Dalam istilah yang digunakan oleh Zulkifli bahwa dari segi perkembangan fantasi pada usia 12-15 tahun anak/remaja (peserta didik usia MTs./SMP) berada pada masa memuja pahlawan; dalam diri mereka berkembang fantasi ilusionistis; mereka sangat menggemari buku/cerita kepahlawanan/ perjuangan atau buku-buku karangan tokoh populer.²³

Menggunakan media kesukaan remaja seperti komik SKI tampaknya sangat tepat untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/ kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam tersebut. Daripada peserta didik tersebut lebih menggandrungi tokoh-tokoh hero dalam film atau televisi, yang terkadang memberikan tontonan tidak berakhlak. Terlebih lagi cerita dalam komik SKI adalah fakta atau kejadian asli yang dialami umat Islam tempo dulu.

Ketiga, pada masa usia transisi ini sering terjadi perubahan yang sangat cepat dalam diri peserta didik. Sebagai contoh, suasana hati mereka yang semula ceria dapat dengan tiba-tiba berubah menjadi sedih. Sebagai pendidik sangat perlu mencermati perkembangan yang terjadi pada diri peserta didik, sehingga dapat mengerti segala perilaku yang ditampilkan peserta didik. Jika pendidik tidak peka terhadap kondisi itu, bisa jadi pendidik akan memberikan tindakan yang tidak mendukung perkembangan peserta didik.²⁴ Penggunaan media komik SKI diharapkan dapat menjaga emosi dan perasaan peserta didik yang sering mengalami perubahan tersebut. Selama ini SKI cenderung diajarkan dengan metode ceramah atau cerita verbal, dengan media komik SKI akan memberikan suasana baru pembelajaran SKI ke arah yang seru dan menyenangkan.

Keempat, secara fisik peserta didik usia remaja kelas VII sangat menyenangi permainan.²⁵ Media komik SKI sejatinya memang bukan permainan, namun jika dipakai dalam pembelajaran isi atau dialog dalam komik dapat diperankan oleh peserta didik melalui metode bermain peran. Dengan demikian, penggunaan media komik SKI dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan permainan. Permainan adalah suatu yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menye-nangkan sangat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik.

²² Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.10.

²³ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, 56.

²⁴ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.3.

²⁵ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

Kelima, media komik dapat memfasilitasi peserta didik sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya. Gaya belajar peserta didik dibagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu gaya belajar visual (*visual learners*), gaya belajar auditori (*auditory learners*), dan gaya belajar kinestetik (*tactical learners*).²⁶ Berhubung produk komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak/grafis yang mengandalkan indra visual dalam penggunaannya, maka peserta didik dengan gaya belajar visual akan dapat terbantu proses belajarnya dengan menggunakan komik SKI ini. Di samping itu juga penggunaan komik SKI ini dapat membantu proses belajar peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, yaitu gaya belajar yang mengedepankan praktik langsung materi yang dipelajari. Komik SKI sejatinya bukanlah permainan, tetapi melalui komik SKI ini guru dapat menggunakan metode mengajar yang beragam yaitu bermain peran (*role playing*) dengan memerankan adegan figur/tokoh dalam komik SKI di depan kelas. Belajar sambil mempraktikkan langsung lebih efektif dari pada belajar dengan cara hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan materi dari guru. Seperti yang dikemukakan Vernon A. Magnesen dalam Zainal Aqib bahwa manusia dapat belajar dalam enam level yaitu (1) 10% dari apa yang dibacanya, (2) 20% dari apa yang didengarnya; (3) 30% dari apa yang dilihatnya; (4) 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya; (5) 70% dari apa yang dikatakannya; dan 90% dari apa dikatakan dan dilakukannya.²⁷

Keenam, untuk keperluan pembelajaran media komik memiliki nilai edukatif yang kuat. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa media komik dapat memudahkan guru dalam mengajar, menumbuhkan sekaligus meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar.²⁸ Dengan media komik pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara unik dan tidak biasa. Media komik adalah media pembelajaran yang menyenangkan; berisi gambar kartun (animasi), cerita, dan dialog lucu yang dapat membuat peserta didik tertarik dan penuh perhatian dalam belajar.

Ketujuh, saat ini di kalangan remaja (termasuk juga di Indonesia) sedang berkembang atau menggandrungi budaya *manga* (komik Jepang), *manwa* (komik Korea), dan/atau *manhua* (komik Hongkong). Bahkan bermunculan kelompok-kelompok pencinta komik-komik tersebut, sampai-sampai atribut yang dipakai oleh tokoh komik tersebut ditiru. Pada beberapa kesempatan mereka juga mengadakan pertemuan-pertemuan khusus sesama pencinta komik. Dan beberapa tahun terakhir di Indonesia telah dihebohkan dengan muncul dan terkenalnya figur animasi Doraemon, Naruto maupun One Piece baik versi komik, maupun animasi kartun serial dan/atau movienya.²⁹ Fenomena ini bisa dijadikan landasan untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran tingkat SMP/MTs., khususnya pembelajaran SKI.

²⁶ Stefani Intan Putri Dewanti, "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?", dalam kkn.undip.ac.id, last modified August, 13, 2022, Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita; Hamzah. B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 181-182

²⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 48.

²⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, 68.

²⁹ Putriandam Dewi, "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia", last modified October, 2019, Accessed October, 26, 2019, <https://www.academia.edu>; Elisa Wibisono, "Pengaruh Manga di Indonesia", last modified April, 16, 2016, Accessed October, 26, 2019,

Terakhir *Kedelapan*, secara lokalistik di 3 (tiga) MTs. yang pernah diobservasi sebagai data pendahuluan yaitu MTs.N 1 Mataram,³⁰ MTs. Babussalam Rungkang Merembo Lombok Barat,³¹ dan MTs, NW Sakra Kecamatan Sakra Lombok Timur³² didapatkan data bahwa dalam pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang sering ditayangkan. Secara umum pembelajaran SKI di tiga MTs. tersebut dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, metode cerita, metode diskusi, metode resitasi (pemberian tugas), sekali waktu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Apalagi untuk menggunakan media komik SKI, itu belum pernah dilakukan. Para guru SKI dan kepala madrasah menjelaskan bahwa mereka baru pertama kali mendengar tentang media komik SKI untuk pembelajaran. Setelah mendengar rencana penelitian ini, mereka berpendapat bahwa langkah yang dilakukan peneliti ini adalah hal yang tepat dan patut dilanjutkan agar pelaksanaan pembelajaran SKI lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga efektif mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain mereka sangat mendukung dan menunggu hasil pengembangan komik SKI ini.

Penjelasan para guru di atas didukung oleh keterangan dari beberapa peserta didik kelas VIII MTs.N 1 Mataram yang menjelaskan pengalamannya saat kelas VII dulu. Seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Aldi Fauzan, bahwa saat mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan khusus pada mata pelajaran SKI guru sangat jarang memberikan pekerjaan rumah (PR). Senada dengan pernyataan tersebut Saufiani menyatakan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan cerita dalam mengajar dan sekali waktu menggunakan media film sejarah Islam. Aisyah Zahra juga membenarkan kedua pernyataan tersebut, di mana guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan bahwa selama pembelajaran SKI saat kelas VII dulu, peralatan pembelajaran SKI yang sering digunakan adalah media film sejarah Islam.³³

Saat ditanya juga terkait pengembangan media komik SKI, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa akan menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.³⁴

Tampaknya realita di atas sejalan dengan catatan ahli pendidikan di mana dikatakan bahwa para guru belum memiliki kemampuan lebih dalam mengajar, mereka belum memanfaatkan media dalam pembelajarannya, dan komunikasi pembelajaran berlangsung satu arah dan cenderung berpusat pada guru. Penjelasan tersebut dapat

<https://www.kompasiana.com/elisaw>; Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008", last modified October, 2019, Accessed October, 21, 2019, <https://www.academia.edu>.

³⁰ Abdul Hayyi, S.Pd.I (Guru SKI Kelas VIII dan IX MTs.N 1 Mataram); Dra. Fahriah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2018/2019), *wawancara*, 12 Juni 2019; Uswatun Hasanah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2019/2020), *wawancara*, 16 November 2020.

³¹ Abdul Muhit, S.Pd.I (Kepala MTs. Babussalam Rungkang), *wawancara*, 18 Juni 2019.

³² Dra. Zakiyah (Kepala MTs. NW Sakra), *wawancara*, 29 Juni 2019.

³³ Muhammad Aldi Fauzan, Saufiani, dan Aisyah Zahra, *wawancara*, Mataram, 16 November 2020.

³⁴ Fauzan, Saufiani, dan Zahra.

ditemukan dalam buku berjudul “Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan” di mana dikatakan bahwa:

Selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah; (2) media belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (8) semua peserta didik dianggap sama; (9) penilain hanya berupa tes; (10) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; (11) interaksi pembelajaran searah.³⁵

Pendapat senada juga disampaikan oleh Towaf dalam Subki bahwa pembelajaran PAI (SKI termasuk di dalamnya) kurang berhasil disebabkan oleh empat masalah seperti: (1) penyajian materi kurang dikaitkan dengan konteks sosial budaya yang sedang berlaku, sehingga peserta didik kurang menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup di tengah masyarakat; (2) kurangnya semangat pengelola pendidikan untuk memperkaya kurikulum dengan pengalaman belajar yang lebih bervariasi; (3) efek negatif dari kondisi tersebut, guru PAI kurang berimprovisasi dalam penggunaan metode pembelajaran, sehingga pelaksanaannya cenderung monoton/membosankan; dan (4) minimnya ketersediaan sarana prasarana pembelajaran, sehingga pengelolaan cenderung apa adanya. Padahal PAI satu sisi diklaim sebagai hal yang sangat penting, tetapi tidak diprioritaskan oleh pemerintah dalam hal penyediaan sarana prasarana.³⁶

Pun demikian dengan realita yang tampak dari hasil penelitian terkait problematika pembelajaran SKI di beberapa MTs. yaitu: *pertama*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi ditemukan tujuh masalah pembelajaran SKI yaitu (1) masalah pada peserta didik yaitu keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) masalah pada guru yaitu ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI dan minimnya tingkat kesejahteraan yang diterima guru, sehingga mempengaruhi motivasi dan kinerjanya; (3) masalah pada sarana prasarana pembelajaran SKI yaitu tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik; (5) pembelajaran SKI lebih mengedepankan aspek kognitif; (6) mata pelajaran SKI dipandang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan, bahkan dipandang negatif karena cenderung membicarakan politik dan peperangan, sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik; dan (7) penggunaan metode pembelajaran yang monoton.³⁷ *Kedua*, penelitian di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yaitu (1) guru kurang memahami metode pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton, akibatnya peserta didik tidak menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, mereka cepat merasa bosan/mengantuk, minim aktivitas belajar, bermain saat

³⁵ Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), 164-165.

³⁶ Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI* (Mataram: Sanabil, 2020), 5-6.

³⁷ Abdul Rasyid, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi”, *Scolae: Journal of Pedagogy 01*, No. 1 (2016), (Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan), 13-25, last modified Juni, 2019, Accessed April, 29, 2019, <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id/http://www.neliti.com>.

pembelajaran, dan tidak mengerjakan PR; (2) Mata pelajaran SKI kurang diminati; oleh guru dan peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap saja; (3) minimnya sumber dan media pembelajaran; dan (4) rendahnya hasil belajar SKI.³⁸ *Ketiga*, penelitian di MTs. Yapi Pakem ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yang relatif sama dengan penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi yaitu: (1) keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI; (3) tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; dan (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik.³⁹ *Empat*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Tegalrejo Kabupaten Poso menemukan tiga permasalahan utama pembelajaran SKI yaitu (1) sumber dan media pembelajaran kurang tersedia, (2) rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik; dan (3) rendahnya kualitas pembelajaran yang ditandai dengan minimnya aktivitas belajar peserta didik;⁴⁰ *Terakhir*, penelitian di MTs.N 10 Sleman menemukan satu permasalahan pokok yaitu munculnya rasa jenuh dalam diri peserta didik saat belajar akibat dari kurang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran SKI.⁴¹ Problematika pokok pada pembelajaran SKI di lima MTs. tersebut nyaris sama yaitu minimnya ketersediaan sumber dan media pembelajaran yang relevan, mata pelajaran SKI kurang diminati, dan metode mengajar guru yang tradisional-monoton, sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik.

Sebagai upaya menyediakan media komik untuk pembelajaran SKI kelas VII MTs., dilakukan pengembangan komik SKI dengan harapan bahwa ketersediaannya dapat meningkatkan aneka kompetensi peserta didik baik kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotornya. Ini dilakukan karena sejauh ini belum ditemukan komik SKI/sejarah Islam, yang dari segi struktur isinya disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum yang ada, khususnya kurikulum SKI MTs. Beberapa komik sejarah Islam yang sudah ada di masyarakat, disusun tanpa mengacu kurikulum dan tidak dicantumkan tingkat kelas sasaran pembacanya seperti (1) komik berjudul “Sirah Rasulullah Periode Makkah” dan “Sirah Rasulullah Periode Madinah” bercerita tentang zaman jahiliyah, awal perkembangan Islam di Makkah, Jalan Menuju Madinah, dan kegiatan dakwah/kehidupan ummat Islam

³⁸ Nurul Indana, “Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur’an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang” *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, Volume 5, Nomor 1, Juni 2019 (Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang), 43-61, last modified Juni, 6, 2019, Accessed Agustus, 25, 2020, <https://scholar.google.co.id>, <http://media.neliti.com>.

³⁹ Muhtar Luthfy Al-Anshory, “Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 16, No. 1 Juni 2020, (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram), 78 dan 83-84, last modified Juni, 23, 2020, Accessed Agustus, 25, 2019, <https://journal.uinmataram.ac.id>.

⁴⁰ Sutami Idris, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso”, *Tesis*, (Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar), last modified Juli, 13, 2017, Accessed November, 21, 2019, <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.

⁴¹ Sinta Wulandari, “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta), last modified Oktober, 03, 2018, Accessed Februari, 21, 2020, <https://dspace.uui.ac.id>

di Madinah.⁴² (2) Komik berjudul “10 Pahlawan Islam” bercerita tentang kisah Salman Al-Farisi, Khalid bin Walid, Amr bin Al-Ash, dan lain-lain.⁴³ (3) Komik berjudul “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad Saw.; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad Saw.; Wafatnya Sang Nabi” terbitan Mizan.⁴⁴ Dan (4) “Komik Sirah Nabi” terbitan Era Adicitra Intermedia yang bercerita tentang kisah hidup Rasulullah Saw. dari proses kelahiran sampai beliau wafat.⁴⁵ Di samping itu juga, selama ini memang sudah banyak yang mengembangkan komik untuk pembelajaran, namun dilakukan pada mata pelajaran lain dan pada tingkat pendidikan yang berbeda seperti di SD/MI dan SMA yang dipublikasi dalam beberapa jurnal penelitian. Sebagai contoh (1) penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai kriteria yang dibutuhkan. Setelah diuji diperoleh produk media yang dinyatakan layak dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik, yaitu validasi ahli bahasa 84%, ahli desain 82,67%, ahli materi 86,67%, dan ahli media 87,14%. Sementara itu, untuk penilaian pengguna 90,83%.⁴⁶ (2) Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Biologi di SMAN 91 Jakarta. Hasil pengujian diperoleh skor uji kelayakan dari ahli media 86,6 %, ahli materi 92,6%, uji kelompok kecil 85,4%, uji lapangan 85,7%, dan uji kelayakan pada guru 85,5%. Rata-rata skor persentase yang didapatkan adalah 87,1% dengan interpretasi sangat baik. Ini menunjukkan bahwa komik yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi.⁴⁷ (3) Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik materi peristiwa Fathul Makkah memiliki tingkat efektifitas tinggi untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dari percobaan penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata prestasi peserta didik pada pre-test adalah 62,75 dan post-test adalah sebesar 92.⁴⁸ (4) Penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan

⁴² Fajar Istiqlal, “Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.gemainsani.co.id>; Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Makkah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018); Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018).

⁴³ Izzah Anisa dan Fajar Istiqlal, “10 Pahlawan Islam”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.kautsar.co.id/mobile>.

⁴⁴ Nur Wahidin, “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”, Accessed October, 28, 2019, <https://alif.id>.

⁴⁵ Ali Ahmad Laban, “Komik Sirah Nabi”, Accessed October, 30, 2019, <https://store.eraintermedia.com>.

⁴⁶ Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05, No. 1 (April 2016): 33.

⁴⁷ Dian Evriyani, Rusdi, dan Ayu Indraswary, “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016): 14.

⁴⁸ Muhammad Novanuddin, “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, *Jurnal Elementeris* 01, No. 1 (Januari 2019): 8.

Lingkungan Fisik” dengan tujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD.⁴⁹

Komik sebagai salah satu media pembelajaran sejatinya merupakan bagian dari faktor sekolah yang merupakan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya kegiatan belajar peserta didik. Seperti yang diuraikan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar ada dua yaitu: *pertama*, faktor internal berupa faktor jasmaniah (seperti kondisi kesehatan dan cacat tubuh yang dialami peserta didik), faktor psikologis (seperti tingkat inteligensi, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan (seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani). *Kedua*, faktor eksternal berupa faktor keluarga (seperti cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana/kondisi rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (seperti metode mengajar guru, kurikulum yang dipakai sekolah, relasi peserta didik dengan guru, relasi peserta didik dengan peserta didik, pelajaran dan waktu sekolah, kode etik/disiplin sekolah, media atau alat pelajaran, pengaturan waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, kondisi gedung sekolah, metode belajar peserta didik, dan PR/tugas rumah), dan faktor masyarakat (seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa/media sosial, kawan bergaul, dan pola kehidupan masyarakat).⁵⁰

Konsep tentang faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar pada peserta didik erat kaitannya dengan teori belajar. Dalam teori belajar dijelaskan bahwa faktor eksternal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terjadi belajar pada diri peserta didik. Misalnya pada teori belajar konstruktivistik dijelaskan bahwa terdapat beberapa aspek pembelajaran yang sangat perlu mendapatkan perhatian agar kegiatan belajar peserta didik mencapai hasil maksimal, salah satunya sarana pembelajaran. Aspek-aspek yang dimaksud sebagai berikut: *pertama*, proses belajar konstruktivistik, teori ini berpan-dangan bahwa belajar bukanlah sekedar perolehan informasi atau pengetahuan melainkan ditinjau dari segi prosesnya, di mana di dalamnya terdapat proses pemberian makna oleh peserta didik terhadap pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pemberian makna tersebut bukan dilakukan secara individual, tetapi melalui interaksi kerjasama kelompok dan menjadi budaya kelas maupun sekolah. *Kedua*, peran peserta didik, teori konstruktivistik berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses membangun pengetahuan peserta didik. Peserta didik bukanlah botol kosong, melainkan telah memiliki kemampuan awal sebelum belajar dan menjadi modal awal untuk membangun pengetahuan baru. Kemampuan awal peserta didik dapat dijadikan dasar pembelajaran dan pembimbingan bagi guru, namun demikian proses membangun pengetahuan harus dengan niat dan dilakukan oleh peserta didik sendiri. Peserta didik harus aktif berpartisipasi, aktif dalam berfikir, merumuskan konsep, dan berusaha memahami semua obyek kajian yang sedang dipelajari. Peran guru dalam mendukung

⁴⁹ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*03, No. 1 (Juni 2017): 19.

⁵⁰ Slameto, *Belajar dan*, 54-72.

kegiatan belajar peserta didik adalah mengelola atau menata lingkungan sedemikian rupa. *Ketiga*, peran guru, menurut teori konstruktivistik bahwa peran guru dalam kegiatan belajar peserta didik adalah membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan kegiatan belajarnya agar terlaksana dengan baik. Guru tidak sekedar menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi memberi bantuan kepada peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus berusaha memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik, menumbuhkan jiwa kemandirian peserta didik, melatih kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan, memberikan kebebasan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan hasil pemikirannya terkait masalah yang dihadapinya, dan memaksimalkan dukungan terhadap proses belajar peserta didik. *Keempat*, sarana belajar, teori konstruktivistik berkeyakinan bahwa aktifitas utama dalam belajar adalah keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Ini akan terjadi apabila guru berusaha menyediakan dan mengatur sedemikian rupa bahan ajar, media, peralatan, dan lingkungan belajar. Itu semua dapat dijadikan sumber belajar dan pendukung kegiatan peserta didik. Penelitian ini berusaha mengembangkan komik SKI agar dapat dijadikan salah satu media dan sumber belajar bagi peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. *Kelima*, evaluasi belajar, dalam teori belajar konstruktivistik proses ini menggunakan metode *goal-free evaluation* yaitu sistem evaluasi yang dapat mengatasi kelemahan evaluasi pada tujuan spesifik. Dengan metode ini evaluasi dapat diarahkan pada tugas-tugas autentik, membangun pengetahuan yang menggambarkan proses berpikir tingkat tinggi yaitu penemuan, strategi kognitif, atau/atau sistesis, membangun pengalaman belajar peserta didik dan mengarahkan evaluasi pada konteks yang lebih luas dengan berbagai sudut pandang.⁵¹

Selanjutnya, pada teori belajar humanistik juga dijelaskan beberapa hal penting yang menjadi dasar pemikiran dalam pengembangan komik SKI ini sebagai media pembelajaran, yaitu: *Pertama*, teori belajar humanistik berpendapat bahwa proses belajar ditujukan untuk memansusiakan manusia. Teori belajar ini memusatkan perhatiannya pada upaya pembentukan manusia yang dicita-citakan dan proses belajar dalam bentuk yang paling ideal/ sempurna. Kegiatan belajar dianggap berhasil jika peserta didik mampu memahami jati dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian lain bahwa peserta telah mampu mengaktualisasikan segala potensinya secara maksimal.⁵² Terkait dengan konsep tersebut, komik SKI berisi informasi/ pengetahuan tentang perjuangan ummat Islam mulai masa Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh hebat umat Islam tempo dulu sampai dengan sekarang yang diharapkan peserta didik dapat meneladani akhlak dan perjuangannya sehingga terbentuk kepribadian mulia dalam diri peserta didik (insan kamil). Hal ini yang mendasari pentingnya pengembangan komik pembelajaran SKI. *Kedua*, Dua orang tokoh teori humanistik yaitu Benjamin Samuel Bloom (1913-1999) dan David Krathwohl (1921-2016) memfokuskan perhatiannya pada kompetensi apa yang harus dimiliki oleh peserta didik (disebut juga tujuan belajar) setelah menjalani kegiatan belajar. Hasil pemikiran keduanya dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom (edisi lama tahun 1999 dan edisi revisi 2001 oleh L.W. Anderson dan David Krathwohl)

⁵¹ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 3 Pendalaman Materi Pedagogik*, (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 4-6.

⁵² Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2 dan 13.

berisi tiga domain kompetensi peserta didik yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yaitu domain kognitif (kecerdasan/intelegensi), domain afektif (sikap/rasa/kesadaran), dan domain psikomotorik (fisik/keterampilan). Sampai saat ini Taksonomi Bloom telah memberikan dasar pemikiran kepada para ahli pendidikan lainnya dalam mengembangkan teori dan praktik pembelajaran. Dalam pelaksanaannya Taksonomi Bloom telah memberikan acuan yang mudah dipahami kepada praktisi pendidikan dalam merumuskan tujuan-tujuan belajar peserta didik yang akan dicapai.⁵³ Pun demikian, dalam pengembangan aneka kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dalam pembelajaran SKI ini (khususnya melalui komik SKI) menggunakan Taksonomi Bloom. *Ketiga*, indikator keberhasilan dari teori belajar humanistik adalah peserta didik merasa senang, bersemangat, kaya inisiatif saat belajar dan mengalami perubahan positif pada pola pikir, sikap, dan perilaku atas dasar kemauan sendiri peserta didik. Dengan kata lain bahwa agar kegiatan belajar peserta didik terjadi maksimal, maka faktor motivasi dan minat belajar sangat penting untuk diperhatikan. Jika tidak maka proses asimilasi informasi/pengetahuan baru (khususnya materi SKI) ke dalam struktur kognitif peserta didik tidak akan terjadi.⁵⁴ Beberapa hasil penelitian dan pendapat ahli (seperti dipaparkan pada sub bagian kerangka teori) menegaskan bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cerita yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi dikalangan anak-anak. Kelebihan ini dapat dijadikan modal utama untuk dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas VII MTs. Lebih khusus lagi, inilah alasan utama yang mendasari kegiatan pengembangan komik SKI melalui penelitian ini.

Berdasar pada pemikiran di atas penulis mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** dengan harapan dapat memberikan sumbangsih karya untuk dapat membantu kesuksesan pembelajaran mata pelajaran SKI dalam pembentukan aneka kompetensi peserta didik.

B. Identifikasi, Batasan, dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah seperti:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran yang cukup relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menunjang pembelajaran SKI. Dalam penyampaian materi metode pembelajaran yang dipakai masih sebatas ceramah, cerita, dan diskusi, tanpa didukung oleh ketersediaan media pembelajaran. Sementara mata pelajaran SKI perlu ditopang oleh media pembelajaran yang relevan semacam komik, sehingga memungkinkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan komik dapat dipadukan dengan strategi atau metode pembelajaran tertentu.

⁵³ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 9.

⁵⁴ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2.

- b. Para guru SKI relatif belum memiliki terobosan kreatif, khususnya dalam hal memiliki inisiatif mengembangkan media pembelajaran SKI semisal komik. Pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang ditayangkan.
 - c. Metode pembelajaran yang dipakai guru cenderung monoton; sebatas metode ceramah, cerita, pemberian tugas, dan diskusi sehingga berdampak pada minat, motivasi, aktivitas belajar, dan hasil peserta didik. Terlebih peserta didik cenderung menganggap SKI adalah mata pelajaran yang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan. Dan juga, terdapat pandangan negatif peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang dianggap hanya menceritakan pergolakan politik dan peperangan. Penggunaan media komik diharapkan memberikan suasana baru dan menyenangkan bagi pembelajaran SKI dan dapat meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik.
 - d. Belum ada guru yang menggunakan media komik untuk pembelajaran SKI (khususnya di lokasi observasi awal MTs.N 1 Mataram, MTs. Babussalam Rungkang Merembu Labuapi Lombok Barat, dan MTs. NW Sakra Lombok Timur), sehingga saat dikomfirmasi kepada para guru rencana penelitian ini; mereka sangat berharap proses pengembangan komik SKI dan hasilnya segera terwujud.
2. Batasan Masalah
- Agar lingkup pembahasan penelitian tidak meluas, maka perlu adanya fokus masalah penelitian, yaitu:
- a. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram, karena dianggap cukup representatif dapat mewakili madrasah tsanawiyah lainnya karena secara geografis berada di pusat pendidikan dan pemerintahan kota Mataram dan Provinsi NTB, serta unggul secara prestasi baik pada tingkat lokal maupun nasional.
 - b. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan komik SKI mengacu kurikulum tahun pelajaran 2022/2023 yaitu Kurikulum 2013. Buku yang digunakan adalah buku *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* dan mengambil materi pada semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan sub materi (1) kondisi masyarakat madinah sebelum Islam; (2) hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah; (3) pola dakwah Muhammad Saw. di Madinah; dan (4) respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. Melalui materi ini diharapkan peserta didik banyak mengambil pelajaran positif dari keteladanan akhlak Rasulullah Saw. dalam membangun peradaban Islam mulai dari Madinah yang mengedepankan perdamaian bukan berdasarkan perang dan pedang seperti digambarkan oleh sebagian kalangan.

- c. Komik SKI yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah dalam bentuk buku cetak atau *comic book*, agar peserta didik dapat dengan mudah memanfaatkannya di luar kelas tanpa bantuan perangkat elektronik. Hal tersebut karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti laptop/notebook, *handphone smart-phone*, *tablet*, dan/atau *e-book reader*. *Comic book* dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh peserta didik, sementara komik virtual/digital terkadang terkendala oleh keterbatasan kualitas perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik.
 - d. Kegiatan melukis dan mewarnai gambar animasi/kartun dalam komik SKI ini dibantu oleh teman sejawat yang memiliki keterampilan melukis atau menggambar secara manual yang selanjutnya dipindai untuk diolah menggunakan komputer. Dalam proses tersebut peneliti tetap berdiskusi dengannya terkait bentuk, karakter, isi dan alur cerita komik yang dikembangkan. Hal ini karena peneliti tidak memiliki keterampilan menggambar.
 - e. Media komik pembelajaran SKI ini merupakan bagian dari jenis media *by design learning resources*, yaitu media/sumber belajar yang sengaja dikembangkan dengan mengacu pada pedoman atau kurikulum tertentu untuk tujuan pembelajaran. Meskipun media komik SKI telah tersedia di masyarakat, namun jenisnya berbeda yaitu termasuk pada jenis media *learning resources by utilization*, yaitu media/sumber belajar yang disusun bukan untuk tujuan pembelajaran, namun dapat digunakan untuk pembelajaran.⁵⁵
3. Perumusan Masalah
- a. Bagaimanakah bentuk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023?.
 - b. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli?
 - c. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023.
2. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli.
3. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik.

⁵⁵ Zainal Aqib, *Model-Model*, 51.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi khazanah ilmu pengetahuan atau sumber referensi tentang pembelajaran SKI dan pentingnya pengembangan atau penggunaan media dalam pembelajaran SKI, khususnya media komik dalam rangka meningkatkan segala kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran tentang konsep dasar komik dan tatacara atau prosedur pengembangan komik, khususnya komik SKI sehingga dapat dijadikan acuan atau pedoman oleh para praktisi/akademisi pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi sekolah/madrasah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan/inspirasi bagi sekolah/madrasah setingkat SMP/MTs. untuk menyediakan media komik sebagai salah satu sumber atau media pembelajaran dan memberikan dorongan/dukungan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran SKI.
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk lebih kreatif mengelola pembelajaran (khususnya pada mata pelajaran SKI) dengan cara menggunakan komik (baik komik yang tersedia di lapangan atau komik hasil penelitian ini) sebagai media pembelajaran dan yang terpenting adalah mampu mengembangkan komik SKI secara mandiri.
- c) Bagi peserta didik, komik yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan belajar SKI, sehingga memberikan ilmu pengetahuan yang lebih lengkap tentang SKI selain dari buku mata pelajaran SKI dan memberikan suasana/kondisi belajar SKI yang lebih asyik dan menyenangkan.
- d) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahwa menyediakan sumber belajar bagi anak seperti komik (khususnya komik SKI) perlu dilakukan, daripada lebih gandrung kepada komik umum yang terkadang berisi hal-hal negatif dan agar anak tidak terlena dengan gadget yang cenderung memberikan efek ketergantungan dan mengganggu kesehatan otak dan mata.
- e) Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bahwa penyediaan sumber belajar bagi sekolah/madrasah tidak saja hanya berupa buku mata pelajaran, tetapi perlu juga dilengkapi dengan media komik. Dewasa ini hampir semua mata pelajaran telah dikembangkan komiknya untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian koleksi perpustakaan sekolah/madrasah lebih lengkap sehingga dapat menarik minat dan motivasi membaca peserta didik.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian dianggap menarik jika memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan penelitian sejenis. Penelitian tersebut masih langka, bila perlu belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Dan yang terpenting adalah masalah yang diteliti

sangat unik dan hasil penelitian memiliki kemanfaatan yang besar baik secara teoritis dan praktis. Dengan kata lain, dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian. Untuk mengetahui penelitian yang dimaksud, maka perlu disajikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan ini. Meskipun sebagian penelitian terdahulu telah dipaparkan pada sub latar belakang masalah di atas, namun perlu disajikan lagi penelitian terdahulu yang lainnya, yaitu:

1. Penelitian Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya usaha (kreativitas) guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Satu sisi sejarah adalah mata pelajaran penting dan wajib bagi semua jenjang pendidikan, termasuk bagi sekolah dasar. Tetapi di sisi lain para guru dalam menyampaikan materi sejarah cenderung hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat buku sampai habis, sehingga peserta didik cepat jenuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan di SDN Sidomulyo 2, Ampel, Boyolali. Objeknya adalah peserta didik kelas 5 yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menghasilkan media komik ratu yang telah divalidasi oleh tim ahli isi 2 orang ahli dan ahli media 1 orang, serta telah diimplementasikan pada kelas 5 sekolah dasar. Dalam komik ratu ini sangat menonjolkan aspek waktu sebagai karakteristik yang khas dari “sifat-sifat sejarah” yang disajikan secara kontekstual menggunakan simbol-simbol tertentu. Setelah divalidasi komik ratu ini layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas 5 SD, karena telah mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran sejarah.⁵⁶
2. Penelitian Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di tengah masyarakat di mana banyak anak-anak yang tidak memiliki karakter yang baik dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kurang disenangi oleh peserta didik. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti mampu menghasilkan komik SKI setebal 72 halaman dan setelah komik ini digunakan dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar

⁵⁶ Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”, *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.

peserta didik cukup signifikan sebesar 80,42% dan peserta didik merespon sangat positif penggunaan komik dalam pembelajaran.⁵⁷

Setelah ditelaah penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan untuk peserta didik kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI berbasis karakter materi semester ganjil yaitu “Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Rasulullah Saw. di Makkah”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan Nana Saodih Sukmadinata, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki banyak perbedaan terutama dari segi materi, tahapan pengembangan komik, dan model pengembangan yang digunakan.

3. Penelitian Arif Budiman dengan judul “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di masyarakat saat ini bahwa pendidikan karakter sangat dibutuhkan dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) seringkali dilaksana-kan menggunakan metode konvensional dan monoton. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter yang valid dan praktis untuk digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sejarah Islam sudah valid dari aspek tujuan, rasional, isi media komik, karakteristik, kesesuaian dan bahasa, dan bentuk fisik. Komik sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah praktis dari segi kemudahan peserta didik menggunakan komik. Praktikalitas penggunaan komik berkisar pada angka 92 %. Penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter peserta didik sangat valid dan praktis, sehingga membuat peserta didik lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktekan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, baik itu disekolah maupun peserta didik ketika berada di rumah.⁵⁸

⁵⁷ Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 4 dan 22, Accessed Juni, 17, 2023, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>

⁵⁸ Arif Budiman, “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”, *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498), (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022), (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022), 79 dan 83, Accessed Juni, 17, 2023, Website: <http://ecampus.iainbatusangka.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan, sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs.; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik di SDN 13 Tigo Jangko, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan ini memiliki banyak perbedaan baik dari segi sasaran pengguna, tahapan pengembangan komik, maupun model pengembangan yang digunakan.

4. Penelitian Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena bahwa pelajaran SKI dirasakan membosankan oleh siswa. Bahkan dari 37 peserta didik yang diwawancarai semuanya tidak menyenangi mata pelajaran SKI. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dan menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Al-Hikmah Jombang Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas VII pada tahun pelajaran 2018-2019. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen *pretest-posttest control group*. Data dianalisis menggunakan SPSS 18.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.⁵⁹

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI materi semester genap “Profil dan Kepemimpinan Khalifah Umar bin Abdul Aziz.”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas melalui desain penelitian *quasi eksperimen pretest-posttest control group*, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model 4-D (four D

⁵⁹ Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah, “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”, *Jurnal Pendidikan Islam*, (E-ISSN: 2550-1038), (Vol. 5, No. 1, 2021), (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021), 35 dan 38, Accessed Juni, 17, 2023, Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.

model), yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki beberapa perbedaan, sehingga bentuk dan karakteristik pun berbeda. Ini memberikan dasar kuat bahwa komik SKI yang peneliti kembangkan kecil kemungkinan untuk terjadi plagiarisme.

Keempat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas memiliki kesamaan yang sangat mendasar sebagai latar belakang pelaksanaan penelitian meskipun dilakukan di jenjang pendidikan dan materi yang berbeda yaitu adanya tuntutan untuk menghadirkan media dalam pembelajaran dan guru diharapkan untuk kreatif menghasilkan/memanfaatkan media pembelajaran yang variatif seiring semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga semakin berkurang penggunaan cara-cara mengajar guru yang konvensional/monoton yaitu ceramah dan/atau mencatat materi sampai habis. Salah satu media pembelajaran potensial yang perlu dikembangkan oleh guru adalah media komik, khususnya melalui penelitian ini adalah komik SKI karena memiliki cukup banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Terlebih lagi dari proses indentifikasi yang telah dilakukan belum ditemukan penelitian pengembangan komik SKI pada kelas VII MTs., pengembangan komik yang lain dilakukan pada mata pelajaran lain, jenjang kelas berbeda, dan tingkat/jenis pendidikan yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs.. Produk komik SKI yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik.
2. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013.
3. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A4, agar gambar dan tulisan lebih jelas.
4. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*.
5. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
7. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi. Ini dapat dilakukan sesuai contoh

- komik dalam buku Nana Sudjana bahwa penggunaan halaman komik tidak saja berisi balon kata-kata tetapi narasi penjelasan.⁶⁰
8. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
 9. Sebagai unsur kebaruan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab.
 10. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw. periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
 11. Sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok.
 12. Unsur-unsur komik SKI ini yaitu (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi/cerita komik, ada 4 (empat) bagian yaitu kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dan respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. (i) di setiap bagian akhir komik terdapat untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema; (j) bahan bacaan komik; serta (l) *curriculum vitae* penulis.
 13. Tahapan kegiatan pembelajaran yang dirumuskan dalam komik SKI ini diharapkan dapat mendukung lancarnya pembelajaran peserta didik MTs./SMP yang secara umum menggunakan pendekatan saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengimplentasikan metode ilmiah dalam pembelajaran di dalam maupun luar kelas. Adapun tahapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik adalah mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.⁶¹

⁶⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media*, 66; Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁶¹ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum merumuskan pengertian media pembelajaran secara utuh, terlebih dahulu perlu memahami pengertian media. Pengertian media dapat ditinjau dari 2 (dua) segi yaitu etimologi dan terminologi. Dari segi etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin (Yunani) yaitu *medius* atau *medium* yang artinya pengantar, perantara, dan tengah.¹ Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dijelaskan bahwa kata media diartikan sebagai alat.² Sebagian ahli ada yang menggunakan istilah lain untuk menyebut peralatan belajar yaitu *audiovisual aids* dan *teaching material* atau instruksional material yang dekat artinya dengan alat peraga, yaitu sesuatu yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati dengan panca indera.³

Sementara itu dari segi terminologi, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain secara sederhana menyebutkan bahwa media adalah perangkat penyampai pesan/informasi belajar.⁴ Persis dengan pendapat tersebut, Suparman berpendapat sebagaimana dikutip oleh Fathurrahman dan Sobry Sutikno bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.⁵ Sebagaimana dikutip oleh Nunuk Suryani, dkk, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) juga berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mentrans-misikan atau menyampaikan pesan atau informasi.⁶

Selanjutnya jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka.⁷ Musfiqon dalam Nunuk Suryani, dkk. juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk menerangkan/memperjelas materi ajar yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru.⁸ Sementara itu Udin Syaifuddin Saud memandang media pembelajaran dari segi tujuan penggunaannya, di mana media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai penyampai pesan agar dapat meningkatkan efekti-fitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁹

¹ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 2.

² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 726.

³ Anissatul Mufarrakah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), 102.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 120.

⁵ Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 65.

⁶ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 2.

⁷ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 7.

⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

⁹ Udin Syaifuddin Saud, *Pengembangan Profesi Guru* (Bandung: Alfabeta, 2010), 66.

Penjelasan lebih lengkap disampaikan oleh Gerlach dan Ely seperti dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa pengertian media terbagi menjadi 2 (dua) yaitu pengertian umum dan khusus. Dalam pengertian umum media dapat berupa manusia, guru, materi, buku teks, masyarakat, lingkungan sekitar, dan lingkungan sekolah atau kejadian yang membangun kondisi di mana peserta didik bisa mendapatkan informasi/pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan dalam pengertian khusus media dalam konteks pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat elektronis, alat grafis, atau fotografis untuk merekam, menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

Beberapa pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran adalah segala sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan/memperjelas materi ajar yang memungkinkan dapat menarik perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan perasaan peserta didik, sehingga diharapkan berdampak positif terhadap meningkatnya kualitas proses dan hasil belajarnya. Sebagai contoh: sesuatu yang berbahaya, kejadian yang sudah berlalu, sesuatu yang sulit diraih, tidak bisa dilihat kasat mata, dan/atau sangat besar ukurannya dapat dihadirkan di depan kelas melalui perantara media. Dengan kata lain, kehadiran media dalam kelas dapat menampilkan dunia secara tidak langsung, sehingga peserta didik tidak perlu hadir langsung ke lokasi aslinya atau membawa obyek asli karena pertimbangan kendala satu dan lain hal.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menggunakan media dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mentransfer/menyampaikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat dengan cepat, jelas, dan benar menangkap pesan yang terkandung dalamnya. Materi ajar yang obyeknya berbahaya jika dilihat langsung (seperti gunung meletus dan/atau peristiwa kebakaran) atau tidak mungkin bisa dilihat langsung (seperti posisi bumi atau tata surya), dapat dihadirkan ke dalam kelas dalam bentuk gambar atau video dan globe/peta. Materi ajar yang ukurannya teramat kecil (seperti sel atau virus), dapat dilihat dengan menggunakan mikroskop. Ketika peserta didik ingin mempelajari tentang ikan laut (misal cumi-cumi), maka guru dapat membawa cumi-cumi tersebut ke dalam kelas. Materi ajar yang berisi ulasan sejarah meledaknya bom nuklir Hiroshima dan Nagasaki, dapat disaksikan dalam kelas dengan menampilkan gambar atau video. Dan ketika peserta didik ingin mendapatkan informasi komprehensif terkait materi ajar, maka dapat diperoleh pada media massa, internet, dan perpustakaan.

Uraian di atas berkaitan dengan fungsi media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka fungsi media pembelajaran (sebagaimana pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain) dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua), yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar. *Pertama*, media pembelajaran sebagai alat bantu dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

beberapa kondisi di mana guru sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu, yaitu: (1) ketika menjelaskan materi ajar yang memiliki kesukaran tertentu dan memerlukan alat bantu seperti grafik, gambar, video, mikroskop, dan lainnya. Dengan kata lain adalah materi yang penjelasannya tidak cukup dengan bahasa verbal guru saja. (2) Mengusahakan agar peserta didik tetap betah dan senang dalam belajar. Untuk tujuan ini dibutuhkan media yang interaktif dan menghibur. *Kedua*, media pembelajaran sebagai sumber belajar akan memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi komprehensif terkait materi ajar (seperti buku, tv, internet, film sejarah, museum, media massa, perpustakaan, dan lain-lain) dan menjelaskan materi ajar yang mengharuskan guru untuk membawa obyek asli dari materi ajar (seperti ketika mempelajari tentang katak, cumi-cumi, sepeda motor, dan sebagainya).¹¹

Menambahkan fungsi media pembelajaran di atas, Levied dan Lentz dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah:

- 1) Fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilk-an di kelas.
- 2) Fungsi afektif, melalui gambar yang disajikan dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.¹²

Sementara itu Sudjana berpendapat seperti dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran, dapat memudahkan aktivitas guru menyampaikan materi ajar dan peserta didik dalam menguasai materi ajar; (2) media pembelajaran adalah bagian integral dari pembelajaran, penggunaannya harus memper-hatikan aspek-aspek lain dalam pembelajaran misal tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, atau aspek lainnya; (3) media pembelajaran adalah alat hiburan bagi peserta didik yang menarik, agar peserta didik aktif, senang, dan betah saat belajar; (4) media pembelajaran dapat memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar, karena tidak semua materi cukup dijelaskan dengan bahasa verbal guru; dan (5) untuk meningkatkan mutu pembelajaran, mempertinggi aktifitas pembelajaran.¹³

¹¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 121-123.

¹² Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

¹³ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 134.

Asyhar dalam Nunuk Suryani, dkk. juga berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran sebaga berikut:

- a) Fungsi semantik, yaitu mampu mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar agar peserta didik dapat memahaminya dengan benar, jelas, dan cepat.
- b) Fungsi manipulatif, yaitu mampu merekayasa materi ajar sedemikian rupa ketika obyek materi ajar tidak dapat dihadirkan secara langsung, seperti tata surya, gunung meletus, atau gempa bumi.
- c) Fungsi fiksatif, yaitu mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali obyek/kejadian masa lampau, sebagai contoh materi ajar sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
- d) Fungsi distributif, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta inderawi manusia. Misalnya pembelajaran yang dilakukan di auditorium dengan jumlah peserta didik yang banyak, maka penggunaan *slide powerpoint* sangat efektif yang diproyeksikan dengan layar lebar. Di samping itu juga penggunaan siaran televisi dan/atau internet dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.
- e) Fungsi sosiokultural, yaitu mampu memfasilitasi keberbedaan sosiokultural peserta didik, misalnya dengan media video guru dapat menjelaskan keanekaragaman suku di Indonesia dalam waktu yang relatif singkat, bila dibandingkan dengan bahasa lisan guru.
- f) Fungsi psikologis, mampu mempengaruhi aspek psikologi peserta didik sehingga mendukung kelancaran pembelajaran seperti untuk menarik perhatian, menumbuhkan kesadaran, mengembangkan kecerdasan, membina keterampilan, mengem-bangkan intuisi imajinasi, dan membangkitkan motivasi peserta didik.¹⁴

b. Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Materi/obyek yang dipelajari peserta didik ada yang bentuknya konkret dan ada pula yang abstrak, terkadang juga obyek yang dikaji adalah sesuatu yang berbahaya, terlalu dalam atau jauh tempatnya, sulit pegang, kejadian yang telah berlalu, ukurannya terlalu kecil atau besar, tidak jelas, sulit dilihat secara langsung, terlalu banyak jumlahnya, dan lain sebagainya. Menghadirkan media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengkaji materi/obyek yang seperti itu. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.

Senada dengan penjelasan di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempertinggi aktivitas belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁴ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

2. Materi/obyek yang dipelajari menjadi jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang pada akhirnya memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sekedar menggunakan penjelasan verbal guru, sehingga diharapkan peserta didik betah di kelas dan guru tidak kehabisan stamina, terlebih jika dalam sehari guru punya banyak jam pelajaran.
4. Aktivitas belajar peserta didik lebih bervariasi, tidak sekedar mendengar penjelasan guru saja, tetapi juga mereka mengadakan pengamatan, percobaan, demonstrasi, diskusi, dan lain sebagainya.¹⁵

Sementara itu Azhar Arsyad berpandangan bahwa media berkaitan erat dengan metode mengajar. Pemilihan suatu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada faktor lain yang perlu diperhatikan seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan jenis aktivitas belajar yang harus ditampilkan peserta didik.¹⁶

Hamalik dalam Azhar Arsyad juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat: (a) membangkitkan keinginan, minat, motivasi, perhatian, dan aktivitas belajar peserta didik; (b) memberikan pengaruh besar terhadap psikologi peserta didik dalam belajar; (c) jika pembelajaran masih pada tahap orientasi pembelajaran, maka penggunaan media akan mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi saat itu; dan (d) membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan materi/ informasi.¹⁷

Pun demikian dengan Nunuk Suryani, dkk. mendeskripsikan bahwa manfaat media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 (dua) itu:

- a) Bagi guru, manfaat media pembelajaran yaitu:
 - 1) Mengarahkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
 - 2) Sebagai pegangan, petunjuk arah, dan urutan kegiatan pengajaran yang terstruktur.
 - 3) Membantu guru untuk lebih cermat dan teliti dalam mendesain pembelajaran.
 - 4) Memudahkan penyajian materi ajar menjadi lebih konkret, terutama materi ajar yang abstrak.
 - 5) Guru dapat menerapkan metode dengan media yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
 - 6) Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa ada rasa tertekan dalam diri peserta didik.
 - 7) Mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur dan memudahkan penyampaiannya.
 - 8) Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran.

¹⁵ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 2.

¹⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

¹⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

- b) Bagi peserta didik, manfaat media pembelajaran yaitu:
- (1) Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.
 - (2) Memberikan dorongan kepada peserta didik agar semangat belajar secara mandiri maupun bersama-sama di kelas.
 - (3) Membantu peserta didik untuk dapat cepat memahami materi ajar yang ditampilkan melalui media.
 - (4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar.
 - (5) Membangun kesadaran peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang terbaik dan relevan dengan materi ajar.¹⁸

Dilengkapi pula oleh Sudirman N. dkk dalam Pupuh Fathur-rahman dan Sobry Sutikno dengan memaparkan nilai praktis atau kemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih konkret, misalnya dalam menjelaskan materi sistem respirasi pada manusia maka akan lebih efektif menggunakan media film/video.
- (b) Mampu menghadirkan suatu obyek yang ukurannya sangat besar yang tidak mungkin dapat dihadirkan dalam kelas, misalnya gunung, pabrik, pesawat, alam raya atau lainnya dengan menggunakan media gambar, video atau film.
- (c) Media dapat memperlambat gerakan yang terlalu cepat atau mempercepat gerakan yang lambat dengan program *slow motion* dan *speed motion*.
- (d) Dapat menyeragamkan informasi/pengetahuan yang diterima peserta didik, meskipun berada pada jam dan kelas yang berbeda. Misalnya satu *slide powerpoint* atau film/video dapat disajikan di beberapa kelas tempat guru mengajar, meskipun jam pelajaran berbeda.
- (e) Mendorong tumbuhnya motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat dan membuat semangat belajar peserta didik.
- (f) Media mampu mengontrol dan mengatur kegiatan belajar peserta didik.
- (g) Media dapat menyimpan/merekam materi ajar, sehingga dapat diulang penyajiannya pada waktu tertentu saat dibutuhkan. Misalnya menyimpan materi di *laptop/flashdisk/compact disk* atau lainnya, memungkinkan guru dapat mengadakan pembelajaran *remedial* pada saat yang lain ketika dibutuhkan.
- (h) Hadirnya media pembelajaran akan memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, misalnya ketika menjadikan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
- (i) Media dapat menyajikan obyek/barang yang langka/peristiwa yang sudah terjadi (sejarah) misalnya kejadian gunung meletus, gempa bumi, tsunami, gerhana matahari total, atau peristiwa perang perjuangan kemerdekaan Indonesia.

¹⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 14-15.

- (j) Media dapat menampilkan obyek ukuran kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, misalnya melalui penggunaan mikroskop atau tayangan video yang memuat obyek tersebut.¹⁹

Demikian penting fungsi dan bermanfaatnya media pembelajaran seperti penjelasan di atas, menuntut guru untuk dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dan benar. Tetapi perlu diingat oleh guru bahwa tidak setiap situasi dan kondisi media dapat digunakan dalam pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa ada tiga situasi yang tepat untuk menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Intensitas perhatian peserta didik berkurang ketika sudah bosan mendengarkan uraian panjang guru, apalagi cara guru menjelaskan tidak menarik. Saat kondisi demikian kehadiran media akan bermakna bagi peserta didik, karena dapat menumbuhkan minat dan perhatian belajarnya.
- 2) Materi ajar yang sudah disampaikan guru kurang dipahami oleh peserta didik. Saat kondisi demikian kehadiran media dapat memperjelas pemahaman peserta didik dan memperkaya informasi-informasi penting terkait materi ajar, misalnya melalui penggunaan gambar, grafik, video, diorama, lingkungan alam sekitar, komik, *slide powerpoint*, internet, atau model-model tertentu.
- 3) Keterbatasan sumber belajar yang dimiliki satuan pendidikan. Saat kondisi demikian guru dituntut untuk punya inisiatif dan keterampilan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, atau memanfaatkan bahan-bahan yang murah dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar.
- 4) Guru tidak bersemangat untuk menjelaskan materi ajar secara verbal, akibat banyaknya jam mengajar pada hari tersebut. Saat kondisi demikian guru dapat menampilkan media dalam bentuk gambar, grafik, *slide powerpoint*, video, internet, komik, diorama, lingkungan alam sekitar atau model-model tertentu.²⁰

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak varian, dapat dibagi berdasarkan beberapa aspek seperti jenis, daya liputnya dan bahan serta cara pembuatannya. Berikut pembagian media pembelajaran dimaksud:

- a. Berdasarkan aspek jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *cassette recorder*, mp3, piringan hitam; (2) media visual, yaitu media yang mengandalkan kemampuan indra penglihatan seperti *film strips*, *slides*, foto, gambar/lukisan, dan cetakan; dan (3) media audiovisual, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar seperti audiovisual diam dan audiovisual gerak.

¹⁹ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 74.

²⁰ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 6.

- b. Berdasarkan aspek daya liputnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media dengan daya liput luas dan serentak seperti radio, media masa, internet, dan televisi; (2) media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat seperti *slide*, film rangkai, *sound slide*, dan video yang harus menggunakan tempat tertutup dan relatif gelap; dan (2) media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Berdasarkan aspek bahan dan cara pembuatannya, media pembelajaran dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu: (1) media sederhana, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya mudah diperoleh serta murah harganya seperti media alam, lingkungan sekitar sekolah/rumah, dan balok atau kubus yang dibuat dari sisa kerja tukang meuble; dan (2) media kompleks, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, serta butuh kemampuan khusus dalam pembuatannya.²¹

Tidak berbeda dengan uraian di atas, ahli lain menjabarkan media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 (empat) jenis, yaitu: (a) media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar seperti foto, gambar, lukisan, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; (b) media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk model dan memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi seperti model padat, manusia, torso, herbarium, model penampang, akuarium, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain; (c) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, OHP, dan lain-lain; dan (d) media lingkungan/alam sekitar seperti lingkungan sekolah, rumah, sawah, hutan, pegunungan, laut, dan lain-lain.²²

Selain kedua pendapat di atas, pendapat lain menguraikan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi 5 (lima) jenis yaitu: (1) media berbasis manusia yaitu media pertama dan tertua untuk menyampaikan pesan; (2) media berbasis cetakan seperti buku teks, buku pedoman, jurnal, majalah, dan lembaran kertas; (3) media berbasis visual, media ini tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetakan; (4) media berbasis audio-visual yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan mesin mekanis-elektronik; dan (5) media berbasis komputer yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan teknologi digital.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diklasifikasikan bahwa media komik, khususnya komik sejarah kebudayaan Islam termasuk pada media visual atau media cetak atau media grafis atau media dua dimensi.

4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran agar penggunaan media mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip

²¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 124-126.

²² Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 3-4.

²³ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 48-54.

pemilihan media seperti dijelaskan oleh Sudjana dalam Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, yaitu:

- 1) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan materi ajar yang diajarkan.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Penyajian atau penggunaan media harus sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan ketersediaan sarana pembelajaran.
- 4) Penempatan atau penggunaan media harus memperhatikan waktu, tempat dan situasi.²⁴

Miarso dalam Nunuk Suryani, dkk. juga memaparkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media yaitu:

- a) Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran, karena tidak ada jaminan satu media dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan.
- b) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran.
- c) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, misal belajar dalam kelompok kecil, diskusi, belajar klasikal, atau belajar secara individual.
- d) Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru perlu mempersiapkan secara matang media pembelajaran yang dipilih dan digunakan, berikut peralatan yang diperlukan agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- e) Sebelum media pembelajaran digunakan, peserta didik perlu dipersiapkan agar dapat mengarahkan perhatiannya pada informasi-informasi penting selama penyajian dengan media langsung.
- f) Media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.²⁵

Sementara itu penjelasan lebih detail disampaikan oleh Azhar Arsyad terkait prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, di mana guru sangat perlu memahami teori belajar, kondisi belajar peserta didik, dan prinsip ilmu jiwa belajar (psikologi). Rincian prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

- (1) Motivasi belajar peserta didik. Faktor minat sangat penting dalam belajar. Peserta didik perlu dimotivasi sedemikian rupa melalui konten yang terkandung dalam media pembelajaran, agar muncul minat belajar dalam diri mereka.
- (2) Keberbedaan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan perlu memfasilitasi keberbedaan karakteristik peserta didik, terutama dalam hal cara dan kemampuan belajarnya.

²⁴ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 68-69.

²⁵ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 33.

- (3) Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus mampu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
- (4) Struktur isi materi ajar. Materi ajar akan cepat dipahami dan bertahan lama dalam diri peserta, jika didesain sedemikian rupa oleh guru. Upaya tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
- (5) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik perlu memiliki pengalaman/kemampuan tertentu sebelum menggunakan media pembelajaran.
- (6) Emosi. Media pembelajaran yang baik adalah yang mampu menghadirkan respons emosional dalam diri peserta didik seperti perasaan sedih, empati, takut, cemas, cinta kasih, dan rasa senang.
- (7) Keterlibatan peserta didik. Informasi yang terkandung dalam media pembelajaran harus mampu merangsang peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.
- (8) *Feedback*. Umpan balik sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik. Intensitas keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh piranti pembelajaran digunakan guru, salah satunya media pembelajaran. Adanya umpan balik akan berguna bagi perbaikan pembelajaran berikutnya.
- (9) Penguatan (*reinforcement*). Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh faktor penggunaan media. Peserta didik yang berhasil belajarnya perlu diberikan penguatan atau didorong untuk terus belajar agar terbangun kepercayaan diri dan muncul perilaku positif dalam belajar di masa-masa berikutnya.
- (10) Latihan dan pengulangan. Materi ajar yang baru dipelajari atau diketahui peserta didik, tidak selamanya langsung melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik. Oleh karena itu ketersediaan media pembelajaran dapat digunakan guru untuk kegiatan latihan dan pengulangan materi ajar agar dapat melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik.
- (11) Aplikasi/penerapan. Indikator keberhasilan belajar peserta didik tidak cukup hanya sampai pada tingkat pemahaman atau penguasaan materi, tetapi peserta harus mampu menerapkan materi ajar dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik untuk sampai pada kegiatan belajar peserta didik pada ranah penerapan.²⁶

Ketersediaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kondu-sifitas pembelajaran. Meskipun demikian, para guru perlu memper-hatikan dan memegang prinsip-prinsip pemilihan dan peng-gunaan media pembelajaran di atas agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Dengan kata lain bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak boleh dilakukan

²⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 71-74.

sembarangan. Satu hal penting yang dapat disimpulkan dari prinsip-prinsip di atas adalah media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Agar media mampu memberikan kontribusi positif bagi pencapaian tujuan pembelajaran, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu: (1) guru perlu benar-benar paham tentang media pembelajaran seperti jenis-jenis media pembelajaran dan manfaatnya, kriteria pemilihan media, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut penggunaan media dalam pembelajaran berikutnya; (2) guru perlu memiliki inisiatif dan keterampilan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Hal ini agar guru mampu survive jika berada di tengah keterbatasan kondisi satuan pendidikannya; (3) guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran; dan (4) guru perlu mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menilai efektifitas penggunaan media, berikut tindak lanjut penggunaan media pada pembelajaran berikutnya.²⁷

Pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal, membutuhkan ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Agar guru tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran guru perlu memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran di bawah ini:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media pembelajaran tidak sembarangan, tetapi harus berangkat dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Mendukung penyampaian materi ajar, kehadiran media pembelajaran dapat memperkaya informasi-informasi yang diperoleh peserta didik.
3. Media pembelajaran harus praktis, fleksibel, dan tahan lama. Dengan kata lain media pembelajaran mudah didapatkan atau dibuat, mudah digunakan/aplikasikan oleh guru dan peserta didik, dan kuat/tidak cepat rusak.
4. Guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media. Ini adalah kriteria utama yang harus dipenuhi, karena secanggih apapun media tidak ada gunanya jika guru tidak bisa menggunakannya.
5. Media pembelajaran harus tepat sasaran penggunaannya. Media yang digunakan harus sesuai dengan jenis kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Ada media untuk pembelajaran cocok untuk belajar individu/mandiri, belajar kelompok, dan belajar klasikal. Ada media yang cocok untuk peserta didik yang mengandalkan kemampuan audio, kemampuan visual, kemampuan audi-visual, dan/atau kemampuan kinestetik.
6. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi standar kualitas; baik kualitas gambar maupun fotogram harus memenuhi persyaratan teknis

²⁷ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4.

tertentu. Misal dalam pembuatan *slide power-point* informasi yang ingin disampaikan tidak terganggu oleh asesoris pendukung *slide* maupun latar belakang *slide*.²⁸

Senada dengan pendapat di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa kriteria-kriteria pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media yang dipilih dan digunakan atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b) Media dapat memberikan dukungan terhadap materi ajar, artinya media pembelajaran mampu memperjelas dan memperkaya materi ajar yang disampaikan guru.
- c) Dapat digunakan/diaplikasikan oleh guru atau peserta didik, artinya bahwa bagaimanapun jenis, rupa atau bentuk media pembelajaran yang digunakan yang terpenting adalah guru atau peserta didik mampu menggunakannya.
- d) Cukup waktu untuk menggunakannya, sehingga memiliki keman-faatan bagi belajar peserta didik.
- e) Sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga informasi-informasi penting yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh peserta didik.²⁹

Kehadiran media pembelajaran akan dapat membantu kerja guru dalam mengelola pembelajaran, namun perlu diingat bahwa penggu-naan media dalam pembelajaran jangan dipaksakan, sehingga dapat mengganggu tugas-tugas guru. Menghadirkan media pembelajaran bukanlah keharusan jika kondisi tidak memungkinkan, tetapi sebagai pendukung jika diperlukan untuk mempertinggi kualitas pembe-lajaran.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki langkah-langkah tertentu yang harus dilakukan agar jalannya pembelajaran lancar terkendali sesuai dengan perangkat RPP yang telah disiapkan. Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno menjelaskan bahwa ada 6 (enam) langkah dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggu-nakan media.
2. Guru melakukan pemilihan dan penetapan media pembelajaran yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Media yang dipilih dan ditetapkan harus dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Guru mempersiapkan kelas; kondisi kelas dan anak-anak perlu dipersiapkan sebelum penggunaan media. Mereka perlu dimotivasi dengan baik agar semangat dan dapat cepat menguasai materi ajar melalui penggunaan media pembelajaran.
4. Guru menyajikan dan memanfaatkan media dengan baik agar dapat membantu guru menjelaskan atau memperjelas materi ajar.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*, 74-76.

²⁹ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4-5.

5. Mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang disajikan dapat juga dipergunakan secara langsung oleh peserta didik dalam mendukung kegiatan belajarnya atau dipraktikkan langsung oleh guru sedemikian rupa agar peserta didik belajar maksimal.
6. Guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.³⁰

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran di atas harus dilakukan secara berurutan (tidak boleh lompat, diacak, atau meniadakan salah satu atau beberapa langkah) dan sifatnya terus menerus (hasil refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya), karena akan mempengaruhi efektifitas penggunaan media dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Penjelasan di atas (pada bagian jenis-jenis media) mengemukakan bahwa komik termasuk pada jenis media visual, media cetak, media grafis, dan media dua dimensi. Sebagai media visual pemanfaatan media komik mengandalkan kemampuan penglihatan, sebagai media cetak komik diproduksi dengan cara dicetak dan umumnya berbentuk buku atau di media massa (koran/majalah), sebagai media grafis komik dibuat dengan cara digambar baik digambar manual maupun digital/virtual, dan sebagai media dua dimensi gambar dalam komik memiliki ukuran panjang dan lebar.

Sebagai media pembelajaran komik adalah media yang unik, memiliki karakteristik khas yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Komik memiliki dua kekuatan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya, yaitu komponen gambar dan komponen kata yang saling berkaitan. Komponen gambar menyimpan makna seribu kata dan komponen kata terekspresikan dalam seribu gambar. Berkat kedua komponen tersebut, komik dapat diumpamakan seperti perpaduan antara film dan buku; dialog dalam komik seolah transkrip dialog dalam sebuah drama/film dan komik umumnya dicetak dalam bentuk sebuah buku.

Dunia komik berkembang demikian pesat dan menemukan momen-tumnya pada era tahun 90-an. Sampai sekarang pun komik cukup digemari oleh masyarakat baik oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Contoh Komik Doraemon, Komik Detektif Conan, Komik OnePiece, dan Komik Naruto. Pada perkembangan selanjutnya komik digunakan sebagai media pembelajaran; contoh komik sains biologi, komik sains fisika, komik geografi, dan komik sejarah. Jika dulu komik

³⁰ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 72.

tercetak dalam buku (*comic book*) dan/atau surat kabar/majalah, sekarang terdapat juga komik digital atau virtual. Berkaitan dengan komik digital atau virtual, sebuah situs bernama Pendidikan.id mengeluarkan terobosan hebat berupa komik literasi yang isinya tidak sekedar menghibur anak-anak tetapi berisi ajaran moral, pendidikan, etika sosial, kondisi budaya, kesehatan, dan ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat menjadi sasaran utama para peserta didik berselancar di dunia internet. Dan ternyata komik literasi tersebut sangat digemari, membangkitkan minat dan motivasi belajar mereka.³¹

Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. dalam tulisannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang” juga menyatakan bahwa akhir-akhir ini perkembangan komik sangat baik. Komik mampu menjadi bacaan yang sangat digandrungi di kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Saat ini, banyak buku-buku pelajaran dibuat dengan desain menarik, bahkan dikemas menyerupai tampilan komik atau ilustrasi animasi/kartun. Dalam dunia pendidikan, komik ilmiah pun mulai menjadi fenomena sebagai alat pembangkit minat atau motivasi belajar peserta didik. Cerita dalam komik yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi di kalangan anak-anak. Visual gambar dalam komik membantu mendorong peserta membangkitkan minat belajarnya.³²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif bagi perbaikan kondisi belajar peserta didik, seperti dikatakan oleh Hurlock dalam Jumariyati sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. bahwa komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik.³³ Thorndike dalam Nana Sudjana dan Ahmad Riva’i memaparkan bahwa dari segi ketatabahasaan, komik memiliki sisi kemenarikan. Anak yang membaca satu buah komik di setiap bulannya, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang bisa dibaca sama dengan yang ada pada buku-buku yang dibacanya setiap tahun secara terus-menerus.³⁴ Dan Hutchinson dalam Desmasary sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. menyatakan bahwa komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran, di mana sebanyak 74% guru yang disurvei mengakui bahwa komik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan 79% guru menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Komik juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.³⁵

³¹ Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia*, Pendidikan.id/news/komik-literasi, Diakses 20 Juni 2020.

³² Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang”, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, (Vo. 1 No. 3 Tahun 2015), (Malang: UMM Malang, 2015), 343-355, last modified, March, 2015, Accessed October, 19, 2019, <https://ejournal.umm.ac.id>, <https://media.neliti.com>, <https://scholar.google.co.id>, 344.

³³ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 346

³⁴ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 67.

³⁵ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 344.

Sampai di sini muncul pertanyaan, apakah itu komik?. Kata komik secara etimologi berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.³⁶ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhubungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.³⁷ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu. Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),³⁸ *virtual/ digital comic* (komik online), dan lain-lain.

Sementara itu secara terminologi pengertian komik dapat dipahami dari beberapa pendapat ahli di bawah ini.

- a. Nana Sudjana memberikan batasan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu sesuai dengan tema ceritanya. Komik juga diartikan sebagai wahana penuturan kata-kata, perangkaian gambar-gambar yang dilengkapi teks yang menceritakan suatu kisah. Umumnya komik dibuat dalam bentuk cetakan kertas buku komik, komik dalam majalah, dan komik dalam surat kabar.³⁹
- b. Daryanto memberikan definisi bahwa komik adalah karya animasi/kartun yang menggambarkan karakter dan mengkisahkan suatu cerita dalam urutan yang erat, dikaitkan dengan gambar dan didesain dalam rangka menyuguhkan hiburan untuk para pembaca atau peminatnya.⁴⁰
- c. Hasan Shadely memberikan definisi bahwa komik adalah suatu rangkaian cerita yang terangkai dalam gambar-gambar animasi/kartun dilengkapi dengan *speaks balloons* (balon kata-kata) dan/atau narasi sebagai penjelasan terhadap gambar yang dimuat.⁴¹
- d. Ahmad Rohani berpendapat bahwa komik adalah rangkaian kisah/cerita bergambar yang disusun secara bersambung dan kadang isinya bersifat humor/lucu. Komik biasanya memusatkan perhatiannya pada masalah-masalah keseharian yang terjadi di lingkungan sekitar, ceritanya dibuat ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aneka aksi, bahkan komik yang dimuat pada beberapa koran, majalah, dan buku dibuat lebih hidup serta diolah dengan penggunaan beragam warna secara bebas.⁴²

³⁶ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

³⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

³⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

³⁹ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3

⁴⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127

⁴¹ Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁴² Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

- e. Haryono berpendapat komik adalah suatu alat untuk mentransmisikan kisah/cerita dengan menampilkan aneka rangkaian gambar. Komik juga disebut cerita bergambar. Gambar tersebut berfungsi untuk menjelaskan cerita/kisah agar pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disuguhkan oleh pembuat komik.⁴³
- f. Pendapat lebih detail dikemukakan oleh Danaswari sebagaimana dikutip oleh Nunik Nurlatipah, dkk. bahwa komik hakekatnya adalah cerita bergambar yang memiliki beberapa ciri yaitu: (a) memiliki karakter, yang diperankan oleh figur/tokoh komik; (b) tampilan ekspresi dari wajah karakter sesuai dengan tema pembicaraan antar figur atau masalah yang dihadapi oleh figur/tokoh misal tersenyum, sedih, marah, senang, kaget, dan kesal; (c) penjelasan gambar dimuat dalam balon-balon kata, di dalamnya dapat berisi dialog antar figur/tokoh komik atau berupa narasi penjelasan; d) memiliki garis gerak pada gambar, yaitu semacam efek agar gambar terlihat hidup dalam imajinasi para pembacanya; (e) mempunyai dukungan latar (*background*); ini agar jelas konteks materi yang disampaikan dalam komik; dan (f) panel, ialah semacam urutan kejadian dari setiap gambar-gambar atau materi sebagai kelanjutan dari kisah/cerita yang sedang berlangsung.⁴⁴

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu kisah/cerita yang divisualisasikan dalam bentuk gambar kartun/animasi dengan menampilkan karakter dan memerankan suatu rangkaian cerita yang umumnya didesain dalam bentuk dialog antar peran/ tokoh atau narasi penjelasan gambar yang tertera dalam balon-balon kata yang sederhana, ringkas, lugas, lucu dan menghibur. Komik biasanya dimuat dalam sebuah buku, koran, majalah, dan pamflet. Sifat komik yang lucu dan menghibur inilah yang menjadi modal utama untuk dapat menggaet minat, motivasi, dan atau perhatian belajar peserta didik.

2. Jenis-Jenis Komik

Komik yang beredar di tengah masyarakat beraneka macam, namun tidak semua komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komik yang tepat dan benar digunakan untuk tujuan pembelajaran adalah komik didaktik atau komik edukatif atau komik pendidikan, karena mengemban misi mencetak peserta didik tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Dalam kaitan ini, Rohani mengingatkan bahwa para guru harus sadar bahwa saat ini banyak bacaan komik yang kandungan isinya kurang mendidik; mengarah pada kekerasan bahkan percintaan. Kondisi ini perlu mendapat perhatian agar peserta didik tidak salah baca dan tersesat oleh bacaan komik model tersebut. Guru sangat perlu untuk membimbing peserta didik agar tidak salah membaca bacaan komik yang ada di masyarakat. Dan yang terpenting adalah agar peserta didik tidak terlena

⁴³ Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan* (Yogyakarta: Kepet Press, 2013), 125.

⁴⁴ Nunik Nurlatipah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2015 (Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati), 5, last modified 2015, Accessed September, 09, 2020, <https://www.syekh-nurjati.ac.id>, <https://scholar.google.co.id>.

dengan hanya membaca komik, sehingga lupa dengan buku bacaan pelajaran. Kecuali jika komiknya berisi atau berkaitan erat dengan materi pelajaran.⁴⁵

Komik yang berkembang di Indonesia tidak saja komik untuk khalayak umum, tetapi juga sudah berkembang komik khusus sebagai media pembelajaran. Untuk mengetahui jenis komik yang beredar di Indonesia, seorang ahli komik bernama Marcel Boneff telah mengidentifikasi jenis-jenis komik Indonesia sebagai berikut:

- a. Komik pencak silat. Pencak silat adalah seni bela diri khas Indonesia. Jika di Amerika ada komik super hero seperti Komik Superman, Komik Spiderman, atau Komik Batman; di Jepang ada Komik Doraemon dan Komik Detektif Conan, maka di Indonesia ada komik pencak silat, yaitu komik yang terinspirasi dari budaya seni bela diri yang dimiliki oleh tokoh-tokoh legenda yang berkembang di tengah rakyat Indonesia. Biasanya berisi kisah petualangan para pendekar hebat yang berjuang membela kebenaran dan menumpas kejahatan, dan akhir dari kisahnya adalah tokoh kebaikanlah yang menjadi pemenangnya.
- b. Komik lucu/humor, merupakan jenis komik yang selalu menyuguhkan cerita atau hal-hal yang menggelikan atau lucu, sehingga pembacanya tertawa. Unsur-unsur komik humor baik tema yang diangkat, karakter tokoh, maupun gambarnya dikemas dengan visual yang lucu/ menggelikan, berkaitan dengan isu-isu sederhana yang berkembang di masyarakat sehingga cepat dicerna atau dipahami oleh masyarakat semua kalangan.
- c. Komik perwayangan. Orang luar negeri mengetahui bahwa komik jenis ini adalah komik asli Indonesia. Karakter utama dalam komik ini terinspirasi dari hasil tradisi lama yang bersumber dari agama Hindu-Budha, yang diakulturasikan dengan unsur lokal Indonesia. Komik jenis ini umumnya berasal dari kesusastraan Jawa kuno, seperti kisah Mahabarata dan Ramayana yang dikemas sesuai versi budaya Indonesia, ada kisah Mahabarata dan Ramayana versi Jawa dan versi Bali.
- d. Komik didaktis. Komik ini juga disebut komik edukatif atau komik pendidikan. Komik ini memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.
- e. Komik romantika remaja. Secara baku kata romantika dalam kamus bahasa Indonesia diartikan kisah cinta, dan kata remaja dipakai untuk menerangkan bahwa komik ini diperuntukkan bagi kalangan remaja/ anak muda, di sini tentunya isi ceritanya romantis. Komik ini terinspirasi dari segala kisah menarik yang dialami oleh kaum muda atau remaja.⁴⁶

⁴⁵ Rohani, *Media Intruksional*, 79.

⁴⁶ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka komik yang dikembangkan atau digunakan adalah komik didaktik, atau komik edukatif, atau komik pendidikan. Seperti dikatakan di atas komik jenis ini merupakan komik yang mengemban misi untuk mencetak peserta didik yang tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Untuk menyokong misi tersebut maka komik jenis ini memuat sejumlah aturan moral, norma-norma sosial-budaya, nilai-nilai pendidikan, sejarah perjuangan bangsa, kisah tokoh-tokoh hebat tempo dulu, ajaran agama, dan/atau materi pembelajaran. Jadi, komik didaktif atau komik edukatif, atau komik pendidikan yang akan dikembangkan adalah komik sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VII madrasah tsanawiyah, di mana aneka kompetensinya tertera pada bahasan tentang pembelajaran SKI di bawah ini.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, di mana untuk sisi kelebihannya dapat dimanfaatkan sebagai faktor pendukung lancarnya pembelajaran sementara sisi kelemahannya diupayakan solusi penyelesaiannya agar tidak mengganggu pembelajaran. Khusus media komik, ia memiliki kekhasan tersendiri sebagai keunggulan/ kelebihannya, tetapi di sisi lain komik juga memiliki kelemahan. Hal demikian juga dikatakan Trimo, bahwa komik sebagai media visual/media cetak memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan media lain dan di balik kelebihan tersebut terdapat pula kekurangan media komik. Untuk lebih jelasnya, berikut pemaparannya.

a. Kelebihan Media Komik

Berikut kelebihan media komik yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran:

- 1) Komik dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya. Berbeda dengan buku paket mata pelajaran yang didesain biasa saja, apalagi disusun berparagraf-paragraf tanpa dilengkapi gambar tertentu.
- 2) Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami obyek kajian/konsep yang abstrak. Obyek kajian yang abstrak semisal proses perang-perang yang terjadi pada masa Rasulullah Saw. dapat dikonkretkan dalam bentuk gambar-gambar dalam komik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik. Komik didesain dengan visual gambar yang menarik dan lucu, berwarna warni, dan dilengkapi *speak balloons* sehingga dapat membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik.

- 4) Mengembangkan kajian suatu bidang studi/mata pelajaran. Mengembangkan komik didaktik, maka secara tidak langsung hal tersebut adalah usaha pengembangan ilmu pengetahuan (khususnya suatu bidang studi/mata pelajaran) yang penggunaannya ditujukan untuk peserta didik.
- 5) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktik mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.⁴⁷

Selain kelebihan di atas, Haryono menambahkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ini disebabkan karena interaksi belajar akan berjalan optimal jika materi pembelajaran disajikan secara runtut, menarik, dan menyenangkan. Biasanya minat baca peserta didik terhadap buku materi pelajaran relatif rendah, disebabkan buku materi pelajaran tersebut hanya berbentuk narasi berparagraf-paragraf dan harus dihafal oleh peserta didik. Membangkitkan minat baca peserta didik dapat dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk media komik yang berisi cerita/kisah dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu.⁴⁸

b. Kekurangan Media Komik

Selain memiliki kelebihan, media komik memiliki beberapa kekurangan yang perlu disikapi oleh para guru yaitu:

- (1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.
- (2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speech balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktif dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.

⁴⁷ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

⁴⁸ Haryono, *Pembelajaran IPA*, 126.

- (3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktik untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- (4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengkonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.⁴⁹

Mengatasi beberapa kekurangan komik di atas, guru perlu melakukan beberapa hal yaitu: (1) penggunaan komik perlu dipadukan dengan model/metode pembelajaran tertentu agar dapat membimbing minat baca peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar kegiatan belajarnya efektif; (2) komik yang dibuat atau digunakan adalah komik yang menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/stress; serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

4. Fungsi dan Manfaat Media Komik

Kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya ketersediaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga berfungsi sebagai sumber belajar. Sebagai media pembelajaran, komik dapat menyampaikan pesan/informasi kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran. Sedangkan sebagai sumber belajar, komik dapat dijadikan rujukan oleh peserta didik untuk mendapatkan materi atau ilmu pengetahuan sesuai materi pelajaran.

Anip Dwi Saputro dalam Jurnal Muaddib mengemukakan bahwa komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Komik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik.⁵⁰ Sesuai hasil pengamatan peneliti di lapangan (penjelasan di latar belakang), didapatkan data bahwa pembelajaran SKI dengan memanfaatkan komik belum pernah dilakukan, sehingga kehadiran media pembelajaran seperti komik diharapkan dapat

⁴⁹ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

⁵⁰ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Muaddib*, Volume 05 No. 1 Januari-Juni 2015 ISSN 2088-3390, (Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo), 1-2, Diakses pada tanggal 15 April 2015.

meringankan tugas guru dalam pembelajaran di kelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar, sehingga dicapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berbeda dengan pendapat di atas, Suci Lestari berpendapat bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.⁵¹

Senada dengan pendapat di atas, Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., berpendapat bahwa komik berfungsi sebagai (a) media pembelajaran; memudahkan guru menyampaikan/menjelaskan materi pelajaran secara sederhana sehingga peserta didik cepat memahaminya, (b) sebagai sumber belajar; dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kapanpun atau di mana saja untuk mencari tambahan informasi/pengetahuan sesuai materi pelajaran, dan (c) fungsi akademik; digunakan guru untuk menarik minat dan perhatian, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.⁵²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar memungkinkan guru untuk mampu menyajikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana, ringkas dan jelas, isu yang diangkat dalam cerita komik berkaitan langsung dengan permasalahan hidup masyarakat, dan menampilkan gambar serta cerita yang lucu, sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik.

Selain itu juga, pembelajaran yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar akan memberikan manfaat besar bagi kualitas belajar peserta didik. Berdasarkan kajian yang dilakukan para ahli, penggunaan komik sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta. Peserta didik yang bangkit minatnya akan menaruh hati dan fokus pada materi pelajaran yang sedang dikaji dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik yang termotivasi akan merasa senang dan semangat mengikuti pembelajaran, sehingga mereka mereka betah di dalam kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa komik memiliki beberapa manfaat, yaitu (1) menjadi wahana hiburan bagi belajar peserta didik; ini karena tampilan gambar dalam komik dan isi ceritanya lucu dan menarik, (2) mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik; (3) membangkitkan

⁵¹ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

⁵² Utariyanti, dkk., "Pengembangan Media , 345-346.

minat belajar peserta didik terutama minat membacanya; ini karena komik adalah suatu yang menarik baik dari segi gambar, kata-kata, warna, dan cerita yang diangkat;⁵³ dan (4) yang terpenting adalah komik mampu melatih kemampuan imajinasi-fantasi peserta didik; ini karena komik mampu memvisualisasikan secara konkret obyek kajian yang abstrak dengan gambar animasi/kartun.

5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Ditinjau dari aspek fisik terdapat beberapa unsur yang perlu dilengkapi oleh pengembang agar menjadi sebuah komik yang diharapkan, seperti yang dikemukakan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan illustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.⁵⁴

Selanjutnya, sebelum pembuatan komik perlu diketahui perlengkapan (alat dan bahan) yang diperlukan untuk membuat komik. Menurut M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dip pen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.⁵⁵ Perlengkapan tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan komik. Dengan kata lain tidak harus semuanya digunakan, apalagi membuat komik virtual atau digital. Komik yang akan dibuat adalah komik dalam bentuk cetak, menggunakan kertas A5 dengan tampilan berwarna dan terdiri dari 25 halaman. Pembuatan komik dalam bentuk buku cetak ini agar peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya kapan dan di mana saja tanpa bantuan perangkat elektronik/gadget. Hal ini karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti hp *smartphone*, laptop, e-book reader, atau tablet. Manfaat lainnya juga adalah penglihatan/mata peserta didik tidak cepat lelah ketika membaca komik tersebut.

⁵³ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

⁵⁴ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

⁵⁵ M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

Setelah mengetahui alat dan bahan pembuatan komik, perlu diketahui tahapan dan hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan komik. Berikut beberapa tahapan dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik mulai dari tahap penentuan ide sampai dengan pembuatan desain karakter komik yang dikemukakan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul *Comic Making*.

- a. Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya.
- b. Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis).
- c. Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- d. Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII madrasah tsanawiyah (usia 13 tahun; masa transisi anak-anak ke remaja).
- e. Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan.
- f. Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
- g. Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral).
- h. Tahap terakhir adalah menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah disusun. Jika pengembang komik itu memiliki jiwa seni keterampilan melukis, maka sebaiknya ia yang menggambar karakter tersebut agar lebih menjiwai karena ia telah mengetahui seluk beluk komik yang dibuat. Diharapkan juga pihak yang menggambar karakter agar menggambar semenarik mungkin agar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁵⁶

⁵⁶ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

Sementara itu, jika pihak pembuat komik ingin menggambar komik secara tradisional/manual di bawah ini langkah-langkah yang perlu dilakukan secara berurutan.

- 1) Mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang dibutuhkan oleh pembaca.
- 2) Menyusun *script* (naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan).
- 3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu.
- 4) Mendesain frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik.
- 5) Dengan menggunakan pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik.
- 6) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dipen).
- 7) Pewarnaan karakter komik secara tradisional.⁵⁷

Sebagai catatan penting, dalam pembuatan media komik SKI sesuai tujuan penelitian ini perlu memperhatikan prinsip pembuatan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Aqib yaitu mudah dilihat (*visible*), menarik (*interesting*), sederhana (*simple*), bermanfaat bagi pelajar (*useful*), benar dan tepat sasaran (*accurate*), sah dan masuk akal (*legitimate*), dan tersusun secara baik/runtut (*structured*). Prinsip-prinsip tersebut dapat dipahami yaitu:

- (a) Mudah dilihat (*visible*); komik SKI memiliki gambar dan tulisan yang jelas/tidak pudar.
- (b) Menarik (*interesting*); komik SKI harus mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Agar komik SKI menarik maka ukuran dan posisi gambar, tulisan, dan warna harus proporsional.
- (c) Sederhana (*simple*); cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.
- (d) Bermanfaat bagi pelajar (*useful*); komik SKI harus dapat mendukung perbaikan kualitas belajar peserta didik yaitu dapat menambah pengetahuan, keterampilan, membentuk karakter peserta didik.
- (e) Benar dan tepat sasaran (*accurate*); isi cerita komik SKI harus sesuai dengan fakta sejarah dan sesuai dengan karakteristik pengguna/ pembaca komik.
- (f) Sah dan masuk akal (*legitimate*), isi komik SKI harus sesuai kurikulum yang berlaku dan cerita rasional/dapat dipertanggung-jawabkan.
- (g) Tersusun secara baik/runtut (*structured*); isi komik SKI perlu disusun sesuai urutan kejadian sejarah yang sebenarnya agar informasi/ pengetahuan yang diperoleh peserta didik tepat dan benar.⁵⁸

⁵⁷ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

⁵⁸ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widia, 2014), 52.

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam pembelajaran terdapat dua kegiatan, yaitu mengajar sebagai tugas guru dan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Antara mereka akan terjadi interaksi komunikasi. Guru berperan sebagai pembawa pesan/idea atau sumber informasi, sementara peserta didik sebagai penerima pesan/ide/informasi. Dalam pembelajaran guru akan berusaha sedemikian rupa untuk membuat peserta didik mau dan berusaha untuk belajar, sehingga terjadi perubahan positif dalam diri peserta didik. Dalam konteks ini, Heri Susanto menjelaskan pembelajaran tidak lain adalah wahana transformasi, internalisasi, dan pewarisan nilai, moral ataupun budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.⁵⁹

Selaras dengan penjelasan di atas, Aunurrahman berpendapat bahwa pembelajaran adalah pilar utama pendidikan dan merupakan proses pemberdayaan. Sebagai pilar pendidikan pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk menguasai materi ajar (*learning to know*), mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari (*learning to do*), mampu bersinergi hidup bersama di tengah masyarakat (*learning to live together, learning to live with others*) dan mampu menjadi pribadi yang mantap dan utuh (*learning to be*). Sementara pembelajaran sebagai proses pemberdayaan merupakan kegiatan pengembangan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik potensi kognitif (kecerdasan), potensi afektif (nilai/rasa/sikap), maupun potensi psikomotorik (keterampilan/fisik) agar menjadi pribadi paripurna.⁶⁰

Khusus dalam sudut pandang pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), pembelajaran bukanlah semata-mata kegiatan penyampaian informasi peristiwa masa lampau yang terjadi pada ummat Islam saja, akan tetapi juga merupakan kegiatan mencetak peserta didik agar menjadi pribadi terdidik dan dewasa; mampu memahami identitas dan jati dirinya sebagai muslim sejati/insan kamil melalui usaha pengkajian dan pemahaman peristiwa masa lampau hingga sekarang pada ummat Islam di seluruh dunia (mulai Jazirah Arab sampai Indonesia).

Sesuai dengan namanya, pada pembelajaran SKI terdapat tiga hal penting yang dikaji yaitu *pertama*, sejarah. Secara etimologi sejarah disebut *geschichte* (Jerman), *istoria* (Yunani/Latin) yang artinya ilmu tentang kronologi *hal ikhwal* manusia,⁶¹ sejarah disebut juga *tarikh* (Arab) artinya ketentuan masa, dan dalam *Encyclopedia Americana* sebagaimana dikutip oleh Zuhairini sejarah disebut *history* (Inggris) artinya pengalaman masa lalu umat manusia. Sedangkan secara terminologi sejarah berarti pengetahuan/informasi tentang segala hal yang telah terjadi pada masa lampau atau pada masa yang sudah ada saat ini. Sejarah juga diartikan kumpulan catatan tentang kejadian masa lampau yang didokumentasikan

⁵⁹ Heri Susanto, *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran* (Bandung: Aswaja Pressindo, 2014), 56.

⁶⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), 6-14.

⁶¹ Fatah Syukur NC, *Sejarah Peradaban Islam* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012), 6-8.

dalam bentuk laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas.⁶² Sejarah adalah peristiwa masa lampau (*everything in the past*). Peristiwa sejarah mencakup segala pengalaman manusia; seperti apa dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami dalam hidupnya.⁶³

Kedua, kebudayaan. Secara etimologi kebudayaan disebut *tsaqafah* (Arab) adalah wujud ungkapan semangat mendalam suatu masyarakat.⁶⁴ Oleh Alisyahbana dalam Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok kebudayaan disebut *cultura* (Latin), *culture* (Inggris), kultur (Indonesia) yang berarti memelihara, mengerjakan, dan mengolah. Sedangkan secara terminologi menurut Soemarjan dan Soemardi sebagaimana dikutip oleh Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.⁶⁵ Kebudayaan juga diartikan segenap pengetahuan dalam diri manusia yang digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.⁶⁶

Ketiga, Islam. Secara harfiah Islam berasal dari bahasa Arab yaitu *aslama* (artinya menyerahkan diri, pasrah, tunduk, dan patuh), *salima* (artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan), serta *salama* artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan diri sendiri. Sedangkan secara istilah Islam didefinisikan sebagai suatu sistem akidah dan tatanan nilai yang bersumber pada al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw. untuk mengatur segala sendi kehidupan dan interaksi komunikasi manusia baik hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan manusia lainnya, maupun hubungan manusia dengan alam sekitar.⁶⁷ Dalam aplikasinya, Islam dapat diartikan sebagai suatu agama (*samawi*), tatanan akidah, pedoman hidup, tatanan nilai, dan kumpulan penganutnya yaitu ummat Islam. Jika dikaitkan dengan sejarah dan kebudayaan, maka Islam yang dimaksud di sini adalah ummat Islam. Dengan demikian SKI adalah sejarah tentang kebudayaan ummat Islam.

Sejarah tentang kebudayaan Islam memiliki cakupan luas, seperti yang diungkapkan dalam buku Metodologi Studi Islam, di mana SKI didefinisikan sebagai:

Peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Di antara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan, penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam tersebut, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai oleh umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.⁶⁸

⁶² Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 1-2.

⁶³ Didin Saefuddin Buchori. *Metodologi Studi Islam* (Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005), 59.

⁶⁴ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 7.

⁶⁵ Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 27-28.

⁶⁶ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

⁶⁷ Mukhlis, *Metodologi Studi Islam*, (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 21-26.

⁶⁸ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009), 363

Definisi di atas memberikan pemahaman bahwa SKI adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi sejak pra kedatangan Islam, zaman Rasulullah Saw. sampai dengan zaman sekarang terkait dengan proses pertumbuhan, penyebaran, perkembangan, pemikiran umat Islam, serta tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya dalam segala aspek kehidupan Islam.

Memperhatikan beberapa definisi di atas, maka dapat dikonsepsikan bahwa pembelajaran SKI merupakan usaha pengkajian sungguh-sungguh yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap segala peristiwa di tengah ummat umat Islam yang terjadi pada masa lampau hingga sekarang, baik di Jazirah Arab hingga di Indonesia dengan tujuan untuk mencetak peserta didik yang akhlaknya sesuai pribadi Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh hebat Islam masa lampau dan mencontohi atau meneruskan semangat kemajuan yang telah diraih oleh umat Islam tempo dulu.

2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau.

Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati memaparkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki tujuan dan manfaat kebaikan yang sangat besar, yaitu: sebagai *uswah hasanah*, sebagai cermin, sebagai perbandingan, dan sebagai usaha perbaikan. *Pertama*, sebagai *uswah hasanah*; dalam sejarah terdapat suri teladan yang baik dari Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau contoh kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau. *Kedua*, sebagai cermin; dalam sejarah Islam ummat Islam dapat berkaca atau merefleksikan diri mengapa ummat Islam terdahulu mampu maju sementara ummat Islam sekarang tidak. *Ketiga*, sebagai perbandingan; sejarah Islam dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan kehidupan Islam masa lampau dengan kehidupan Islam masa sekarang, sehingga diketahui kesenjangan dan solusi yang dapat diambil untuk menyikapi masalah kehidupan ummat Islam sekarang. *Keempat*, sebagai usaha perbaikan; setelah ummat Islam mengetahui kelemahannya, diharapkan mampu mencari solusi dengan mencontohi ummat Islam terdahulu dan menyelesaikan permasalahan ummat Islam saat ini.⁶⁹

Selaras dengan pendapat di atas, Zuhairini mengemukakan bahwa manfaat mempelajari sejarah Islam adalah sebagai *uswah hasanah*, ini tersirat dalam al-Qur'an surat al-Ahzab: 33, Ali-Imran:31, dan al-A'raf: 168 berikut ini.⁷⁰

⁶⁹ Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), 6.

⁷⁰ Depag. RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman* (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007), 420, 54, dan 170.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ... ﴿١١﴾

Terjemahannya: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu". (QS. Al-Ahzab: 21)

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ... ﴿٣١﴾

Terjemahannya: "Katakanlah: jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah Aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu....". (QS. Ali Imran: 31)

... وَأَتَّبِعُوهُ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٥٨﴾

Terjemahannya: "... dan ikutilah Dia, supaya kamu mendapat petunjuk". (QS. Al-A'raf: 158)

Ketiga ayat di atas menegaskan bahwa sudah menjadi kewajiban ummat Islam untuk senantiasa meneladani kepribadian utama dari Rasulullah Saw., Khulafa'ur Rasyidin, tabiin, tabiit, dan para ulama' terdahulu hingga sekarang melalui penelaahan SKI. Jika ditinjau dari sudut pandang pendidikan, mempelajari SKI tidak lain adalah kegiatan transfer, tranformasi, internalisasi dan/atau regenerasi ilmu, nilai, akhlak, dan/atau budaya/peradaban kepada generasi terkini sehingga terjadi kontinuitas eksistensi ummat Islam; tidak punah dimakan zaman. Setelah mempelajarinya, diharapkan peserta didik mampu mengejewantahkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membawa kemaslahatan bagi ummat manusia.

Selanjutnya Munawar Chalil menambahkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki manfaat besar baik untuk urusan duniawi maupun urusan *ukhrawi*. Siapapun yang mengerti benar sejarah, maka bertambah pula akal pikirannya. Sejarah Islam dapat menjadi cermin perbandingan ummat Islam sekarang. Sejarah Islam adalah pokok kemajuan ummat. Jika ummat tidak mengkaji sejarah Islam, maka mereka akan menjadi ummat yang terbelakang. Sebaliknya jika ummat mempelajari sejarah Islam maka mereka akan mampu mewujudkan peradaban yang maju.⁷¹

Ditambah lagi oleh Nourozzaman ash-Shiddieqi dalam Fattah Syukur NC, bahwa paling tidak ada 5 (lima) aspek penting yang dapat diambil dari kajian SKI, yaitu: (1) kewajiban ummat Islam untuk menela-dani pribadi Rasulullah Saw. Informasi tentang prilaku kebijaksanaan dan kearifan Beliau perlu dipelajari dan diketahui, itu semua tersimpan dalam sejarah kebudayaan Islam; (2) adanya kewajiban bagi ummat Islam untuk menafsirkan dan memahami maksud al-Qur'an dan Hadits. Usaha tersebut dapat dilakukan jika ummat memahami setting historis, sosial, budaya, psikologis ummat Islam saat itu; (3) sejarah Islam dapat menjadi

⁷¹ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: Bulan Bintang, 1969), 26-27.

informasi tolak ukur *sanad*. Untuk mengetahui *sanad* Hadits tersambung atau tidak maka perlu mempelajari sejarah Islam; (4) Sejarah Islam menjadi media perekam peristiwa-peristiwa penting yang terjadi baik sebelum dan sesudah kedatangan Islam; Dan (5) sejarah Islam menjadi cermin diri, cermin masa lalu dapat dijadikan pedoman hidup dan alat analisis kondisi ummat Islam saat ini.⁷²

Sementara itu dari perspektif akademik, dalam standar isi digariskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah yaitu:

- a. Dapat menyadarkan peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang tidak lain adalah suatu proses dari waktu masa lampau, hari ini dan masa yang akan datang.
- b. Wahana mengasah kemampuan daya kritis peserta didik untuk dapat mengerti fakta sejarah dengan benar berdasarkan pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.
- c. Mendidik peserta didik agar menghargai dan mengapresiasi peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban ummat Islam masa lampau.
- d. Memberikan pemahaman peserta didik tentang periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan Islam dalam sejarah panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e. Membangun kesadaran peserta didik sebagai bagian dari ummat Islam yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap agamanya dan dapat diterapkan dalam kehidupannya.⁷³

Ahli lain juga memaparkan bahwa pembelajaran SKI memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- (a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- (b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber hukum yang besar.
- (c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- (d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- (e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.⁷⁴

Dengan demikian, tiada alasan lagi bagi ummat Islam untuk tidak mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Ia mampu memberikan kontribusi positif bagi perbaikan pola pikir ummat Islam sebagai ummat Islam terdahulu yang

⁷² Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷³ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 57-58.

⁷⁴ Chabib Thoah, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

senantiasa berorientasi pada kemajuan dan mampu memberikan solusi bagi segala permasalahan umat yang terjadi di masa sekarang.⁷⁵

3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) termasuk ke dalam rumpun disiplin ilmu sosial. Sebagai bagian dari rumpun disiplin ilmu sosial, maka SKI memiliki karakteristik tertentu. Pun demikian dengan pembelajaran, memiliki beberapa karakteristik yaitu:

a. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan kontinuitas dan perubahan.

Pembelajaran SKI memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa kehidupan umat Islam saat ini memiliki hubungan erat dengan masa lalu. Apa yang terjadi saat ini adalah dampak dari kondisi atau apa yang dilakukan masa lalu. Dan kondisi umat Islam yang ditemukan saat ini tidak persis sama dengan masa lalu, karena setiap masa yang berlangsung akan terjadi perubahan tertentu sebagai usaha adaptasi umat Islam dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian peristiwa masa lalu dapat dijadikan refleksi bagi umat Islam untuk mewujudkan perubahan positif pada masa sekarang.

b. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang kondisi psikis umat manusia pada masanya.

Setiap era kehidupan manusia memiliki tantangan atau permasalahan kehidupan tertentu, hal ini tentu akan memberikan dampak pada kondisi jiwa umat manusia baik terhadap perasaan, hati, pikiran, ide, maupun semangat jiwanya. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami kondisi jiwa umat Islam pada masa lalu.

c. Kegiatan pembelajaran SKI bersifat kronologis.

Sejarah kehidupan umat manusia berlangsung terus menerus/berkesinambungan, berurutan, bahkan berperiodisasi, karenanya pemaparan materi ajar sejarah kebudayaan Islam bersifat periodisasi sesuai kronologis terjadinya peristiwa. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara sistematis, runut, dan mampu memahami hukum sebab-akibat (kausalitas). Pembelajaran semacam ini penting dilakukan karena urutan suatu peristiwa cara utama dalam memahami kejadian tempo dulu dan masa kini.

d. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang perilaku manusia pada zamannya.

Kehidupan manusia pasti memiliki tantangan atau permasalahan tertentu, itu semua harus dihadapi dan diselesaikan agar manusia mampu mempertahankan eksistensinya. Dalam upaya menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, manusia akan menampilkan sikap dan perilaku tertentu. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami perilaku umat Islam pada masa lalu dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, sehingga dapat diambil pelajaran positif yang dapat diterapkan dalam kehidupannya saat ini.

⁷⁵ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

- e. Kegiatan pembelajaran SKI berusaha membuat peserta didik mengerti hukum-hukum sejarah.

Inti dari pembelajaran SKI adalah membelajarkan peserta didik tentang tentang hukum-hukum sejarah, yaitu: (a) hukum sejarah yang berulang; (b) hukum adanya perubahan dalam hidup manusia; (c) proses kehidupan manusia sifatnya wajar; (d) takdir sejarah; (e) kelas sosial dan adanya revolusi; dan (f) munculnya manusia hebat/luar biasa dalam setiap rentang sejarah.⁷⁶

4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Presiden RI pertama Ir. Soekarno berkata bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah bangsanya. Dari Beliau muncul istilah JASMERAH (jangan melupakan sejarah). Sejarah tidak boleh dilupakan, karena sama artinya dengan melupakan suatu proses. Ibarat orang yang telah sukses pendidikan atau ekonominya, melupakan sejarah berarti melupakan getirnya perjuangan untuk mencapai kesuksesan tersebut.⁷⁷

Melalui sejarah umat manusia dapat mewariskan pengalaman, nilai, kepribadian, atau pengetahuan dari generasi tempo dulu ke generasi muda saat ini, sehingga terjadi keberlanjutan peradaban. Melalui sejarah, generasi muda dapat mengambil pelajaran berharga dari perjalanan hidup dan keteladanan seorang tokoh atau kemajuan peradaban generasi terdahulu. Hebatnya perjalanan hidup dan keteladanan dari mereka itulah yang diwariskan kepada generasi muda saat ini.

Berdasarkan hal di atas menjadikan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) sebagai mata pelajaran yang sangat penting bagi upaya pembentukan watak dan kepribadian umat Islam. Namun demikian, SKI masih dipandang sebelah mata oleh pemerintah atau umat Islam dan dianggap hanya sebagai mata pelajaran pelengkap, sehingga kurang diminati oleh peserta didik maupun guru. Ini menjadi salah satu permasalahan pembelajaran SKI di antara permasalahan-permasalahan lainnya.⁷⁸

Permasalahan pembelajaran SKI lainnya yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Minimnya jam pelajaran yang dialokasikan untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang hanya 1x2 jam dalam seminggu, padahal cakupan materinya cukup banyak.
- b. Materi ajar SKI secara umum lebih banyak membahas aspek sejarah politik, sedangkan aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan kurang diperhatikan.
- c. Kurangnya apresiasi peserta didik dan guru terhadap SKI. Ini ditunjukkan dari rendahnya kualitas pembelajaran SKI.
- d. Secara umum metode mengajar guru SKI masih monoton, menggunakan metode konvensional (ceramah/cerita). Mata pelajaran SKI hendaknya diajarkan dengan mengombinasikan metode dan media yang bervariasi seperti metode *field study*

⁷⁶ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 59-61.

⁷⁷ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷⁸ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

(studi lapangan lapangan langsung), bermain peran, menggunakan media peta, film, LCD proyektor, komik SKI, video, dan lainnya.

- e. Masih melekatnya sikap *imperiality complex*, yaitu perasaan rendah diri yang kompleks pada diri umat Islam. Umumnya mereka lebih bangga terhadap budaya Barat/Eropa, mereka malu dengan kebudayaan Islam apalagi menirunya. Sikap ini ditunjukkan dalam beberapa sikap umat Islam, yaitu: (a) sekelompok umat Islam yang bersikap meniru secara total budaya Barat/Eropa yang menganggap budaya mereka superior, sementara budaya Islam kecil; (b) sekelompok umat Islam yang bersikap anti yang berlebihan terhadap budaya Barat/Eropa; segala yang datang dari Barat/Eropa harus ditolak; dan (c) sekelompok umat Islam yang bersikap realistis dan kritis; beranggapan bahwa semua budaya bersifat relatif ada baik buruknya. Dari manapun datang kebaikan maka harus diterima.
 - f. Isi penjelasan guru SKI terkait peristiwa sejarah kurang memperhatikan aspek-aspek lain seperti aspek sosiologis, aspek antropologis, aspek ekonomis, aspek geografis, dan aspek lainnya. Sejatinya satu peristiwa sejarah dapat dijelaskan menggunakan banyak perspektif, sehingga pemahaman peserta didik komprehensif. Misalnya terkait apa yang dimaksud dengan jahililyah, sifat *ummi* Rasulullah Saw., mengapa Islam diturunkan di Makkah, hikmah dari adanya Piagam Madinah, dan lain sebagainya.⁷⁹
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- a. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Ruang lingkup pembelajaran SKI berkaitan dengan susunan materi yang menjadi kajian dari SKI. Para ahli memiliki keseragaman pendapat tentang ruang lingkup pembelajaran SKI, di mana pembagiannya berdasarkan periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan/peradaban Islam mulai masa pra Islam, masa Rasulullah Saw. sampai dengan masa sekarang baik yang terjadi di Jazirah Arab, seluruh dunia, maupun di Indonesia. Menurut Badri Yatim⁸⁰ dan Harun Nasution seperti dikutip Abuddin Nata⁸¹ bahwa ruang lingkup pembelajaran SKI sebagai berikut:

- 1) Periode klasik, berlangsung tahun 650-1250 M; ini dapat dibagi menjadi masa kemajuan Islam I (tahun 650-1000 M) dan masa disintegrasi (tahun 1000-1250 M). Masa kemajuan Islam I meliputi perjuangan Rasulullah Saw. (tahun 570-632 M), Khulafaur Rasyidin (tahun 632-661 M), Bani Umayyah (tahun 661-750 M), dan Bani Abbasiyah (tahun 750-1250 M).
- 2) Periode pertengahan, berlangsung tahun 1250-1800 M; ini dapat dibagi menjadi dua masa yaitu masa kemunduran I (tahun 1250-1500 M) di mana saat itu Jengis Khan menghancurkan peradaban Islam dan masa tiga kerajaan besar (tahun 1500-1800 M) yang terbagi menjadi fase kemajuan (tahun 1500-1700 M) dan masa kemunduran II (tahun 1700-1800 M).

⁷⁹ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 9.

⁸⁰ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 6.

⁸¹ Nata, *Metodologi Studi*, 363-364.

- 3) Periode modern, mulai dari tahun 1800 M sampai dengan sekarang ditandai dengan masa kebangkitan umat Islam.

Kajian dari penelitian ini berkaitan dengan periode klasik yaitu masa Rasulullah Saw. Adapun ruang lingkup pembelajaran SKI secara khusus bagi peserta didik MTs. kelas VII dijelaskan pada sub bab kompetensi pembelajaran SKI di bawah ini.

b. Kompetensi Pembelajaran SKI di MTs. Kelas VII

Kompetensi merupakan kemampuan atau kecakapan tertentu yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Kompetensi juga dapat diartikan sebagai karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki oleh orang yang memiliki kecakapan, kemampuan, kewenangan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.⁸² Senada dengan pengertian tersebut, Wina Sanjaya menjelaskan bahwa kompetensi ialah segala pengeta-huan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.⁸³

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

- (1) Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
- (2) Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
- (3) Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
- (4) Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
- (5) Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
- (6) Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.⁸⁴

Umumnya kompetensi yang dimiliki seseorang diperoleh setelah melalui proses pembinaan, pelatihan, atau pendidikan tertentu. Seperti dikatakan oleh Lefrancois dalam Ramayulis bahwa kompetensi yaitu kemampuan untuk

⁸² Saud, *Pengembangan Profesi*, 44.

⁸³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

⁸⁴ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

melaksanakan sesuatu, yang didapatkan dari proses belajar.⁸⁵ Demikian pula dengan kompetensi peserta didik, tentunya akan dimiliki setelah melalui proses pembelajaran di sekolah/madrasah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), maka kompetensi pembelajaran SKI adalah kemampuan, kecakapan, pengetahuan, kepribadian, dan/atau keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran SKI dalam waktu tertentu.

Selain berupaya menyampaikan pengetahuan, pembelajaran SKI hendaknya tidak lepas dari nilai-nilai ketakwaan dan sikap sosial. Mempelajari SKI berarti berusaha untuk memahami bahwa dalam tumbuh kembangnya kebudayaan Islam tidak bisa lepas dari kekuatan Maha Kuat yaitu Allah SWT. Para tokoh Islam tempo dulu selain memiliki kemampuan tertentu, mereka juga adalah tokoh masyarakat yang disegani dan dihormati, serta memiliki sikap takwa yang tinggi. Jika nilai-nilai tersebut didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran SKI, maka hal itu akan berdampak positif dalam kehidupan mereka. Mereka akan menjadi pribadi yang takwa, tawaddu', dan pandai bermasyarakat.

Terkait dengan kompetensi pembelajaran SKI yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik, di bawah ini dijabarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pembelajaran SKI semester ganjil dan genap khusus di kelas VII madrasah tsanawiyah (MTs.).⁸⁶

(a) Semester Ganjil

Tabel 2.1
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Makkah. 2.2. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan	3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di

⁸⁵ Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), 53.

⁸⁶ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 2-5.

kejadian tampak mata	Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	4.1. Melafalkan QS. Al-'Alaq [96]: 1-5 yang merupakan wahyu pertama diterima Nabi Muhammad Saw. 4.2. Melafalkan QS. Al-Mudatsir [84]: 1-7 yang merupakan wahyu kedua diterima Nabi Muhammad Saw. 4.3. Melafalkan QS. Asy-Syu'ara [26]: 154 dan QS. al-Hijr [15] : 94 sebagai dasar untuk berdakwah secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan. 4.4. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Mekkah 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah

(b) Semester Genap

Tabel 2.2
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghargai perilaku <i>Khulafaurrasyidin</i> cerminan dari akhlak Rasulullah Saw. 1.2. Merespons langkah-langkah yang diambil oleh Khalifah Daulah Bani Umayyah untuk kemajuan umat Islam dan budaya Islam. 1.3. Merespons keshalihan dan kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz merupakan cerminan perilaku Rasulullah Saw. 1.4. Merespons dari sisi-sisi negatif perilaku para penguasa Daulah Dinasti Umayyah.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1. Merespons nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> untuk masa kini dan yang akan datang. 2.2. Merespons gaya kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> 2.3. Merespons nilai-nilai dari perkembangan kebudayaan/ peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai kesederhanaan dan kesalihan Umar bin Abdul Azizi dalam kehidupan sehari-hari. 2.5. Menghargai keteladanan semangat para ilmuwan muslim pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1. Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> . 3.2. Memahami sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah. 3.3. Memahami perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.4. Memahami tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.5. Memahami sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah	4.1. Meniru model kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> . 4.2. Menceritakan kisah ketegasan Abu Bakar as-Siddiq

konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad Saw. 4.3. Menceritakan kisah tentang kehidupan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari.
---	--

Selanjutnya pemetaan kompetensi pembelajaran SKI di atas sebagai berikut:⁸⁷

Tabel 2.3
Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI

No.	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.1 ; 4.2 ; 4.3 ; 4.4
2.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.2 ; 2.3 ; 2.4 ; 3.1 ; 3.2 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.5
3.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 2.2 ; 3.1 ; 4.1 ; 4.2
4.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.3; 1.4 ; 2.4; 3.2 ; 3.5; 4.3
5.	KI - 1 KI - 2 KI - 3	1.2; 2.3 ; 2.5; 3.3; 3.4

Guna kepentingan penelitian ini, komik yang dikembangkan mengambil materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:⁸⁸

Tabel 2.4
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

⁸⁷ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 6.

⁸⁸ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian,</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
---	---	--	---

<p>kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
---	--	--	--

Hal terpenting dari semua kompetensi pembelajaran SKI di atas adalah penerapan dari kompetensi itu sendiri. Peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika pembelajaran SKI diartikan sebagai usaha interna-lisasai nilai-nilai kehidupan, maka hasil belajar yang diharapkan adalah peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Peserta didik memiliki kesadaran waktu, meng-hargai waktu, sikap kritis, sikap toleransi, sikap pantang menyerah, pemimpin sejati, menghargai peninggalan SKI, dan memiliki rasa kecintaan yang besar terhadap Islam. Lebih khusus lagi karena pembelajaran SKI tidak lepas dari mempelajari sejarah dan silsilah keluarga Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh Islam masa lalu, maka diharapkan peserta didik bisa mengkaji silsilah keluarganya juga, sehingga mereka mengetahui indentitas dan jati diri keluarganya.⁸⁹

Perpustakaan UIN Mataram

⁸⁹ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 63.

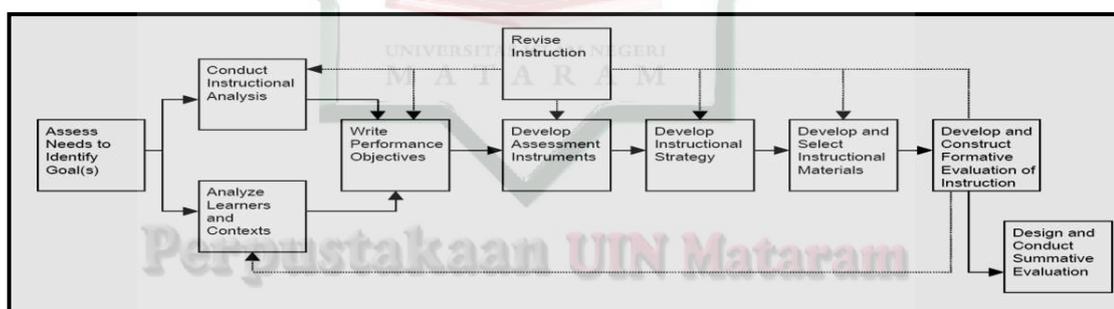
BAB III METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*, yaitu suatu jenis penelitian yang memiliki sintaks/langkah-langkah tertentu dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki/menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.¹ Atau sebagai satu jenis penelitian yang dimanfaatkan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dan menguji efektifitas produk yang telah dikembangkan tersebut.² Penggunaan jenis penelitian tersebut dalam rangka mengembangkan komik sebagai media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII.

Berkaitan dengan hal di atas, berikut ini dijabarkan beberapa sub bagian metode penelitian ini sesuai dengan struktur penelitian dan pengembangan yaitu model yang dikembangkan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.³

A. Model yang Dikembangkan

Pengembangan komik SKI dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985-2001) atau yang lebih dikenal dengan nama model Dick, Carey, & Carey (2001). Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah seperti yang tertera pada gambar di bawah ini.



Bagan 3.1

Desain Langkah Pengembangan Model Dick, Carey, and Carey (2001)⁴

Bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks; (4) merumuskan tujuan khusus/performansi; (5) mengembangkan instrumen penilaian/butir tes acuan patokan; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8)

¹ Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 164.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

³ Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusunan Tesis dan Disertasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 51.

⁴ Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New Jersey USA: Pearson, 2009), 1.

merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) mengadakan kegiatan revisi produk; dan (10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵ Dari ke-10 langkah tersebut, penelitian ini hanya sampai di langkah ke-9, yaitu evaluasi formatif di mana rancangan, proses, atau program sudah dianggap selesai. Dengan kata lain, langkah ke-10 tersebut peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi daya dan waktu akan peneliti laksanakan.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari penggunaan model Dick, Carey, & Carey (2001) dalam penelitian ini. Alasan-alasan tersebut terwakilkan oleh beberapa alasan yang dikemukakan para ahli, seperti Punaji Setyosari menjelaskan bahwa dari sekian banyak model penelitian dan pengembangan terdapat salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan secara luas adalah model Dick, Carey, & Carey (2001).⁶ Mendukung alasan tersebut Hamzah B. Uno memberikan 3 (tiga) alasan mengapa model Dick, Carey, & Carey (2001) banyak digunakan oleh para peneliti yaitu:

- a. Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah di mana setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi peneliti pemula sangat cocok dijadikan sebagai dasar untuk memahami model lainnya.
- b. Semua langkah dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Langkah-langkah tersebut ibarat suatu sistem; memiliki keterkaitan yang sangat jelas dan tidak terputus antara satu langkah dengan langkah lainnya.
- c. Langkah pertama dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah tersebut relevan dengan praktik pengembangan kurikulum pada sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi, di mana langkah pertama dalam kegiatan desain pembelajaran adalah penentuan tujuan pembelajaran.⁷

B. Prosedur Pengembangan

Setelah menentukan model penelitian dan pengembangan yang digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah menjabarkan secara praktis sintaks/langkah-langkah yang terdapat dalam model penelitian dan pengembangan yang dipilih tersebut. Sesuai penjelasan di atas bahwa model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Dick, Carey & Carey (2001), maka langkah-langkahnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah ke I: *assess need to identify instructional goal (s)* (analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum).

Langkah *pertama* yang dilakukan adalah identifikasi dan menentukan kompetensi dasar serta indikator dari materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad

⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), 288; M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), 65; Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 139-149; dan Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 22-33.

⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

⁷ Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 24.

Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 atau “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, melalui proses analisis terhadap kedua kurikulum. Sesuai hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI (Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I) bahwa pembelajaran SKI mengkombinasikan kedua kurikulum.⁸ Namun demikian setelah mengkomparasi buku dalam kedua kurikulum tersebut khusus dari segi materi tidak ada perbedaan signifikan, hanya berbeda penggunaan pilihan kata. Adapun hasil dari identifikasi tersebut tampak seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013⁹

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	1. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah. 2. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam. 3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah. 4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy. 7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	1. Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam. 2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah. 3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah. 4. Respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah.

⁸ Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I, *Wawancara*, Mataram, 28 Februari 2023

⁹ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53

Tabel 3.2
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum
Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019¹⁰

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.3 Menghayati perintah Allah untuk <i>amar ma'ruf nahi munkar</i>	1. Menjelaskan Kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Kota Madinah sebelum Islam.
1.4 Menghayati nilai-nilai positif dari perjuangan Nabi Muhammad dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	2. Menjelaskan respon masyarakat Madinah terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw.	2. Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.
2.1 Menjalankan sikap bijaksana dalam meneladani kegiatan dakwah masyarakat	3. Menyebutkan hambatan tantangan dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	3. Strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.
2.2 Menjalankan sikap mandiri dalam kegiatan ekonomi	4. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam menghadapi berbagai hambatan dan tantangan dalam pengembangan dakwah Islam.	4. Respon pada dakwah nabi muhammad SAW. di Madinah.
3.3 Menganalisis strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	5. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan Madinah.	
3.4 Menganalisis sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	6. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.3 Merekonstruksi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	7. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.4 Mengidentifikasi langkah-langkah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	8. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad dalam menghadapi masyarakat Madinah sebagai implementasi <i>amar ma'ruf nahi munkar</i> .	
	9. Menguraikan misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta.	
	10. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	

Perumusan kompetensi dasar ke dalam beberapa indikator dan materi pembelajaran di atas tidak dilakukan oleh peneliti, tetapi sudah terformat atau tersedia dalam kurikulum mata pelajaran SKI. Dengan kata lain, peneliti tinggal memanfaatkannya.

2. Langkah ke II: *conduct instructional analysis* (melakukan analisis pembelajaran).

Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator, langkah kedua yang peneliti lakukan adalah mengklasifikasikan tujuan umum tersebut ke dalam ranah kemampuan belajar. Kemampuan belajar peserta didik harus tercermin dalam bentuk perilaku yang harus dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dalam istilah yang digunakan oleh Sudjana perilaku peserta didik dalam pembelajaran disebut dengan perbuatan belajar.¹¹ Perilaku peserta didik dalam pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan yaitu (1) perilaku kawasan

¹⁰ Muh. Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020), 54

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005), 47.

kognitif (aspek kecerdasan/intelegensi); (2) perilaku kawasan psikomo-torik (aspek jasmani/keterampilan); dan perilaku kawasan afektif (aspek sikap/rasa/kesadaran).¹² Sementara menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana bahwa kemampuan belajar ada 5 (lima) yaitu kemahiran intelektual, informasi verbal, kegiatan intelektual, sikap, dan keterampilan motorik.¹³ Pengembangan produk komik sebagai media pembelajaran SKI ini, diharapkan mampu menunjang terwujudnya kemampuan belajar peserta didik yang tercermin dalam bentuk perilaku/perbuatan dalam pembelajaran.

Materi yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Jika ditinjau dari segi struktur perilaku pembelajaran, maka perilaku pembelajaran yang ditampilkan oleh peserta didik melalui materi tersebut termasuk pada struktur pengelompokan, di mana perilaku-perilaku tersebut tidak mempunyai ketergantungan antara satu dengan lainnya, walaupun semuanya berhubungan. Pada kondisi ini, garis penghubung antara perilaku spesifik yang satu dan lainnya tidak diperlukan.¹⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada materi tersebut tidak ada materi prasyarat bagi materi yang lain, meskipun kesemuanya saling berkaitan satu sama lain. Ketika mempelajari materi tersebut tidak harus dimulai dari materi pertama, tetapi dapat dari materi mana saja.

Setelah menganalisis tujuan umum pembelajaran untuk materi di atas, maka dapat diklasifikasikan ke dalam ranah kemampuan belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.3
Ranah Kemampuan Belajar

No.	Tujuan Umum	Kemahiran Intelektual	Informasi Verbal	Kegiatan Intelektual	Sikap	Ket. Motorik
1.	Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.	v	v	v	v	
2.	Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah		v	v	v	
3.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.		v	v	v	
4.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.		v	v	v	
5.	Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.	v	v	v		
6.	Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat	v	v	v	v	

¹² Suparman, *Desain Instruksional*, 132-133.

¹³ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses*, 47-49.

¹⁴ Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, 126.

	bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.					
7.	Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
8.	Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
9.	Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.		v	v	v	v

3. Langkah ke III: *analyze learners and contexts* (menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks).

Pada langkah ke-3 ini peneliti menganalisa karakteristik peserta didik kelas VII MTs., menganalisa lingkungan belajar mereka dan di mana akan digunakan. Sesuai dengan uraian pada latar belakang dikemukakan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik bahwa guru SKI yang mengajar pada kelas VII cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah, cerita dan resitasi (pemberian tugas dalam bentuk PR). Hal ini mengakibatkan pola komunikasi belajar cenderung satu arah. Meskipun pada kesempatan lain menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya berupa film sejarah Islam, sementara untuk media komik pernah digunakan.

Saat diinformasikan kepada mereka tentang pengembangan media komik SKI yang sedang peneliti lakukan, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.

4. Langkah ke IV: *write performance objectives* (merumuskan tujuan khusus/performansi).

Setelah peneliti menganalisa karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajarnya, maka peneliti merumuskan tujuan *performance* atau unjuk kerja, yang di dalam pembelajaran dikenal dengan istilah tujuan khusus pembelajaran.¹⁵ Tujuan khusus pembelajaran merupakan rumusan perilaku atau kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta setelah mereka mengikuti pembelajaran. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik yang berbentuk rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional. Tujuan khusus tersebut memberikan informasi terkait butir-butir tes yang mencerminkan perilaku peserta didik yang diukur.¹⁶ Seperti dijelaskan oleh Dick, Carey & Carey (1985) dalam Hamzah B. Uno bahwa tujuan unjuk kerja atau tujuan khusus pembelajaran berisi: (1) deskripsi perilaku yang akan dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran; (2) menggambarkan tujuan, keadaan atau standar kualitas perilaku pembelajaran yang dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik; dan (3) kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk kerja atau perilaku peserta didik yang dimaksudkan pada tujuan.¹⁷

¹⁵ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

¹⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 285.

¹⁷ Uno, *Orientasi Baru*, 143; dan Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 27.

Materi SKI yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Materi tersebut memiliki beberapa indikator yang kemudian dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Berikut ini daftar indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin capai dari materi tersebut:

Tabel 3.4
Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan

Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Dengan mengamati gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.
2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.	2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.
3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.	3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.
4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.	6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.
7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.

5. Langkah ke V: *develop assessment instruments* (mengembangkan instrumen penilaian).

Langkah ke-5 yang dilakukan umumnya adalah penyusunan butir-butir tes untuk mengukur ketercapaian indikator dan/atau tujuan pembelajaran dan juga instrumen untuk menilai produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian berupa angket/kuesioner untuk menilai kelayakan produk komik SKI yang telah dikembangkan. Instrumen lain yang juga disusun adalah pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi untuk mendapatkan data berupa tanggapan, komentar, kritik, dan saran berikut sejumlah arsip/dokumen terkait pengembangan komik SKI. Dari instrumen-instrumen tersebut dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Sesuai dengan desain uji coba penelitian ini, maka instrumen penilaian yang disusun adalah angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan angket/instrumen penilaian untuk uji

coba pada siswa (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan).

a. Angket/instrumen penilaian uji coba ahli

1) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1, 2, 3, 4, 5,
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8,
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
		Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik			
Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik			
Variasi gambar dalam komik			
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	

	Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46
	Menarik perhatian peserta didik	
	Menarik minat membaca peserta didik	
	Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
	Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
	Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
	Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
	Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
	Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
	Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
	Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
	Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran terdiri atas (1) identitas ahli media pembelajaran; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli media pembelajaran; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Media Pembelajaran

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/yang

Diampu :1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk

memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat.
 - 2) Kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat.
 - 3) Menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat.
 - 4) Sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik				
		2. Ukuran buku komik				
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover				
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				

		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover					
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata					
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan					
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik					
		18. Keharmonisan penggunaan warna					
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata					
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata					
		21. Ketepatan penempatan balon kata					
		22. Kepadatan pesan pada balon kata					
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata					
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa					
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik					
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik					
		27. Variasi gambar dalam komik					
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI					
		29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan					
		30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI					
		31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
		32. Menarik perhatian peserta didik					
		33. Menarik minat membaca peserta didik					
		34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik					
		35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar					
		36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI					
		37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI					
		38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas					
		39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik					
		40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana					
		41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik					
		42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur					
		43. Membangun kepercayaan diri guru dalam					

		mengelola pembelajaran				
		44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
		46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- (1) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (2) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (3) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; skor (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; dan (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.

2) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
		Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian	

		ganda) Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Kesantunan Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	13, 14, 15

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa terdiri atas (1) identitas ahli bahasa; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli bahasa; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Bahasa

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			✓

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai.
 - 2) Kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai.
 - 3) Tepat, jelas, terbaca, sesuai.
 - 4) Sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.
- b. Komentar, catatan, saran, dan kritik disediakan pada tiap akhir komponen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf				
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata				
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca				
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan				
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi				
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentar/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai; (2) kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai; (3) tepat, jelas, terbaca, sesuai; dan (4) sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.

3) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi.

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk coba ahli isi/materi sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2,

	dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3, 4,
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi terdiri atas (1) identitas ahli isi/materi; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/Mata Pelajaran

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik

yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat.
 - 2) Kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat.
 - 3) Sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat.
 - 4) Sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus				
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				

		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- (a) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (b) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (c) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan, dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat; (2) kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat; (3) sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat; dan (4) sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.

- b. Angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan)

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba pada peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2,
		Kemenarikan tampilan cover komik	3, 4,
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada	5, 6,

		cover komik	7, 8, 9
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terdiri atas (1) identitas umum; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; dan (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VII/Genap

Nama :

Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

- a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
- 2) Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
- 3) Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 4) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; dan (b) memberikan komentar, saran, serta

masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan pada komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat; (2) kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat; (3) tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat; dan (4) sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

6. Langkah ke VI: *develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Dick, Carey & Carey (1985) dalam Atman menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menggambarkan tentang keseluruhan tahapan yang dilalui dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang telah ditetapkan. Tahapan yang dimaksud adalah kegiatan pra-instruksional, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, kegiatan tes, dan upaya tindak lanjut. Atau yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979) dalam Atman bahwa strategi pembelajaran berisi kegiatan pemberian motivasi atau menarik perhatian peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran, penegasan kompetensi prasyarat, pemberian stimulus (penyampaian masalah, topik atau konsep), menjelaskan petunjuk belajar, membangun partisipasi peserta didik, memberikan *feed back*, menilai penampilan, dan merumuskan kesimpulan.¹⁸

Berdasarkan identifikasi tujuan umum, identifikasi tingkah laku masukan, karakteristik peserta didik dan konteks, maka strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam produk komik SKI ini adalah pembelajaran individual dan kelompok, di mana untuk mempelajari produk komik SKI ini bisa dilakukan secara mandiri dan/atau kelompok. Di dalam komik yang telah dikembangkan terdapat beberapa instruksi dan/atau kegiatan peserta didik baik secara mandiri dan kelompok. Jika dikaitkan dengan macam-macam bentuk kegiatan pembelajaran yang terbagi tiga yaitu: (1) guru sebagai fasilitator dan peserta didik belajar sendiri; (2) guru sebagai sumber utama dan peserta didik belajar darinya, dan (3) guru sebagai penyampai bahan ajar yang dipilihnya atau yang disusunnya, disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik),¹⁹ maka pembelajaran individual dan/atau kelompok termasuk pada bentuk kegiatan pembelajaran yang pertama. Hal itu sangat tepat, berhubung kondisi pandemi covid-19 yang telah reda, maka memungkinkan peserta didik belajar dengan memanfaatkan komik SKI dapat dilakukan secara individu dan/atau kelompok di dalam atau luar kelas. Dengan demikian segenap tahapan dalam strategi pembelajaran akan dilakukan secara luring/*offline*.

7. Langkah ke VII : *develop and select instructional material* (mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Langkah ini merupakan langkah utama dari pengembangan ini karena dapat mempengaruhi produk yang dihasilkan. Berdasarkan strategi pembelajaran yang

¹⁸ Suparman, *Desain Instruksional*, 204-205.

¹⁹ Suparman, *Desain Instruksional*, 256.

telah dipilih untuk menunjang penelitian ini yaitu pembelajaran individual dan/atau kelompok dengan kegiatan pembelajaran berupa pengajar sebagai fasilitator dan peserta belajar sendiri, maka pengembangan bahan pembelajaran yang dipilih adalah pengembangan bahan belajar mandiri.²⁰ Ditinjau dari latar belakang, maka bahan belajar mandiri dan kelompok yang dikembangkan adalah produk komik SKI untuk pembelajaran SKI di kelas VII MTs dalam bentuk media cetak. Alasan rasional dikembangkannya produk komik SKI telah dijelaskan di latar belakang. Produk komik yang dihasilkan memiliki kekhasan/kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan beberapa komik cerita Islami yang beredar di masyarakat, yaitu: (1) pada awal cerita komik disertakan dengan petunjuk penggunaan komik oleh peserta didik, peta konsep, dan campaign pembelajaran yang ingin dicapai berupa kompetensi dasar indikator pembelajaran; (2) di setiap akhir cerita dilengkapi dengan rangkuman materi dari cerita komik, agar peserta didik dapat mengetahui intisari dari cerita komik; dan (3) agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya, maka di setiap bagian akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/ pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik.

8. Langkah ke VIII: *design and conduct formative evaluation of instruction* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).

Setelah produk komik SKI dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi formatif. Kegiatan evaluasi formatif adalah kegiatan penilaian oleh para *trial tester* terhadap kelayakan produk komik SKI. Kegiatan evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan sebagai pertimbangan perbaikan dari produk komik SKI yang telah dikembangkan. Kegiatan evaluasi formatif dapat dilakukan selama proses pengembangan produk komik atau saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mendukung proses peningkatan efektifitas. Evaluasi formatif meliputi penilaian dari para ahli (ahli isi/materi bidang studi, ahli media, dan ahli bahasa) dan penilaian oleh peserta didik kelas VII MTs. (penilaian perorangan, penilaian kelompok kecil, dan penilaian lapangan).

9. Langkah ke IX: *revise instruction* (merevisi produk komik SKI).

Data yang telah diperoleh dari hasil evaluasi formatif dikumpulkan, dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan produk komik SKI yang dapat membantu mempermudah peserta didik belajar. Kedua langkah yang terakhir dapat dijelaskan pada hasil pengembangan yang meliputi: masukan dari para ahli, dari hasil uji coba pada peserta didik, dan revisi hasil pengembangan.

10. Langkah ke X: *design and conduct summative evaluation* (mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif).

Untuk langkah ke-10 peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi dana, waktu, dan kondisi peneliti gunakan. Memang secara konseptual untuk

²⁰ Suparman, *Desain Instruksional*, 262 Dijelaskan bahwa macam-macam pengembangan bahan pembelajaran ada 3 yaitu pengembangan bahan belajar mandiri, pengembangan bahan pengajaran konvensional, dan pengembangan bahan belajar yang dipilih guru yang disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik).

mengetahui keefektifan penggunaan produk komik SKI ini, peneliti perlu melakukan evaluasi tahap akhir yang tidak lain adalah tahapan ke-10 dari model pengembangan Dick, Carey, and Carey (2001). Dengan demikian, dimungkinkan produk komik SKI ini memenuhi persyaratan mutu atau ketentuan yang berlaku.

C. Uji Coba Produk

Setelah sub bagian perencanaan pengembangan diuraikan, maka sub tema selanjutnya yang dijelaskan adalah kegiatan uji coba (*try out*) produk. Kegiatan uji coba produk ditujukan untuk memperoleh data/informasi sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk komik SKI supaya mendapatkan produk pengembangan yang dapat mencapai tingkat kelayakan dan daya tarik sesuai dengan harapan. Kegiatan uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi desain uji coba dan subyek uji coba. Subyek uji coba produk dikenal dengan istilah *trial tester*.

1. Desain Uji Coba

Sebagai upaya meningkatkan kelayakan produk komik SKI untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, dilakukan serangkaian uji coba terhadap produk pengembangan tersebut kemudian diadakan revisi/perbaikan sebagaimana masukan dan saran dari subyek uji coba. Uji coba yang dilakukan ini melalui beberapa tahap, yaitu *pertama*, review/penilaian ahli isi/materi, review/penilaian ahli media pembelajaran, dan review/penilaian ahli bahasa. *Kedua*, uji coba pada peserta didik, yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil; dan uji coba lapangan.²¹ Uji coba ahli merupakan bagian dari uji validitas terhadap komik SKI, sedangkan uji pada peserta merupakan uji kepraktisan terhadap komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut mengacu pada rancangan yang disajikan sebagai berikut:

- a. Review/penilaian ahli isi/materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasaan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran tersebut digunakan untuk merevisi draf dari produk komik SKI yang telah dikembangkan pada tahap berikutnya. Ahli isi/materi yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam di UIN Mataram dan guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram.
- b. Review/penilaian ahli media pembelajaran bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan desain dan kegunaannya sebagai media pembelajaran. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi desain produk

²¹ Hadi Gunawan Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 Edisi Oktober 2016 (Mataram, IKIP Mataram), 56, last modified October, 10, 2016, Accessed September 28, 2020, <https://www.ikip-mataram.ac.id>, <http://scholar.google.co.id>; Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian*, 94

komik SKI berikutnya. Ahli media yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

- c. Review/penilaian ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sudah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi aspek kebahasaan desain produk komik SKI berikutnya. Ahli bahasa yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada FTK UIN Mataram.

Selain uji coba melalui penilaian para ahli dilakukan pula 3 (tiga) uji coba lainnya yang *trial tester*-nya adalah peserta didik, yaitu:

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan awal tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan kepada 1-3 orang peserta didik di mana terdiri dari 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi menengah, dan 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.
- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian/tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan terhadap produk komik SKI yang dikembangkan melalui instrumen penilaian. Data/informasi yang diperoleh dari uji kelompok kecil sama dengan uji coba perorangan.

Uji coba kelompok kecil melibatkan subyek uji coba sejumlah 5-8 orang peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan 9 (sembilan) orang peserta didik, karena dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.

- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan jumlah 15-30 orang peserta didik (*a whole class of learners*) atau dengan kelompok yang lebih besar. Ini adalah uji coba untuk melakukan revisi produk komik SKI tahap akhir/final dengan instrumen angket yang sama dengan uji perorangan dan uji kelompok kecil.²²

²² Setyosari, *Metode Penelitian*, 288-289; Sakti, "Pengembangan Bahan, 56-57.

Data/informasi yang diperoleh dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan adalah penilaian dan tanggapan mengenai tampilan komik, penyajian isi komik, kemanfaatan komik SKI sebagai media dan sumber belajar saat digunakan secara mandiri atau berkelompok. Di samping itu juga peserta didik memberikan catatan, komentar, masukan, saran, dan kritik terhadap komik SKI yang dikembangkan. Penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, dan kritik dari ketiga uji coba tersebut dijadikan bahan revisi produk komik SKI berikutnya.

2. Subyek Uji Coba

Seperti dijelaskan di atas bahwa subyek uji coba dikenal dengan istilah *trial tester*. Para *trial tester* untuk uji coba produk komik SKI ini pada masing-masing uji coba sebagai berikut:

- a. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli isi/materi ahli isi/materi melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan Pendidikan Agama Islam di UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Ibu Dr. Emawati, M.Ag., saat ini Beliau menjabat sebagai dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam FTK UIN Mataram dan Kepala Pusat Penelitian LP2M UIN Mataram dan guru mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram Ibu Hj. Laily Mufida, S.Pd.I.
- b. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli media melibatkan praktisi pendidikan, yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (dosen tetap di Program Studi Tadris Bahasa Inggris FTK UIN Mataram) dan Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (dosen tetap di Program Studi Tadris Fisika FTK UIN Mataram dan Wakil Dekan III pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama FTK UIN Mataram)
- c. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli bahasa melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Dr. Muammar, M.Pd., (dosen tetap sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram) dan Ibu Dr. Hilmiati, M.Pd. (dosen tetap Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram).

Selanjutnya untuk uji coba pada peserta didik melibatkan peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram sebagai *trial tester*-nya, berikut penjelasannya.

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*) melibatkan 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi/hasil belajar tersebut diperoleh dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari

guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 7.

- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) melibatkan 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 3.
- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan 32 (tiga puluh dua) orang peserta didik dari kelas VII MTs.N 1 Mataram, Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 1.

Uji coba produk komik SKI dengan menggunakan tiga tingkatan prestasi/hasil belajar peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram tersebut dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan kelayakan dari segi kepraktisan penggunaan produk komik SKI sebagai media pembelajaran pada semua tingkat kemampuan peserta didik. Diasumsikan jika peserta didik pada prestasi/hasil belajar pada tingkat rendah komik SKI tersebut dapat diterima, dipahami, dan digunakan dengan mudah maka sudah tentu dapat diterima, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik yang memiliki tingkat prestasi/hasil belajar tinggi.

D. Jenis Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka/nomerik atau data kualitatif yang diangkakan misalnya pemberian skor: baik sekali (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Untuk penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil angket/instrumen penilaian berupa angket yang disebarkan ke para *trial tester* baik dari unsur ahli (dosen dan guru SKI), maupun peserta didik (kelas VII MTs.) untuk menguji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif ialah data yang berbentuk kata, kalimat, dan gambar. Untuk penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan dari kolom komentar, tanggapan, saran, atau kritikan yang tersedia dalam instrumen penilaian uji coba kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan.²³

Berdasarkan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Dick, Carey, & Carey (2001), maka data-data yang disebut di atas diperoleh pada langkah yang ke-8 yaitu merancang dan melakukan evaluasi formatif. Seperti dijelaskan di atas pada sub tema prosedur pengembangan bahwa pada kegiatan ke-8 ini peneliti mengadakan perancangan dan

²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 15; Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 23-24.

mengadakan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif dikumpulkan informasi, keterangan, dan data oleh peneliti pengembang selama proses, program, atau produk media komik SKI terlaksana atau dikembangkan, sehingga ditemukan berbagai kekurangan untuk selanjutnya dijadikan sebagai bahan revisi produk media komik SKI berikutnya.²⁴ Data-data dari hasil evaluasi formatif ini dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

1. Data evaluasi tahap pertama berisi tiga hasil review/penilaian ahli yaitu (a) hasil review/penilaian ahli isi/materi, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasan, ketepatan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI; (b) hasil review/penilaian ahli media pembelajaran, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan sebagai media pembelajaran; dan (c) hasil review/penilaian ahli bahasa, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs.
2. Data evaluasi tahap kedua, di mana data yang didapatkan berasal dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran peserta didik kelas VII MTs. terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan.
3. Sebagai tahap ketiga, maka data diperoleh dari hasil uji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba lapangan berupa angket/instrumen penilaian yang disebarakan kepada peserta didik kelas VII MTs.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs., maka data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Oleh karena itu instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

1. Angket/kuesioner, yaitu salah satu teknik pengumpulan data penelitian dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.²⁵ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala likert yaitu skala yang dipakai untuk mengukur aspek sikap, pendapat, dan persepsi/pandangan seseorang atau kelompok tertentu tentang realita sosial.²⁶ Skala likert atau disebut juga dengan *a summated rating scale* yaitu angket yang mengukur sikap responden tentang suatu hal yang diungkapkan melalui serang-

²⁴ Setyosari, *Metode Penelitian*, 287; Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 31.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 142.

²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), 134

kaian pernyataan tentang suatu kecenderungan, suatu hal, obyek, produk, keadaan, dan sebagainya dan menanyakan kepada responden untuk memberikan jawaban apakah mereka sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pernyataan sikap atau isian angket dari responden tersebut kemudian dijumlahkan dalam bentuk angka/nomerik.²⁷ Penelitian ini menggunakan modifikasi skala likert 4 (empat) skala, di mana alternatif pilihan jawabannya bisa seperti di bawah ini: (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat. Angket likert digunakan untuk mengumpulkan data tentang review/penilaian terhadap produk komik SKI pada setiap uji coba.²⁸

Angket/instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpul-kan data tentang tingkat kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. untuk masing-masing uji coba mempunyai aspek penilaian tersendiri yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator. Adapun angket/instrumen penilaian yang digunakan adalah (1) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli media pembelajaran yang aspek penilaiannya berupa aspek fisik, aspek penokohan, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran; (2) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli bahasa yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, dan aspek kesantunan berbahasa; (3) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli isi/materi yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, aspek kedalaman dan keluasan isi/materi, dan aspek penyajian; (4) angket/instrumen penilaian dan tanggapan peserta didik kelas VII MTs. (dalam uji coba perorangan, uji kelompok kecil; dan uji lapangan) yang aspek penilaiannya berupa aspek tampilan fisik, aspek penyajian isi komik, dan kemanfaatan komik. Angket/instrumen penilaian untuk masing-masing uji coba terlampir.

2. Pedoman wawancara. Wawancara (interview) umumnya diartikan sebagai suatu aktivitas tanya jawab antara dua atau lebih baik secara langsung atau berhadapan secara fisik saling mendengar/ merespon satu sama lain.²⁹ Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur. Pada praktiknya pedoman wawancara yang telah dirumuskan hanya berisi garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan dan

²⁷ Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 Januari 2023, pukul 19.28; Setyosari, *Metode Penelitian*, 232.

²⁸ Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, 96.

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), 192.

tidak harus urut pertanyaan yang disampaikan; dengan kata lain berjalan alamiah seperti komunikasi pada umumnya.³⁰ Sumber data yang diwawancarai adalah pihak *trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs. terkait kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran.

Data hasil wawancara yang telah didapatkan menjadi data pelengkap dari hasil angket terkait kelayakan produk media komik SKI yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain teknik wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan belum bisa dijawab oleh instrumen lainnya.

3. Pedoman dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, catatan/laporan prestasi atau hasil kerja/belajar, lengger, biografi, peraturan, catatan harian, sejarah kehi-dupan, agenda, foto, dan video kegiatan.³¹ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang biodata *trial tester* (*trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs.), catatan/laporan prestasi atau hasil belajar peserta didik kelas VII MTs., foto dan video penelitian, serta data-data lainnya terkait setting penelitian. Agar kegiatan dokumentasi lancar dan dokumen/arsip yang didapatkan lengkap, maka penelitian ini menggunakan pedoman dokumentasi yang berisi daftar dokumen atau arsip berkaitan tema penelitian yang dikumpulkan. Dalam praktiknya, jika dokumen/arsip yang dicari sudah ditemukan maka peneliti membubuhkan cek list pada pedoman dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul semua data hasil review para ahli (ahli media pembelajaran, ahli isi/materi, dan ahli bahasa), serta hasil uji coba (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) produk pengembangan berupa media komik untuk pembelajaran SKI di MTs. pada setiap tahapannya, maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Data-data tersebut dianalisis menggunakan 2 (dua) teknik analisa data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Penjelasan kedua teknik analisa data sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

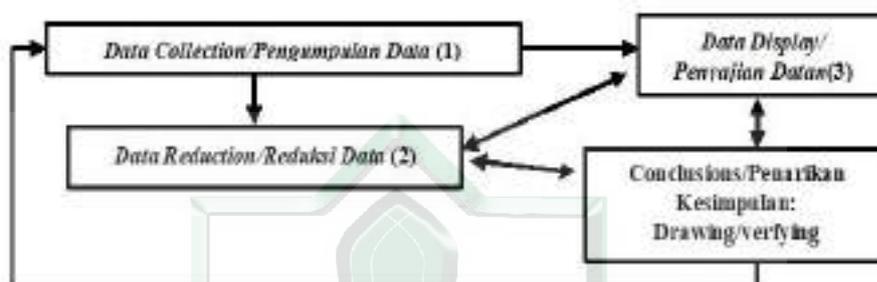
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian data yang terkumpul tidak saja berupa data kuantitatif, hasil pengamatan, data arsip/dokumen, tetapi juga data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dari tanggapan, komentar, saran atau kritik yang tersedia pada angket yang telah disebar. Khusus data kualitatif dapat berupa masukan, komentar, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dinalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Melalui teknik tersebut data-data kualitatif direduksi atau dikelompokkan sedemikian rupa

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 138-140.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 274-275; Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 82.

sehingga dapat dibaca dan dipahami arah dan maksudnya. Hasil analisis data kualitatif dapat dijadikan sebagai bahan untuk revisi atau perbaikan media komik SKI yang dikembangkan.

Kegiatan analisis data kualitatif ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) yang aktivitas analisis datanya dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus dalam setiap tahapan penelitian sampai tuntas dan datanya jenuh. Aktivitas analisis data dalam analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) adalah *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.³² Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada bagan berikut:



Bagan 3.2.

Komponen dalam Analisa Data (*Interactive Model*)³⁴

Berdasarkan bagan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah pengumpulan data kualitatif khususnya terkait produk komik SKI yang telah dikembangkan. Setelah data terkumpul maka dilakukan kegiatan analisis data yang dimulai dari reduksi data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI dikelompokkan sedemikian rupa dengan cara dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya sehingga dapat dipahami maksudnya. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah penyajian data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang bersifat naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Sebagai langkah terakhir dalam analisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan. Ketika peneliti sudah memiliki kesimpulan awal, maka itu sifatnya sementara dan bisa berubah jika tidak diperoleh bukti kuat yang mendukung dalam proses pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi jika kesimpulan sementara itu didukung oleh bukti-bukti kuat, valid, dan konsisten saat peneliti turun lagi ke lapangan, maka kesimpulan tersebut kredibel atau dapat dipertanggung-jawabkan atau dengan kata lain datanya jenuh. Hal yang perlu diketahui oleh peneliti bahwa kegiatan analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan sebelum turun ke lapangan, saat penelitian berlangsung, dan setelah peneliti meninggalkan lapangan.³⁵

³² Saputro, *Manajemen Penelitian*, 98; Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91-92.

³³ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 289-299

2. Analisis Statistik Deskriptif

Setelah data terkumpul maka perlu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa kata-kata atau simbol. Data kualitatif berupa kata-kata atau simbol sisihkan sementara waktu dan dianalisis seperti penjelasan di atas, karena sangat berguna nantinya untuk melengkapi hasil analisis data kuantitatif. Sementara data yang diperoleh dari angket atau ceklist perlu dijumlahkan atau dikelompokkan sedemikian rupa sesuai dengan bentuk instrumen penelitian yang telah digunakan.³⁶ Untuk menghitung hasil pengisian angket/instrumen penilaian kelayakan komik SKI ini menggunakan dua rumus, yaitu:

a) Hasil Uji Coba Ahli

Perhitungan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/ materi) menggunakan metode Gregory dengan metode analisis hasil validasi pakar/ahli, menggunakan 2 (dua) orang pakar/ahli (rater I dan II) pada ketiga macam uji ahli tersebut yang rumusnya sebagai berikut.³⁷

$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$		Rater I	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
	Sangat relevan skor 3-4	C	D

Keterangan:

V_i = Validasi Konstruk
A = Kedua rater tidak setuju
B = Rater I setuju, rater II tidak setuju
C = Rater I tidak setuju, rater II setuju
D = Kedua rater setuju

Sebelum perhitungan menggunakan rumus di atas, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari para ahli (rater I dan II) direkap untuk masing-masing rater dan diolah ke dalam tabulasi silang 2x2 di atas untuk menghitung frekuensi masing-masing kolom (A, B, C, dan D). Hasil perhitungan pada tabulasi silang 2x2 itulah lalu dihitung menggunakan rumus di atas. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 3.9
Kriteria Validitas Isi³⁸

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

³⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 282-283.

³⁷ Yusuf, "Validitas", dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023

³⁸ Yusuf, "Validitas".

b) Hasil Uji Coba pada Peserta Didik

Sesuai dengan jenis data penelitian yaitu data kuantitatif deskriptif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Dalam Walpole (1992) seperti dikutip oleh Sakti bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

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

Keterangan:

P = Persentase penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban dari validator

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi.³⁹

Sedangkan untuk dapat menghitung rata-rata persentase keseluruhan subyek/komponen digunakan rumus di bawah ini.

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

Keterangan:

P = Persentase keseluruhan obyek/komponen

$\sum p$ = Jumlah persentase keseluruhan komponen

$\sum n$ = Banyak komponen.⁴⁰

Selanjutnya, untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan komik SKI sebagai media pembelajaran digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 seperti pendapat Sugiyono dalam Bella Anjani, dkk., yaitu:

Tabel 3.10
Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI
Sebagai Media Pembelajaran SKI⁴¹

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Rekomendasi
75%-100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50%-74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25%-49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0%-24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

³⁹ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58.

⁴⁰ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58

⁴¹ Bella Anjani, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Meng-analisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memaparkan dua hal penting dalam penelitian ini yang saling terkait satu sama lain, dimana akan disusun sesuai urutan rumusan masalah penelitian ini. Kedua hal tersebut adalah penyajian data penelitian dan pembahasan yang akan mengulas data penelitian menggunakan konsep atau teori yang ada pada bab II kajian teoritik.

A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan

1. Penyajian Data Penelitian

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII. Spesifikasi produk komik SKI yang diharapkan tersusun sebagaimana dipaparkan pada bab pertama di atas, telah diupayakan oleh peneliti sehingga spesifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

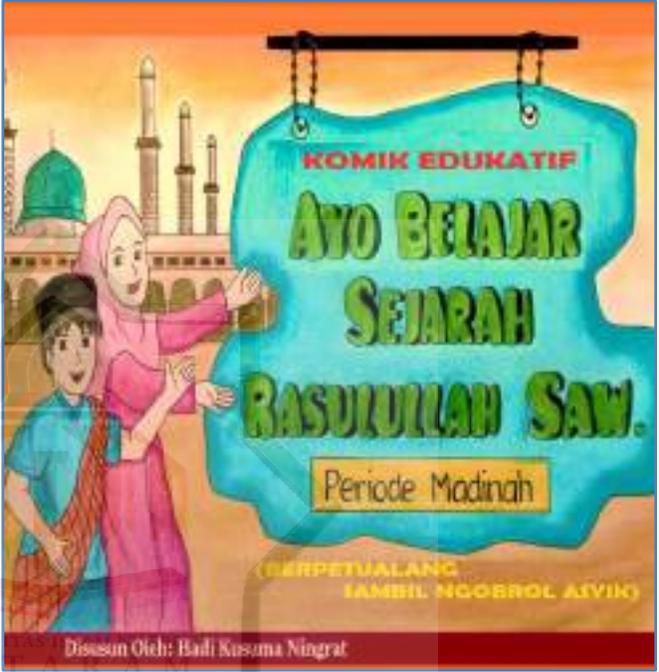
- a. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik. Hal tersebut dapat mengantisipasi kondisi di lapangan yang tidak semua peserta didik kelas VII memiliki *smart phone* dan/atau kuota untuk dapat mengakses komik digital terutama peserta didik yang kurang mampu atau yang tinggal di kampung atau pelosok desa.
- b. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 dikombinasikan dengan “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- c. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A5. Ukuran kertas tersebut relatif masih besar, ini digunakan karena secara umum buku-buku yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII (usia 13-14 tahun) relatif berukuran besar dan berwarna cerah. Pun demikian dengan komik, berdasarkan hasil observasi penulis bahwa komik untuk anak usia SD-SMP di pasaran umumnya menggunakan ukuran kertas relatif besar seperti A4 atau lebih, sehingga gambar dan tulisan dapat jelas terlihat. Namun demikian dengan ukuran yang besar tersebut memiliki kelemahan yaitu kurang fleksibel untuk dapat dibawa ke mana-mana.
- d. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*. Penggunaan jenis huruf tersebut agar tulisan pada komik lebih jelas terbaca dan lebih hemat tempat penulisan, meskipun secara artistik kurang menarik bagi anak usia SD-SMP.
- e. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.

- f. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan cenderung banyak yang tidak baku, karena mengikuti bahasa sasaran pengguna komik atau bahasa yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari oleh anak-anak.
- g. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi.
- h. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
- i. Sebagai kekhasan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab. Cara ini mengadopsi film kartun *Super Book Indonesia* (film animasi Kristen), di mana memadukan latar kekinian dengan tokoh utama 2 orang anak kecil Barat dan sebuah robot berkelana ke dalam kisah para nabi dan rasul tempo dulu dengan latar Timur Tengah/Arab. Adapun ilustrasi gambar dalam komik SKI ini berupa gambar kartun.
- j. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
- k. Unsur kekhasan lainnya dari komik SKI ini yaitu sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok. Dengan kata lain, bahwa dalam komik SKI ini terdapat semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi.

- I. Secara detail komik SKI ini berisi unsur-unsur sebagai berikut:
 - 1) Cover komik; bagian berisi gambar cover, judul dan sub judul komik dengan ukuran huruf yang relatif besar, dan nama penulis komik.
 - 2) Halaman judul; berisi judul komik, nama penulis komik dengan huruf yang lebih kecil dari ukuran pada cover, dan 2 (dua) gambar khusus yang menggambar sebagian dari pesan moral yang ingin sampaikan dalam komik.
 - 3) Identitas komik; berisi judul komik, nama penulis komik, nama pelukis komik, nama penata letak komik, nama pihak yang menguji joba komik, penerbit komik, dan tahun serta edisi terbit komik.
 - 4) Sekapur sirih penulis; berisi kata pengantar dari penulis komik.
 - 5) Daftar isi komik; berisi bagian-bagian detail komik dari cover sampai dengan *curriculum vitae* penulis komik berikut posisi halamannya.
 - 6) Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI. Bagian ini berisi aneka kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna komik, yaitu peserta didik kelas VII MTs.
 - 7) Peta konsep utama; menjelaskan pokok bahasan dalam komik yang akan dipaparkan secara detail pada bagian isi atau cerita komik.
 - 8) Pada unsur isi atau cerita komik berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut dikembangkan ke beberapa sub tema pendukung. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari: (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik.
 - 9) Di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian.
 - 10) Bahan bacaan komik; berisi daftar bahan bacaan relevan dan kredibel yang menjadi sumber informasi isi/materi untuk menyusun komik.
 - 11) *Curriculum vitae* penulis; berisi informasi terkait data diri dari penulis komik SKI.

Adapun rupa unsur-unsur komik SKI yang telah dipaparkan di atas dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Unsur-Unsur Komik SKI

No.	Komponen Komik SKI	Tampilan Gambar
1.	Cover komik	
2.	Halaman judul komik	

5. Daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

COVER
KEJAMAN ISMAIL, 2
INDUNG ISMAIL, 1
STAMPENING PERBUR, 1
EMPERAN KEMIR, 1
KERAPETUNJ BAKAR, HEBELAH, TUDAH PENDELIJARAN, DAN MAFUD BAKARAN KORME TEL, 40
PETA KHARIF STARA, 40

BAHAR PERTAMA: BOGA NABINAWI HESUDU IKLAN DUTAMA, 1

- Selatung Bektar Apo Tel, 1
- Apo Bin Awel Sumbud, 1
- Ala Inga Tala, 2
- Idu Seling, 2
- Uderon Bork, 2
 - Papi Alad yang Isakle Peratung Bawak, 2
 - Ragan Orang Madak Selahe Selahe Bektar Apo Tel, 4
 - Bahilapan Sosial Orang Madak Selahe Selahe Bektar, 5
 - Bahilapan Sosial Madak Selahe Selahe Bektar, 1
 - Bahilapan Politik Madak Selahe Selahe Bektar, 9
- Ragan, 11
- Hual Bawak, 11
- Kari Karamak Tala, 11
- Uduh Pahan Bektar, 12
- Pektan Bektar, 12

BAHAR KEDUA: BUKAN BAKI HIRANAWI LAM, 20 HIRANAWI, 12

- Selatung Bektar Apo Tel, 12
- Apo Bin Awel Sumbud, 12
- Ala Inga Tala, 12
- Idu Seling, 12
- Uderon Bork, 12
 - Terapan Bektar Selahe Selahe, 12
 - Wjupak Apo Apo Tel, 12
 - Maki Maktamad Lam, Hualke Apo Maktamad, 12
 - Maktamad Kati Maktamad Depake Maki Maktamad Lam, 12
 - Pektan Bektar Maki Maktamad Lam, Apo Maktamad, 12
- Ragan, 12
- Hual Bawak, 12
- Kari Karamak Tala, 12
- Uduh Pahan Bektar, 12
- Pektan Bektar, 12

Lanjutan daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

BAHAR KETIGA: TERAKATA BAWAK BAKI HIRANAWI LAM, 20 HIRANAWI, 12

- Selatung Bektar Apo Tel, 12
- Apo Bin Awel Sumbud, 12
- Ala Inga Tala, 12
- Idu Seling, 12
- Uderon Bork, 12
 - Papi Alad yang Isakle Peratung Bawak, 12
 - Bahilapan Sosial Baki Hiranawati Lam, Apo Maktamad, 12
 - Bahilapan Sosial Baki Hiranawati Lam, Apo Maktamad Sosial Maktamad Maktamad, 12
 - Bahilapan Sosial Baki Hiranawati Lam, Apo Maktamad Sosial Maktamad Maktamad, 12
- Ragan, 12
- Hual Bawak, 12
- Kari Karamak Tala, 12
- Uduh Pahan Bektar, 12
- Pektan Bektar, 12

BAHAR KEEMPAT: BUKAN TERAKATA BAWAK BAKI HIRANAWI LAM, 20 HIRANAWI, 12

- Selatung Bektar Apo Tel, 12
- Apo Bin Awel Sumbud, 12
- Ala Inga Tala, 12
- Idu Seling, 12
- Uderon Bork, 12
 - Baki Alad yang Isakle Peratung Bawak, 12
 - Bahilapan Sosial Baki Hiranawati Lam, Apo Maktamad, 12
 - Bahilapan Sosial Baki Hiranawati Lam, Apo Maktamad Sosial Maktamad Maktamad, 12
 - Bahilapan Sosial Baki Hiranawati Lam, Apo Maktamad Sosial Maktamad Maktamad, 12
- Ragan, 12
- Hual Bawak, 12
- Kari Karamak Tala, 12
- Uduh Pahan Bektar, 12
- Pektan Bektar, 12

BAHAR BAKAR PERBUR, 12
CONTOHAN YTAI PERBUR, 12

6. Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI

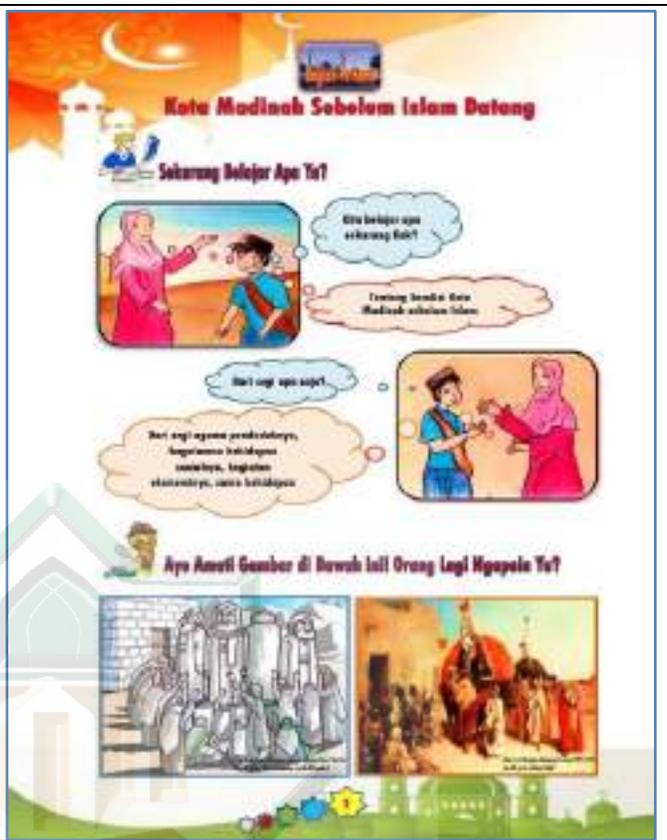
Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1. Mendeskripsikan kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat) moral, kebhaktian, kepedulian, keagamaan, dan kesetiaan masyarakat.	1. Mendeskripsikan kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat) moral, kebhaktian, kepedulian, keagamaan, dan kesetiaan masyarakat.	1. Mengungkapkan gambaran kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat) moral, kebhaktian, kepedulian, keagamaan, dan kesetiaan masyarakat.	1. Sifat Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat) moral, kebhaktian, kepedulian, keagamaan, dan kesetiaan masyarakat.
1.2. Menyebutkan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menyebutkan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	2. Keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.
1.3. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	3. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.4. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	4. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.5. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	5. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.6. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	6. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.7. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	7. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.8. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	8. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.9. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	9. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.
1.10. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	10. Keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.

7. Peta konsep utama



8. Contoh isi/cerita komik terdiri dari 4 bagian (Bagian pertama) tentang Kota Madinah sebelum Islam datang



9. Contoh instruksi atau perintah kegiatan belajar



11. Contoh isi komik pada bagian pertama

Kegiatan Tahunan Madinah Sebelum Islam Datang

Panel 1:
 Seorang Yahudi menggigit unta Yahudi?
 Yahudi: "Menggigit unta adalah kebiasaan mereka-mereka. Dan ketika menggigit di Al-Jahd di lembah Baitul-Haram 3 di sisi dari Yatsrib, itu adalah kebiasaan, seperti kalian lakukan dan lakukan".
 Seorang: "Tentu saja Baitul-Haram".
 Yahudi: "Dan Baitul-Haram menggigit di sisi dari Madinah beberapa mil di selatan Yatsrib. Dan Baitul-Haram menggigit di selatan Baitul-Haram".

Panel 2:
 Seorang Yahudi menggigit unta Yahudi?
 Yahudi: "Menggigit unta adalah kebiasaan mereka-mereka. Dan ketika menggigit di Al-Jahd di lembah Baitul-Haram 3 di sisi dari Yatsrib, itu adalah kebiasaan, seperti kalian lakukan dan lakukan".
 Seorang: "Tentu saja Baitul-Haram".
 Yahudi: "Dan Baitul-Haram menggigit di sisi dari Madinah beberapa mil di selatan Yatsrib. Dan Baitul-Haram menggigit di selatan Baitul-Haram".

Panel 3:
 Seorang Yahudi menggigit unta Yahudi?
 Yahudi: "Menggigit unta adalah kebiasaan mereka-mereka. Dan ketika menggigit di Al-Jahd di lembah Baitul-Haram 3 di sisi dari Yatsrib, itu adalah kebiasaan, seperti kalian lakukan dan lakukan".
 Seorang: "Tentu saja Baitul-Haram".
 Yahudi: "Dan Baitul-Haram menggigit di sisi dari Madinah beberapa mil di selatan Yatsrib. Dan Baitul-Haram menggigit di selatan Baitul-Haram".

Panel 4:
 Kaki, itu sama seperti Baitul-Haram sekali, itu apa itu?
 Ya, apa itu itu gambar itu. Bagaimana apa?

12. Resume dan instruksi belajar kepada peserta didik secara individu dan kelompok

Resume

Materi

- 1. Tujuan
- 2. Ruang Lingkup
- 3. Sasaran
- 4. Manfaat
- 5. Cara Pelaksanaan
- 6. Cara Penilaian
- 7. Cara Laporan

Hasil Kerjanya

Setelah melakukan dan menjabarkan ke tindakan di atas, apa jumlah daftar partisipasi yang telah dilakukan hasil di atas dan kemampuan sebagai orang individu.

Kerja Kelompok Yaki

Apa saja yang harus dilakukan kelompok, seperti itu? 1 orang. Terus kelompok akan dibagi untuk apa saja materi dari 4 materi di bawah ini.

1. Berapapun masyarakat Madinah sebelum Islam datang.
2. Berapapun masyarakat Madinah sebelum Islam datang.
3. Berapapun masyarakat Madinah sebelum Islam datang.
4. Berapapun masyarakat Madinah sebelum Islam datang.

Setelah itu dengan semua kelompoknya ya itu sudah berapa kali kelompok sebelum 4 kemudian, lalu tanggal kejadian di atas itu. Kemudian bisa dilakukan dengan dan lakukan-mendapat

<p>13. Kegiatan <i>feed back</i> dan untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an</p>	 <p>Udah Paham Belum?</p> <p>Inyong lebih luhur malar ni lebih with silih kawas, paroblah panyanyan di rumah lai. Ronggahan di silih pertanyan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ade yang luhur dipaknai dari ni uraian di atas tentang karisti Madinah sabana luhur duhany? Adane ya? 2. Ade luhur yang luhur di luhur? 3. Apabéh malar ni bermandak bagi silih-silih? Rongga? <p>Pedoman Hidup</p> <p>وَالكُتُبِ لَمْ يَهْتَلِ اللَّهُ فِي خَلْقِهَا وَاللَّحْمَ لَمْ يَجْعَلْ لَهَا دَمًا وَلَكِنَّهَا كُتُبٌ مُبِينَةٌ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ وَأَسْبَغَتْ بِمِغِيثِهَا قُلُوبَكُمْ عَلَى خَلْقِهَا وَمِنَ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ كَذَلِكَ يَجْنِبُ اللَّهُ لَكُمُ الْفِتْنَةَ يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ إِنَّهَا آيَةٌ لِّلرَّسُولِ</p>
<p>14. (Bagian kedua) tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p>	 <p>Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p> <p>Sekarang Belajar Apa Ya?</p> <ul style="list-style-type: none"> Belajar apa sekarang (warok-man)? Tanyan luhur dia uluar Rasul Rasul ke Madinah Tanyan uluar malar hulu kawas ke Madinah hijratnya Rasul ke Madinah From hijratnya Rasul ke Madinah <p>Apa Antri Gambar di Durek Tali Orang Lagi Ngopain Ya?</p>

<p>15.</p>	<p>(Bagian ketiga) tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p>	<p>Suksesnya Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p> <p>Sekarang Belajar Apa Ya?</p> <p>Tanpa strategi dakwah Rasulullah Saw. apa di Madinah. Kalau ada 1 guru, taklukkan dahulu, baru ada dakwah, baru belajar. Jadi dakwah itu harus ada sebelum baru belajar.</p> <p>Ayo Kita Asah Gambar di Bawah Ini Gambar Apa Ya?</p> <p>The slide contains four illustrations: 1) A mosque with a minaret and a green dome. 2) Two men shaking hands in a desert setting. 3) A busy market scene with people and stalls. 4) A man in a purple robe holding a golden coin.</p>
<p>16.</p>	<p>(Bagian keempat) tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p>	<p>RESPON TERHADAP DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW. DI MADINAH</p> <p>Sekarang Belajar Apa Ya?</p> <p>Ada tiga yang bisa jadi jawaban!</p> <p>Kalangan peribon. Mereka yang sudah masuk Islam. Ada juga peribon. Mereka yang sudah masuk Islam. Mereka yang sudah masuk Islam. Mereka yang sudah masuk Islam.</p> <p>Ayo Kita Asah Gambar! Gambar Apa Ya?</p> <p>The slide contains four illustrations: 1) A diagram showing a circle with a crescent moon and a star, and a list of items: 1. Al-Quran, 2. Al-Sunnah, 3. Al-Akhlak, 4. Al-Fiqh, 5. Al-Hadits. 2) A group of people in a desert setting. 3) A man in a white robe holding a staff. 4) A group of people in a desert setting.</p>

<p>17.</p>	<p>Bahan bacaan komik</p>	
<p>18.</p>	<p>Curriculum vitae penulis</p>	



m. Komik SKI ini disusun melalui beberapa tahapan yaitu:

- (1) Menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4.
- (2) Menyusun *script* komik (naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat.
- (4) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti.
- (5) Menentukan figur/tokoh, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figure/tokoh rupa figur/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai.

- (6) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figur/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan.
- (7) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar.
- (8) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional.
- (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

2. Pembahasan

Mengembangkan komik tidak bisa dilakukan sembarangan, terlebih jika penggunaan komik yang dikembangkan ditujukan untuk kegiatan formal seperti kegiatan pendidikan yang tujuannya jelas dan terukur. Banyak hal yang perlu diperhatikan oleh pengembang agar komiknya layak digunakan seperti tujuan pengembangan komik, isi/materi yang akan disampaikan dalam komik, sasaran pengguna komik, alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan komik, bahasa yang akan digunakan dalam komik, nilai kebaikan yang disampaikan dalam komik, figure/tokoh dan setting latar yang akan digambar, alur cerita yang digunakan, kualitas gambar, pihak yang akan melukis, dan lain-lain. Terkait dengan komik SKI yang telah dikembangkan, juga sangat memperhatikan hal-hal tersebut agar komik yang dikembangkan efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI kelas VII MTs. Berdasarkan penyajian data penelitian terkait bentuk komik SKI yang telah dikembangkan di atas, ada 3 (tiga) hal pokok yang dapat dibahas sehingga menggambarkan kelayakan dan kebaruan dari komik SKI ini yaitu:

a. Kelengkapan unsur komik SKI yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penyajian data di atas bahwa secara umum unsur-unsur komik SKI yang telah dikembangkan ini berisi: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j)

bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. Jika diidentifikasi unsur-unsur tersebut tampaknya sangat relevan dengan unsur-unsur komik yang dipaparkan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan ilustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.¹

Komik SKI yang telah dikembangkan tersebut berupa media cetak yang secara umum penyusunannya dilakukan secara tradisional atau manual, di mana alat bahan yang digunakan sesuai dengan yang disebutkan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dipen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.²

Meskipun komik SKI ini memiliki spesifikasi dengan unsur-unsur yang cukup lengkap, tetapi komik SKI ini memiliki keterbatasan seperti:

- 1) Gambar dalam komik ini dilukis dan dipindai secara manual, sehingga kualitas gambar dan pewarnaannya kurang baik.
- 2) Proses pelukisan gambar dalam komik ini tidak dilakukan oleh penulis, tetapi bekerjasama dengan pihak lain (alumni Prodi. PIAUD FTK UIN Mataram).
- 3) Penulis belum memiliki keterampilan khusus dalam medesain gambar dan posisi menggunakan komputer, sehingga hasilnya kurang bagus dan menarik.
- 4) Penyusunan isi/cerita komik ini belum sepenuhnya seperti komik pada umumnya yang menggunakan balon kata-kata, tetapi lebih menggunakan kolom percakapan dan/atau narasi.
- 5) Jumlah gambar yang disajikan masih terbatas, sehingga kurang dapat mendukung banyak percakapan dalam komik SKI ini

¹ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

² M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

- 6) Ide dan alur cerita dalam komik masih sangat sederhana, itu karena masih kurangnya kemampuan penulis untuk berimprovisasi
 - 7) Karena keterbatasan waktu komik SKI ini belum disusun dalam bentuk buku saku, sehingga belum dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun luar kelas.
 - 8) Karena keterbatasan yang peneliti miliki, untuk saat ini komik SKI ini belum bisa dijadikan sebagai komik digital. Peneliti berharap pada tahap selanjutnya melalui kerjasama dengan berbagai pihak yang kompeten harapan itu dapat diwujudkan, *aamiin*.
- b. Tahapan penyusunan komik SKI.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa tahapan yang peneliti lakukan dalam pengembangan komik SKI ada 9 (sembilan), yaitu (1) menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4. (2) Menyusun *script* komik (ini adalah naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat. (3) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti. (4) Menentukan figur/tokoh yang digunakan, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figur/tokoh, rupa figure/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai. (5) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figure/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan. (6) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar. (7) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional. (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

Jika ditelaah tahapan pengembangan komik SKI di atas dapat dikatakan bahwa secara umum tahapan pengembangan komik SKI ini menggunakan tahapan pengembangan komik secara tradisional/manual, mengingat tahapan-tahapan yang dilakukan sangat sederhana mulai dari penyiapan kertas, menyusun *script*, menuliskan teks dialog atau narasi, merancang bingkai pada halaman, melukis sketsa, menebalkan tinta pada sketsa, dan pewarnaan karakter komik.³

Kendati demikian tahapan pengembangan komik SKI ini sudah sangat memperhatikan tahapan dan hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan komik seperti yang dijelaskan oleh M.S Gumelar dalam bukunya *Comic Making*, yaitu:

- 1) Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya. Komik SKI yang dikembangkan ini dilengkapi dengan hal-hal yang umumnya jarang ada dalam komik, di mana dalam komik SKI ini dicantumkan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna dan tahapan pembelajaran sederhana dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru.
- 2) Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis). Sebelum penataan dialog antar figur/tokoh komik dilakukan, terlebih dulu peneliti melakukan tahapan ini agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir terjalin sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.
- 3) Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (di dalamnya berisi cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- 4) Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* atau pengguna komik SKI ini telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII MTs. (anak usia 13-14 tahun; di mana ini adalah masa transisi anak-anak ke remaja).
- 5) Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita

³ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan. Pun demikian dengan komik SKI ini menentukan *plot* juga telah dilakukan agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir menjadi berurutan sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.

- 6) Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
 - 7) Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter komik SKI berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik SKI seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral). Dalam komik ini semua figur/tokoh berkarakter baik (protagonis)
 - 8) Tahap terakhir adalah menggambar karakter komik SKI sesuai dengan *script* yang telah disusun. Berhubung peneliti tidak memiliki keterampilan seni melukis, maka peneliti bekerja sama dengan pihak lain yang memiliki keterampilan seni melukis yaitu alumni Prodi PIAUD FTK UIN Mataram. Meskipun pihak lain yang melukis, tetapi gambar yang ada dalam komik adalah hasil diskusi bersama agar gambar dalam komik SKI ini menarik dan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁴
- c. Tahapan pembelajaran yang disusun dalam komik SKI.

Sesuai dengan penyajian data penelitian di atas bahwa isi/cerita komik SKI berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut memiliki sub-sub tema pendukung untuk memperkaya materi dan informasi dalam komik. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan kegiatan

⁴ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

dari masing-masing bagian pada komik SKI ini dapat disebut semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih variatif. Jika diidentifikasi tahapan-tahapan kegiatan pada tiap bagian komik SKI tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yaitu kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. *Pertama*, aktifitas mengamati adalah peserta didik berusaha mengidentifikasi objek kajian melalui observasi atau pengamatan yaitu melalui kegiatan membaca, menyimak, menghirup aroma, mendengarkan, mengecap, meraba, dan lain-lain dengan menggunakan alat atau tidak agar peserta didik bisa mengidentifikasi permasalahan. Dalam komik SKI ini aktifitas mengamati terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk mengamati gambar dan aktifitas dalam gambar tersebut. *Kedua*, aktifitas bertanya yaitu peserta didik berusaha mengutarakan pertanyaan tentang segala hal yang ingin diketahui terkait materi yang dipelajari baik secara lisan maupun tulisan. Pertanyaan yang diajukan diusahakan dalam bentuk 5W 1H agar lebih lengkap. Dalam komik SKI ini aktifitas bertanya terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk merumuskan daftar pertanyaan dari hasil proses pengamatan gambar. *Ketiga*, aktifitas mengumpulkan data, yaitu peserta didik berusaha mencari jawaban dari segala sumber belajar untuk semua daftar pertanyaan yang telah diajukan. Aktifitas ini bisa dilakukan melalui kegiatan baca buku, baca jurnal online, pengamatan lapangan, uji coba, diskusi, membagi angket, dan lain sebagainya agar peserta didik bisa menguji kesimpulan sementara yang telah disusun. Dalam komik SKI ini aktifitas mengumpulkan data terdapat pada bagian isi komik yaitu dalam kegiatan peserta didik membaca dialog komik dan pada bagian instruksi ke peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun berdasarkan hasil pembacaan isi komik. *Keempat*, aktifitas mengasosiasi, yaitu kegiatan peserta didik menganalisis data dengan aneka macam kegiatan fisik dan pikiran dengan menggunakan suatu peralatan tertentu atau tidak. Analisis data bisa dilakukan melalui kegiatan identifikasi, komparasi, korelasi, kodifikasi, tabulasi, klasifikasi, mengurutkan, menjumlahkan, membagi, dan menyusun data dalam bentuk laporan informatif baik secara individu atau kelompok. Dalam komik SKI ini aktifitas mengasosiasi terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok, di mana mereka berusaha mendiskusikan dengan teman kelompoknya beberapa permasalahan atau pertanyaan yang menjadi tugasnya. *Kelima*, aktifitas mengomunikasikan, merupakan peserta dalam memaparkan hasil pendataannya dari aktifitas mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang disampaikan kepada temannya secara lisan atau tulisan melalui kegiatan presentasi kelompok di depan kelas. Dalam komik SKI ini

aktifitas mengkomunikasikan terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok dan presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.⁵

B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan komik yang diharapkan dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap pertama uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji coba ahli/pakar (*expert*). Uji coba ahli merupakan uji coba kevalidan sebagai media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dan dari segi isi/materi. Karenanya, uji coba ahli terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi. Masing-masing uji coba ahli tersebut menggunakan 2 (dua) orang ahli dari unsur dosen dan guru mata pelajaran SKI dalam pengisian angket/instrumen penilaian. Atas dasar tersebut maka analisis data pengisian angket/instrumen penilaian menggunakan metode Gregory, yaitu metode analisis dengan menggunakan 2 ahli/pakar/*expert*. Dalam hal ini ahli/pakar disebut rater, sehingga ada yang berposisi sebagai rater I dan rater II. Adapun nama penguji coba ahli, tugas, dan posisi rater dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater

No.	Nama Ahli	Tugas	Posisi Rater	
			Rater I	Rater II
1	Prof. Dr. Ismail, M.Pd	Penguji coba ahli Media Pembelajaran	V	
2	Dr. Bahtiar, M.Pd.Si	Penguji coba ahli Media Pembelajaran		V
3	Dr. Muammar, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa	V	
4	Dr. Hilmiati, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa		V
5	Dr. Emawati, M. Ag.	Penguji coba ahli Isi/Materi	V	
6	Hj. Laily Mufidah, S,Pd.I	Penguji coba ahli Isi/Materi		V

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli media pembelajaran merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari aspek tampilan fisik, penokohan/figur yang digunakan, kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas uji coba ahli media pembelajaran dilakukan oleh: (a) Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (NIP. 196805071994 041001). Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ini karena Beliau adalah guru besar bidang teknologi pendidikan dan dosen tetap pada

⁵ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Beliau mengampu mata kuliah rumpun keilmuan kependidikan Islam. (b) Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (NIP. 19780719 2005011006), Beliau adalah dosen tetap pada Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram dan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Mataram. Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ke Beliau cukup tepat dan beralasan, karena secara akademik Beliau cukup tahu tentang media pembelajaran dan penelitian pengembangan, karena: (1) dalam aspek pendidikan dan pengajaran Beliau kerap mengampu mata kuliah media pembelajaran; (2) beberapa penelitian individu yang Beliau lakukan berupa penelitian pengembangan media dan/atau buku ajar; dan (3) tugas akhir (disertasi) S3 beliau berupa penelitian pengembangan.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran 2 (dua) tahap. Untuk tahap pertama yaitu kepada Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan kepada Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Februari 2023.

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana disebutkan di atas. Dalam metode Gregory terdapat rumus dan tabulasi silang 2x2, di mana perhitungan menggunakan rumus akan dapat dilakukan setelah merekap hasil penilaian ahli media pembelajaran ke dalam tabulasi 2x2. Berikut rumus dan tabulasi 2x2 metode Gregory di maksud.

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Tabulasi silang 2x2		Rater 1	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
	Sangat relevan skor 3-4	C	D

Keterangan:

V_i = Validasi Konstruk

A = Kedua rater tidak setuju

B = Rater I setuju, rater II tidak setuju

C = Rater I tidak setuju, rater II setuju

D = Kedua rater setuju

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli media pembelajaran ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik	3	4
		2. Ukuran buku komik	3	4
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	3	3
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	4	4
		5. Keawetan kertas yang digunakan	3	4
2	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	4	4
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh	4	3
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	4	3
3	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover	4	3
		10. Kemenarikan sampul/cover	3	4
		11. Komposisi warna sampul/cover	3	3
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	3	4
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	4	4
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	3	4
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	3	3
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	3	3
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	3	4
		18. Keharmonisan penggunaan warna	3	3
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata	4	4
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata	4	3
		21. Ketepatan penempatan balon kata	4	4
		22. Kepadatan pesan pada balon kata	4	3
23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata	4	4		
24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4	4		
25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik	4	4		
26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	4	3		
27. Variasi gambar dalam komik	3	4		
4	Fungsi dan Manfaat Media	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	4	4

Pembelajaran	29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	4	4
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	4	4
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4
	32. Menarik perhatian peserta didik	4	4
	33. Menarik minat membaca peserta didik	4	4
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	4	4
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	4	4
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	4	4
	37. Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	4	4
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	4	3
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	4	3
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana	4	3
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	4	4
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	4	4
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	4	4
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	4	4
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	4	4
	46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

a. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater I).

Tabel 4.4
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		

3.		V		
4.	V			
5.		V		
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.		V		
15.		V		
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.	V			
21.	V			
22.	V			
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.	V			
27.		V		
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			
35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.	V			
39.	V			
40.	V			
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater I) yang diberikan adalah: produk pengembangan yang dibuat relatif sudah baik, perlu sedikit revisi pada (1) ukuran huruf; (2) warna gambar baik pada sampul maupun isi; dan (3) kesesuaian cover dengan substansi materi. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak

digunakan dengan revisi sesuai saran. Menurut ahli media pembelajaran (rater I) komik ini sangat bagus dan sangat layak digunakan oleh guru menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bahwa produk semacam komik SKI ini pantas untuk dikembangkan dan guru harus kreatif untuk berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁶

- b. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater II)

Tabel 4.5
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.		V		
8.		V		
9.		V		
10.	V			
11.		V		
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.		V		
16.		V		
17.	V			
18.		V		
19.	V			
20.		V		
21.	V			
22.		V		
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.		V		
27.	V			
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			

⁶ Ismail, *Wawancara*, Jempong, 13 Februari 2023

35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.		V		
39.		V		
40.		V		
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater II) yang diberikan adalah buat komik bisa dibawa ke mana-mana sehingga bisa dipelajari di mana-mana (ukuran komik/buku saku). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Produk komik SKI ini sangat diapresiasi oleh ahli media pembelajaran (rater II), Berdasarkan hasil wawancara dikatakan produk komik SKI ini sudah cukup bagus dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.⁷

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen peni-laian di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.6

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

		Rater I	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater II	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,1 2,13, 14,15,16, 17,18,19,20, 21,2 2,23,24,25,26,27,28, 29,30,31,3 2,33,34,35,36,37,38,39,40,41, 42,43,44,45,46

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 46

Maka:

⁷ Bachtiar, *Wawancara*, Jempong, 10 Februari 2023

$$V_i = \frac{46}{0 + 0 + 0 + 46}$$

$$V_i = \frac{46}{46}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 4.7
Kriteria Validitas Isi

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),⁸ *virtual/digital comic* (komik online), dan lain-lain. Komik SKI yang dikembangkan ini termasuk dalam bentuk *comic book* (komik buku). Komik SKI ini dikembangkan dengan harapan dapat layak menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar komik SKI ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran maka perlu diuji kelayakannya yaitu dari kalangan ahli dan peserta didik. Untuk uji kelayakan tersebut peneliti telah memberikan angket/instrumen penilaian kepada para ahli (uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi).

⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 452.

Tahapan pertama yang dilakukan adalah uji coba ahli media pembelajaran, yaitu kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari 4 (empat) aspek yaitu (1) aspek tampilan fisik, (2) aspek penokohan/figur yang digunakan, (3) aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan (4) aspek fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Keempat aspek penilaian tersebut terbagi ke dalam 46 (empat puluh enam) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk aspek fisik ada 5 (lima) item indikator, aspek penokohan ada 3 (tiga) item indikator, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) ada 19 (sembilan belas) item indikator, serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran ada 19 (sembilan belas) item indikator.

Berdasarkan hasil penilaian, dari 46 (empat puluh enam) jumlah item indikator tersebut ahli media pembelajaran (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 13 (tiga belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 33 (tiga puluh tiga) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2,3, dan 5, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 4, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, 7, dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Sementara itu dari ahli media pembelajaran (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 14 (empat belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 32 (tiga puluh dua) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 3, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 7 dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16,

18, 20, 22, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran tersebut setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan dan mendapatkan penilaian kelayakan atau uji coba ahli media pembelajaran di atas, ditinjau dari segi jenisnya termasuk komik didaktis atau komik edukatif. Hal tersebut karena komik SKI ini selain memiliki unsur hiburan tetapi juga unsur pendidikan, dimana pengembangannya diarahkan untuk dapat layak menjadi media pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Secara isi/konten yang termuat di dalamnya telah disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran SKI dan mengandung nilai/norma kebaikan, ajaran agama, informasi sejarah, dan kisah perjuangan para tokoh inspiratif yang dapat mendidik atau membentuk karakter mulia peserta didik, khususnya kelas VII MTs. Hal ini relevan dengan penjelasan dari Marcel Bonef bahwa jenis-jenis komik ada 5 (lima), yaitu komik pencak silat, komik lucu/humor, komik perwayangan, komik didaktis/edukatif, dan komik remaja. Khusus komik didaktis/edukatif, ia memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi

edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.⁹

Komik SKI ini sebagai media pembelajaran sudah barang tentu akan dimanfaatkan secara beragam oleh guru, banyak peserta didik, dan dalam periode waktu yang cukup lama. Karenanya agar komik SKI dapat bertahan lama/awet, maka perlu dikembangkan dengan bahan-bahan dan proses yang sesuai standar kualitas. Pengembangan komik SKI ini telah menggunakan bahan-bahan yang berkualitas. Ini terbukti dari hasil pengisian angket/ instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran di atas yang memberikan penilaian cukup tinggi, di mana dari kualitas aspek fisik komik dari 5 item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 5 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 item indikator yaitu nomor item indikator 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 3 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5.

Tidak cukup mempertimbangkan aspek kualitas fisik dan tampilan komik SKI, yang sangat penting dalam komik yaitu kesesuaian pemilihan tokoh dengan materi komik dan kelucuan gambar dan adegan yang diperankan tokoh dalam cerita komik. Dengan kata lain bahwa komik yang dikembangkan bisa menghibur sasaran penggunaannya. Aspek ini adalah hal utama dalam komik, karena jika tidak bisa memberikan hiburan lewat kelucuan bagi pembacanya, maka komik tersebut telah gagal. Unsur hiburan tersebut bersumber dari kelucuan gambar, figur, dan adegan yang ditampilkan dalam komik. Sesuai konsepnya kata komik baik secara etimologi maupun terminologi menjelaskan bahwa komik adalah suatu yang lucu dan menyenangkan. Secara terminologi komik berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.¹⁰ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhu-bungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.¹¹ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan

⁹ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

¹⁰ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

¹¹ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

sebagai cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu.¹² Lebih lanjut secara terminologi beberapa pendapat menjelaskan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu, menyenangkan, dan menyuguhkan hiburan sesuai dengan tema ceritanya.¹³

Adapun komik SKI yang telah dikembangkan ini dapat dikatakan telah memenuhi unsur menghibur, menarik, dan lucu. Ini berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran pada aspek penokohan dan kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar). Pada aspek penokohan yang item indikatornya terdiri atas: (a) kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik; (b) kemenarikan desain karakter tokoh; dan (c) ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik, rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 7 dan 8 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 6. Pun demikian dengan kualitas aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), di mana dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 9 (sembilan) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 10 (sepuluh) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16, 18, 20, 22, dan 26 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 11 (sebelas) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27.

Terakhir, aspek yang juga sangat penting dan utama dari pengembangan komik SKI ini adalah dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas VII MTs. Para ahli menjelaskan bahwa sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus memberikan manfaat yang maksimal misalnya bagi peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, membuat peserta didik senang dalam belajar, memperkaya wawasan peserta didik, membuat aktifitas belajar siswa menjadi variatif, dan lain lain. Sedangkan bagi guru: dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memperkaya materi yang disampaikan guru, membuat guru mampu menggunakan metode mengajar yang

¹² Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

¹³ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3; Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127; Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

bervariasi, dan lain-lain.¹⁴ Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran (rater I dan II) komik SKI ini dipandang dapat bermanfaat untuk pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII. Hal ini tampak pada hasil pengisian angket/instrumen penilaian di mana dari aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ke 19 (sembilan belas) item indikator. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 16 (enam belas) item indikator yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat tinggi karena berada pada kriteria relevan/sangat relevan.

Di samping manfaat positif di atas, komik pembelajaran memiliki banyak keunggulan 2 (dua) di antaranya adalah (a) dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya.¹⁵ Hal tersebut tentunya akan dapat tercapai melalui komik SKI ini, mengingat komik SKI ini dikembangkan tidak sekedar menggunakan percakapan singkat dalam balon kata-kata, tetapi juga diperkaya dengan narasi/penjelasan terkait informasi-informasi penting dari materi SKI. (b) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktis/ komik edukatif mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.¹⁶ Kelebihan komik tentunya ada pada komik SKI ini, mengingat komik yang dikembangkan ini adalah komik didaktis atau komik edukatif. Terlebih juga isi/materi komik ini adalah sejarah kehidupan Rasulullah Saw. khususnya selama di Madinah yang penuh dengan tahapan dan peristiwa penting dalam perjuangan menegakkan dakwah islamiyah. Perjuangan dan kepribadian Rasulullah Saw. dapat menjadi contoh teladan/inspirasi terbaik bagi peserta didik kelas VII MTs. dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk karakter mulia dalam diri peserta didik.

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 2; Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 19; Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008); 18

¹⁵ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

¹⁶ Trimo, *Media...*,

Karena komik SKI ini adalah komik didaktis/komik edukatif, maka disamping dapat memainkan fungsi hiburan (di mana komik SKI ini dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya atau memberikan hiburan kepada peserta didik kelas VII dalam belajar), komik SKI ini juga dapat memainkan fungsi komik untuk informasi/pengetahuan pendidikan, di mana komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan/atau sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan SKI. Hal demikian relevan dengan penjelasan Suci Lestari bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.¹⁷

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Bahasa

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli bahasa merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan agar sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia (EBI), tepat dan jelas bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan memperhatikan etika kebahasaan dalam penggunaan kata, sehingga isi/materi yang terkandung di dalamnya dapat memudahkan peserta didik memahami dan/atau menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli bahasa dilakukan oleh: (a) Dr. Muammar, M.Pd. (NIP. 198112312006041003), Beliau mengampu mata kuliah bahasa Indonesia, dan saat ini menjabat sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram. (b) Dr. Hilmianti, M.Pd. (NIP. 1983 05302006042002), Beliau adalah dosen tetap di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram dan mengampu mata kuliah bahasa Indonesia. Kedua ahli bahasa tersebut memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia, sehingga layak untuk dijadikan sebagai *trial tester* ahli bahasa produk komik SKI ini.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian telah diserahkan kepada ahli bahasa yaitu untuk Dr. Muammar, M.Pd.. pada hari Kamis, 09 Februari 2023

¹⁷ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan untuk Dr. Hilmiati, M.Pd. pada hari Rabu, 01 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Kamis, 02 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli bahasa tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli bahasa ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf	3	3
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata	4	3
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	3	3
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	4	3
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi	4	4
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	4	4
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
		8. Penggunaan bahasa yang efektif	4	4
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	4	3
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	3
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	3	4
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	3	3
C.	Kesantunan berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan	4	4
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	4	4
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater I).

Tabel 4.9
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.	V			
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater I) yang diberikan adalah: (1) masih terdapat pemakaian huruf yang belum sesuai, namun minim; (2) masih terdapat pemakaian tanda baca yang masih belum sesuai, tapi minim; dan (3) masih terdapat pemakaian bahasa yang ambigu. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran

- 2) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater II)

Tabel 4.10
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		
3.		V		
4.		V		
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.		V		
10.		V		
11.	V			
12.		V		

13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater II) yang diberikan adalah: (1) penggunaan diksi (pilihan kata) disesuaikan dengan pengguna produk (MTs.); (2) penggunaan unsur serapan; (c) menyederhanakan dialog agar lebih sederhana dan komunikatif; (d) penggunaan atau pemilihan huruf lebih ringan menyesuaikan dengan *lay out* gambar di komik; (e) kesesuaian dengan isi cerita dan kompetensi; dan (f) diupayakan memiliki identitas komik keislaman (kotak pesan Islami). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli bahasa (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli bahasa di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.11
Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 15

Maka:

$$V_i = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V_i = \frac{15}{15}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas sebagaimana tertera di atas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi kebahasaan oleh ahli bahasa. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Sub tema B bagian 1 di atas telah membahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran. Selanjutnya pada bagian ini akan dibahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa, yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan yang digunakan. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh sasaran penggunaannya, yaitu peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut akan terwujud jika komik SKI dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif yang mudah dipahami oleh pembacanya. Dengan kata lain, bahwa bahasa yang digunakan dalam komik SKI ini harus sesuai dengan (1) ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI); (2) ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan yang terpenting adalah (3) sesuai dengan etika/ kesantunan berbahasa.

Ketiga aspek penting di atas dijadikan sebagai aspek yang diuraikan ke dalam 15 (lima belas) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa komik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek kesesuaian dengan ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) ada 4 (empat) item indikator, (2) aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan ada 8 (delapan) item indikator, dan (3) aspek kesantunan berbahasa ada 3 (tiga) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan bahwa kedua ahli bahasa (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi kebahasaan untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 15 (lima belas) jumlah item indikator yang ada ahli bahasa (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 4 (empat) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 11 (sebelas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/

instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1 dan 3, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 11 dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 2 dan 4, pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 7 (tujuh) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 4, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Segi kebahasaan komik berbeda dengan buku bacaan pada umumnya, di mana bahasa yang sering digunakan adalah bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana (mudah dipahami oleh pembacanya). Dengan bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana tersebut akan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Demikian yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa salah satu manfaat komik adalah mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁸ Senada dengan penjelasan tersebut, Zainal Aqib juga mengemukakan bahwa salah satu prinsip pembuatan media pembelajaran yaitu sederhana (*simple*); di mana cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.¹⁹

Ketentuan-ketentuan di atas tampaknya telah cukup terpenuhi dari komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen uji coba dari ahli bahasa (rater I dan II) yang memberikan nilai cukup tinggi dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, di mana dari 8 (delapan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 11 dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 6 (enam) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11.

Meskipun komik SKI ini menurut ahli bahasa sudah layak dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan sebagaimana hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli bahasa di atas, tetapi sangat perlu memperhatikan kelemahan-kelemahan dari komik pada umumnya, terutama dari segi kebahasaannya seperti beberapa komik yang beredar belakangan ini semacam komik-komik super hero dan/atau yang genre remaja. Kelemahan-kelemahan tersebut perlu diantisipasi dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan komik SKI ini. Dalam hal ini Trimo mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelemahan dari komik pada umumnya, yaitu:

- 1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan

¹⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

¹⁹ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 52.

bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.

- 2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speak balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktis dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.
- 3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktis untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- 4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.²⁰

Menyikapi ketiga kelemahan dari komik di atas (khusus pada item nomor 2, 3, dan 4), melalui komik SKI ini yang tidak lain adalah komik didaktis/komik edukatif maka komik yang dikembangkan ini adalah komik yang mengandung ajaran-ajaran agama, nilai-nilai kebaikan, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya²¹ serta menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/ stress, serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

Upaya menghasilkan komik yang dari segi kebahasaan memenuhi standar etika/kesopanan berbahasa sudah cukup terpenuhi melalui komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal ini terbukti dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) di atas yang memberikan penilaian sangat tinggi, di

²⁰ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

²¹ Boneff, *Komik*, 104-135.

mana dari aspek kesopanan berbahasa dengan 3 (tiga) item indikator yang ada yaitu nomor item indikator (13) penggunaan bahasa yang sopan; (14) penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA; dan (15) penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif), sama-sama memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut.

3) Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (a) aspek sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (b) aspek kedalaman dan keluasan isi/materi yang termuat di dalamnya, dan (c) aspek ketepatan dalam penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli isi/materi dilakukan oleh: (1) Dr. Emawati, M.Ag. (NIP. 197705192006042002, Beliau adalah dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram yang mengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam dan sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah LP2M UIN Mataram. (2) Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I (NIP. 197703111999032001), Beliau adalah guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs.N 1 Mataram.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran yaitu untuk Dr. Emawati, M.Ag. pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 06 Maret 2023. Sedangkan untuk Hj. Laily Mufida, S.Pd.I pada hari Kamis, 09 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran dan ahli bahasa di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli isi/materi ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12

Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus	4	4
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3	4

		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	4
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	4
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	4	4
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	4	4
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	3	4
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	4	4
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	4	4
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	4
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik	3	4
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	4	4
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	3	4
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	3	4
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	4	4
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	3	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi (rater I).

Tabel 4.13
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.		V		
3.		V		
4.	V			

5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.		V		
15.	V			
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.		V		

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater I) yang diberikan adalah: (1) secara keseluruhan komik edukatif “Ayo Belajar Sejarah Rasulullah Saw. Periode Madinah (Berpetualang Sambil Ngobrol Asyik)” menarik secara penyajian gambar, warna, dan *layout*-nya, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar. Tapi mungkin *font* bisa lebih menarik lagi, tidak perlu tebal. (2) Namun jika dilihat dari aspek kesesuaian dengan urutan KI-KD, maka dapat disesuaikan urutannya. Misalnya pada bagian “Ayo Amati Gambar” dapat ditaruh awal sebagai representasi KI 1 dan KI 2; pertanyaannya dapat diarahkan pada “sikap”. Semua sub masih mengarah pada aspek kognitif. Dan (3) pada bagian “Kerja Kelompok” sebaiknya mewakili aspek psikomotor; bagian “Evaluasi” perlu dipertimbangkan isi dan poin-poinnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

- 2) Hasil Penilaian Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/ Materi (Rater II)

Tabel 4.14
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.	V			
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			

10.	V			
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.	V			
16.	V			
17.	V			
18.	V			
19.	V			
20.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater II) yang diberikan adalah: (1) isi komik edukatifnya sangat bagus dan menarik, karena disertai dengan gambar berwarna, sehingga mudah dipahami oleh siswa; (2) kisah-kisah yang ada diceritakan secara singkat, sehingga anak tidak cepat bosan; dan (3) karena sekarang serba digital, alangkah baiknya komik edukasinya disajikan secara digital, agar memudahkan siswa mengaksesnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater II) adalah pilihan (a) produk komik layak digunakan tanpa revisi.

Ahli isi/materi (rater II) selaku guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. sangat mengapresiasi produk komik SKI yang telah dikembangkan ini. Dikatakannya bahwa komik SKI ini sangat bagus dan akan dapat menunjang pembelajaran SKI. Menurutnya komik SKI ini akan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, karena selama ini buku paket cenderung bersifat naratif kurang dilengkapi gambar. Komik SKI ini diminta oleh guru tersebut untuk digunakan sebagai referensi pendukung dalam mengajar SKI di MTs. N 1 Mataram.²²

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.15
Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16, 17,18,19,20

²² Hj. Laely Mufida, *Wawancara*, Mataram, 13 Maret 2023

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 20

Maka:

$$V_i = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V_i = \frac{20}{20}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan di atas kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi isi/materi oleh ahli isi/materi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi sebagaimana tertera di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Uji coba ahli ketiga yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan komik SKI adalah uji coba ahli isi/materi. Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (2) aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya, dan (3) aspek penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai terkait materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs.

Segi isi/materi bagi komik adalah hal yang paling utama, dapat dikatakan segi isi/materi menjadi ruhnya komik. Jika tidak ada isi/materi maka komik tiada arti. Selain segi kegrafisan di atas, segi isi/materi lah yang menyampaikan pesan kepada pembaca dan memberikan keseruan tertentu bagi pembacanya.

Ketiga aspek penilaian ahli isi/materi di atas terbagi ke dalam 20 (dua puluh) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku ada 4 (empat) item indikator; (2) aspek isi

(kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya ada 9 (sembilan) item indikator; dan (3) aspek penyajian materi ada 7 (tujuh) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapati bahwa kedua ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi isi/materi untuk dapat menjadi media dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan SKI peserta didik kelas VII MTs. khususnya tentang sejarah Rasulullah Saw. periode Madinah. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 20 (dua puluh) jumlah item indikator yang ada ahli isi/materi (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/ instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat) dan sebanyak 12 (dua belas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 2 dan 3, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 10, dan pada aspek penyajian materi yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 1 dan 4, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13, serta pada aspek ketepatan dalam penyajian materi yaitu nomor item indikator 15, dan 19.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu semua item indikator sebanyak 20 (dua puluh) buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Dengan data tersebut dapat dikatakan bahwa ahli isi/materi (rater II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Dengan demikian komik SKI ini dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan "sangat relevan/relevan". Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom

$C = 0$, dan kolom $D = 20$. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan ini validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan ini dalam penyusunannya mengacu pada kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. dan diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan agar dapat menjadi sumber belajar alternatif atau menunjang materi mata pelajaran SKI. Agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, buku-buku utama yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan isi/materi yang termuat dalam komik SKI ini adalah buku yang saat menjadi pegangan guru dan peserta didik di kelas VII MTs. yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik ini. Buku yang dimaksud adalah (1) Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014; dan (2) Muh Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020. Penggunaan kedua buku tersebut juga sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. 1 Mataram yaitu Ibu Hj. Bq. Laily Mufida, S.Pd.I di mana untuk keperluan mengajar Beliau mengkombinasikan kedua buku tersebut.

Secara spesifik untuk pengembangan komik SKI ini peneliti hanya mengambil satu materi pada semester ganjil dengan judul “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:²³

Tabel 4.16

Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

²³ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
--	---	--	--

<p>rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
--	--	--	--

Setelah komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli isi/materi dan direkap hasilnya dapat dikatakan bahwa para ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan isi/materi komik SKI ini cukup sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku dengan 4 (empat) item indikator yaitu (1) kesesuaian materi dengan silabus; (2) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (3) kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran; dan (4) kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 2 dan 3, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 1 dan 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk keempat item indikator tersebut.

Penyesuaian isi/materi komik SKI ini dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar komik SKI dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya komik SKI peserta didik memiliki pilihan sumber belajar lain dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI yang umumnya hanya bersumber pada buku paket mata pelajaran yang secara penyajiannya sebagian besar berisi narasi, sementara komik SKI ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan tema yang dipelajari.

Penyesuaian isi/materi komik SKI dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar setelah membaca komik SKI ini peserta didik setidaknya memperoleh kompetensi yang relevan dengan kompetensi yang diharapkan tercapai dalam kurikulum. Kompetensi merupakan segala pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.²⁴

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

1. Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
2. Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
3. Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
4. Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
5. Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
6. Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.²⁵

Kelayakan komik SKI dari segi isi/materi tidak cukup hanya dengan mengacu pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, tetapi juga yang penting selanjutnya adalah aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat dalam komik SKI. Seperti dijelaskan di atas, bahwa untuk kedalaman dan keluasan isi/materi, komik SKI ini diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan dan standard agar dapat menjadi sumber belajar alternatif dan/atau menunjang materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI secara umum berkaitan dengan kelengkapan dan detailnya isi/materi yang termuat dalam komik SKI sesuai dengan kurikulum berlaku, sedangkan keluasan isi/materi komik SKI berkaitan dengan kekayaan dan

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

²⁵ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

kebaruan isi/materi komik SKI sesuai perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan saat ini khususnya tentang SKI. Jika aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI terpenuhi, maka akan dapat mendukung upaya terbentuknya kompetensi dalam diri peserta didik yang diharapkan tercapai atau dengan kata lain memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran SKI.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan umat Islam masa lampau.

Pembelajaran SKI memiliki tujuan yang sangat mulia, beberapa tujuan tersebut sebagai berikut:

- a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakinkannya dan merupakan sumber hukum yang besar.
- c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.²⁶

Kelayakan aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI ini dapat dikatakan sangat tinggi, hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi (rater I dan II) seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek isi (kedalaman/keluasan) dengan 9 (sembilan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan hanya untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 10, selebihnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk kesembilan item indikator aspek kedalaman dan keluasan isi tersebut. Dengan sangat tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek isi

²⁶ Chabib Thoha, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

(kedalaman dan keluasan), maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu media dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 11, 12, dan 13. Selanjutnya fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar. Sedangkan fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.²⁷ Kedua fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.

Setelah aspek isi (kedalaman dan keluasan) terpenuhi, maka aspek terakhir yang harus dipenuhi oleh komik SKI ini adalah aspek penyajian. Aspek ini sangat penting karena berkaitan dengan ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik, kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi, kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/ materi isi cerita komik, kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar, dan kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok. Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian, dapat dikatakan aspek ketepatan dalam penyajian memiliki kelayakan yang cukup tinggi. Sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian bahwa dari 7 (tujuh) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20, selanjutnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 15 dan 19. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketujuh item indikator aspek ketepatan penyajian tersebut.

Berkat cukup tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek ketepatan penyajian, maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi dan fungsi afektif sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 17. Sedangkan fungsi afektif, yaitu melalui gambar yang disajikan dalam komik SKI dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.²⁸ Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 18, 19, dan 20.

²⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*,

C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba pada Peserta Didik

Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap kedua uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji pada peserta didik. Uji coba pada peserta didik merupakan uji coba kepraktisan untuk dapat digunakan saat belajar oleh peserta baik secara mandiri maupun kelompok. Untuk uji coba pada peserta didik terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan

Tahap pertama dalam uji coba pada peserta didik terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan yaitu uji coba perorangan di mana dilakukan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N. 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi sedang, dan seorang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba perorangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.17

Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik/Prestasi	Nomor Item Indikator																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.18
Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	-	-	3	-	3	75	
2.	-	-	2	1	3	83,33	
3.	-	-	2	1	3	83,33	
4.			2	1	3	83,33	
5.	-	-	2	1	3	83,33	
6.	-	-	-	3	3	100	
7.	-	-	1	2	3	91,67	
8.	-	-	3	-	3	75	
9.	-	-	3	-	3	75	
10.	-	1	-	2	3	83,33	
11.	-	-	1	2	3	91,67	
12.	-	-	1	2	3	91,67	
13.	-	-	-	3	3	100	
14.	-	-	3	-	3	75	
15.	-	1	-	2	3	83,33	
16.	-	-	1	2	3	91,67	
17.	-	1	-	2	3	83,33	
18.	-	-	2	1	3	83,33	
19.	-	-	1	2	3	91,67	
20.	-	-	1	2	3	91,67	
21.	-	-	1	2	3	91,67	
Total Persentase						1808,33	
Rata-rata						86,11	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1808,33%

Maka:

$$P = \frac{1808,33}{21}$$

$$P = 86,11\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan yaitu 86,11%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba perorangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4.19
Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50% - 74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25% - 49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0% - 24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan dengan rata-rata 86,11% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 3 (tiga) orang peserta kelas VII 7 pada uji coba perorangan terhadap komik SKI ini sebagai berikut:

Tabel 4.20
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada
Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama/Prestasi	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	1. Jangan terlalu sering menambahkan nama pada tokoh. 2. Komik ini cukup bagus.	Direvisi
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	1. Buku komik ini sudah bagus isinya, sesuai dan bisa membangkitkan rasa semangat belajar sejarah Rasulullah SAW periode madinah. 2. Buku ini perlu perbaikan dan font yang digunakan.	Direvisi
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	1. Komik ini sangat bagus dan bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan ingin belajar. 2. Menurut saya tidak perlu perbaikan.	-

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas berisi komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini dan masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Kedua hal tersebut dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N 1 Mataram, dilakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yaitu kelompok pertama ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi tinggi, kelompok kedua ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi sedang, dan kelompok ketiga ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Rabu, 15 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil per-subyek untuk setiap item indikator/ pertanyaan.

Tabel 4.21

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs./ Kel.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator/Pertanyaan																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
Kelompok Prestasi Tinggi																							Skor yang Diberikan
1.	Shadira Shafa Ullaya H.	3	2	2	3	2	4	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	
3.	Syafa Tasya Camila	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	
Kelompok Prestasi Sedang																							
4.	Naila Minna Elzizah	1	1	1	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	2	2	
5.	Safalinda Ayu	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	
6.	Quinn Violet RL	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	
Kelompok Prestasi Rendah																							
7.	Saffanah Roshifa	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	
8.	Najiha Afina Imliyati	2	3	3	1	2	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	
9.	Rizkiya Alfina Safa	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun rekapan hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.23
Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ saran
	1	2	3	4			
1.	1	3	4	1	9	63,89	
2.	1	3	4	1	9	63,89	
3.	1	3	4	1	9	63,89	
4.	1	1	7	-	9	66,67	
5.	-	2	1	6	9	86,11	
6.	-	-	5	4	9	86,11	
7.	2	1	3	3	9	69,44	
8.	2	2	4	1	9	61,11	
9.	2	-	5	2	9	69,44	
10.	-	1	4	4	9	83,33	
11.	-	1	5	3	9	80,55	
12.	-	-	8	1	9	77,78	
13.	-	2	3	4	9	80,55	
14.	-	1	1	7	9	91,67	
15.	-	-	3	6	9	91,67	
16.	-	2	2	5	9	83,33	
17.	1	4	3	1	9	61,11	
18.	-	2	5	2	9	75	
19.	-	2	5	2	9	75	
20.	-	2	4	3	9	77,78	
21.	-	3	3	3	9	75	
Total Persentase						1583,32	
Rata-rata						75,40	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1583,32

Maka:

$$P = \frac{1583,32}{21}$$

$$P = 75,40\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil yaitu 75,40%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di

atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 75,40% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3 pada uji coba kelompok kecil terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.24
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik
pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
1.	Shafira Shafa Ullaya H.	1. Warna covernya diperjelas dan ukuran pada isi cerita diperbesar, 2. Ukuran komik diperkecil agar gampang dibawa kemana mana, 3. Bahasa yang digunakan sangat mudah dimengerti. 4. Pemberian nama pada gambar di komik diperkecil agar tidak menghalang karakter. 5. Jika bisa gambar karakter diperbaiki sedikit agar lebih terlihat menarik. 6. Warna pada gambar komik juga diperbaiki karena pewarnaan menggunakan krayon kurang menarik dari pendapat saya, 7. Alur ceritanya yang mudah dipahami dan tata bahasa yang simpel. Sekian terima kasih.	Direvisi
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	1. Komentar dari saya pribadi adalah untuk memperbagus cover di komik tersebut dan menggunakan warna sebelumnya mohon maaf menggunakan warna yang lebih bagus lagi. 2. Menggunakan gambar yang mudah dimengerti. Sebelumnya saya suka dengan buku ini tapi sebaiknya lebih bagus lagi jika covernya diperbarui dan warnanya diganti. 3. Terima kasih dan maaf jika ada kata kata yang tidak berkenan dari komentar dan saran yang saya berikan	Direvisi

		<p>untuk buku tersebut.</p> <p>4. Saya menyukai alur cerita yang ada di dalam buku tersebut, karena banyak membawa tentang kebersamaan dan persahabatan.</p> <p>5. Gambarnya juga menarik apalagi dibagian karpet terbang membawa kesan lucu dan kreatif.</p> <p>6. Namun dibagian fontnya lebih baik menggunakan yang lain untuk dijadikan font. Terima kasih.</p>	
3.	Syafa Tasya Camila	<p>1. Saya menyukai ilustrasi/gambar yang ada didalam komik ini.</p> <p>2. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti tetapi ada beberapa kata yang kurang baku warna cover bagus tetapi akan lebih baik lagi warnanya tidak terlalu mencolok.</p> <p>3. Untuk ukuran tulisan sudah gampang dibaca namun lebih baik lagi gaya tulisan/font diganti menjadi lebih tipis.</p>	Direvisi
Kelompok Prestasi Sedang			
4.	Naila Minna Elzizah	<p>1. Menurut saya ukuran buku ini terlalu besar untuk dibawa dan dipelajari diluar kelas, mungkin akan lebih baik jika ukuran buku bisa lebih kecil.</p> <p>2. Cover buku ini bisa diperbaiki dengan mengubah gambar karena saya rasa gambar cover buku ini kurang sesuai (terlihat jadul dan kurang sesuai dengan minat anak sekarang).</p> <p>3. Saya sarankan untuk melihat referensi di aplikasi "Pinterest". Aplikasi ini sering digunakan anak muda, mungkin lebih sesuai jika melihat disana atau cover buku novel.</p> <p>4. Sebagai seorang anak yang menyukai komik saya sedikit kecewa dengan isinya. Isi komik ini lebih seperti percakapan dengan beberapa gambar didalamnya.</p> <p>5. Sama seperti cover gambar di buku ini juga bisa diperbaiki. Untuk gambar didalam buku bisa dibuat konsisten (terkadang ada ilustrasi, terkadang ada gambar asli sebuah benda).</p> <p>6. Ada beberapa gambar yang kurang jelas juga dibuku. Saya paham mungkin bapak ingin membuat buku yang menarik tapi mohon jangan buat buku yang menarik bagi anda.</p> <p>7. Buatlah buku yang menarik bagi remaja seperti kami (dengan mempelajari apa menarik bagi kami). Untuk materi sudah bagus!. Semangat ya pak.</p>	Direvisi
5.	Safalinda Ayu	<p>1. Buku ini menarik untuk dibaca, bahasa yang digunakan mudah dipahami, lengkap tetapi singkat padat dan jelas.</p> <p>2. Cover menarik membuat ingin membaca isinya. Buku ini memberi banyak pelajaran sejarah-sejarah dan teknik pembuatan isinya sangat membuat semangat belajar.</p> <p>3. Saran: ukuran buku seharusnya lebih diperkecil agar bisa dibawa lebih mudah, perlu menambah kualitas gambar mulai dari warna, ketajaman gambar, gambar dan percakapan kurang tepat. Kebanyakan kesalahan</p>	Direvisi

		di buku ini tentang warna dan gambar kurang jelas.	
6.	Quinn Violet RL	Warnanya mungkin diperbagus gambarnya diperjelas supaya tidak buram ukurannya dkecilin biar gak terlalu besar. Terima kasih.	Direvisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
7.	Saffanah Roshifa	1. Menurut saya warna pada cover buku mungkin bisa lebih cerah lagi agar terlihat lebih menarik 2. Dan mungkin gambarnya bisa diperjelas lagi. Terima kasih	Direvisi
8.	Najiha Afina Imliyat	1. Buku ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin tahu dan mempelajari sejarah kebudayaan islam. 2. Materi yang disajikan juga sama dengan materi yang ada dibuku pelajaran. 3. Buku ini juga mudah dibawa kemana mana jika dibaca diwaktu luang. Namun, untuk ukuran tulisan kurang tepat, karena terlalu kecil untuk dibaca oleh anak anak. 4. Dan juga untuk covernya, saya sarankan untuk membuat gambar dan warna lebih realistik agar terlihat lebih menarik. 5. Bahasa yang digunakan juga sedikit sulit dipahami karena ada beberapa kata yang kurang tepat, contohnya terdapat kata yang kurang baku. 6. Saya juga menyarankan untuk penjelasan inti tidak bertele-tele dan lebih baik dijelaskan dengan tidak langsung alih alih percakapan. 7. Dan yang terakhir untuk komik ini akan lebih baik jika satu lembar diisi dengan 2 halaman atau bolak balik.	Direvisi
9.	Rizkiya Alfina Safa	1. Pada cover warnanya disesuaikan lagi dan gambarnya lebih diperjelas, 2. Menambahkan beberapa teks deskripsi sesuai yang dibahas pada komik agar lebih mudah dipahami dan menambahkan latihan soal agar materi materi pada buku tersebut benar benar dimengerti atau dipahami 3. Dan gambar gambar pada komik sudah bagus namun perlu diperjelas lagi agar tidak ngeblur.	Direvisi

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dipilah menjadi 3 macam yaitu (a) komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini; (b) kritikan negatif yang tidak puas dengan tampilan dan penyajian komik SKI; dan (c) masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Ketiga hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 dan uji coba kelompok kecil oleh 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, maka tahap terakhir uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan oleh kelas VII 1 berisi

32 (tiga puluh dua) orang peserta didik yang dilakukan pada hari Rabu, 29 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.25

Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI
Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator																					Skor yang Diberikan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1.	Abhinaya Dhuha Rabbani	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	
2.	Achmad Athaya	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	
3.	Ahmad Syafa Fuady	2	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	4	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	
5.	Aisyah Fadila Riyadi	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	
6.	Aisyah Rispanti Mulyoto	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	
7.	Alisia Arpinka	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	
9.	Almira Dwi Putri Maulana	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	
10.	Alya Hilda Rasikhah	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	
11.	Anggiwari Warohmah	2	2	2	1	2	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	
12.	Anisa Syifa Jalal	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	
13.	Annisa Auliani Rahman	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	
14.	Asiya Humaira Sutanto	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
15.	Athalia Syafira	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	
16.	Athaya Fawnia	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	
17.	Auliya Nadhira Ningrum	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	
18.	Aziza Amru Nisa	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	
19.	Azriel Al-Kahfi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
20.	Bahila Abida Husma Gassania	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	
21.	Bq. Adnin Nisrina Warastri	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
22.	Bq. Athiya Zhafira M.	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	
23.	Enggar Widya Wardana	1	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	
24.	Faisa Oktoviandra	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	
25.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	
26.	Fiqri Zamzani	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	

27.	Jafier Adiatma	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
28.	Keynan Wafiy Anraischa	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
29.	Keyzio Athaya Isrodian	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4
30.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3
31.	Muhammad Abiy Rydian	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3
32.	Muhammad Haikal Firdaus	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4
33.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.26
Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi Dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	1	8	18	5	32	71,09	
2.	2	8	20	2	32	67,19	
3.	-	5	18	9	32	78,12	
4.	1	4	14	13	32	80,47	
5.	-	8	10	14	32	79,69	
6.	-	1	16	15	32	85,93	
7.	1	5	13	13	32	79,69	
8.	-	6	17	9	32	77,34	
9.	-	5	20	7	32	76,56	
10.	-	3	13	16	32	85,16	
11.	-	-	17	15	32	86,72	
12.	-	1	16	15	32	85,94	
13.	-	2	15	15	32	85,16	
14.	-	3	19	10	32	80,47	
15.		5	11	16	32	83,60	
16.		2	26	4	32	76,56	
17.		14	15	3	32	66,41	
18.		2	20	10	32	81,25	
19.		3	15	14	32	83,60	
20.		5	7	20	32	86,72	
21.		4	14	14	32	82,81	
Total Persentase						1680,48	
Rata-Rata						80,02	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1680,48%

Maka:

$$P = \frac{1680,48}{21}$$

$$P = 80,02 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan yaitu 80,02%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba lapangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 80,02% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari kelas VII 1 pada uji coba lapangan terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.27
Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan
Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Ket. Revisi
1.	Abhinaya Dhuha Robbani	1. Komik ini sangat menarik karena bahasa yang digunakan juga mudah untuk dipahami 2. Dan juga komik ini memuat gambar yang mempermudah untuk dipahami.	V
2.	Achmad Athaya	1. Sejujurnya saya kurang suka pelajaran SKI karena banyak menghafal, tapi dengan komik ini saya bisa lebih mudah memahami materi, 2. Saran saya mungkin gambarnya bisa diedit lebih bagus karena anak anak sekarang lebih suka gambar dengan kualitas yang bagus.	V Direvisi

3.	Ahmad Shafa Fuady	Semoga pembuatan covernya lebih bagus lagi. Rating dari saya 8/10.	Direvisi
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	1. Saya sangat menyukai cover, tema, tampilan fisik buku juga gambar gambar dan isi buku tersebut. 2. Minusnya hanya pada ukuran teksnya terlalu kecil mungkin untuk orang minus agak susah dalam membaca. Tapi komik ini sangat menarik dikarenakan menggunakan banyak warna menarik membuat pembaca lebih mudah membaca buku tersebut tanpa ada rasa bosan. Semangat.	V Direvisi
5.	Aisya Fadila Riyadi	Warna dari gambar tidak kontras kurang enak dilihat terlalu kecil.	Direvisi
6.	Aisyah Rispati Mulyoto	1. Komiknya bagus tapi warnanya disesuaikan. 2. Cover buku juga bisa dibuat lebih menarik. 3. Tulisan yang terdapat di dalam buku diperbesar sedikit karena cenderung kecil. 4. Agar bukunya tidak terlalu tebal gambar dan tulisannya ditaruh bolak balik biar tidak berat ketika dibawa.	Direvisi
7.	Alisyia Arpinka	1. Menurut saya komik ini menarik hanya saja pewarnaan yang digunakan kurang tepat, mungkin bisa menggunakan warna warna yang lebih muda agar menambah ketertarikan pembaca selain itu tulisannya mungkin bisa lebih dibesarkan agar lebih mudah dibaca. 2. Terima kasih semoga sarannya diterima.	Direvisi
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	1. Gambar yang bagus dan tujuan yang jelas mudah dibaca. 2. Saran perbaikannya ayat Al-Qur'an lebih diperjelas.	Direvisi
9.	Almira Dwi Putri Maulana	1. Saya suka terhadap buku ini karena gambar yang bagus dan menarik dan udah untuk dipahami. 2. Untuk saran, ayat Al-Qur'an lebih diperjelas agar tidak burem.	V Direvisi
10.	Alya Hilda Rasikhah	1. Komik ini sangat bermanfaat untuk dibaca. 2. Tetapi warnanya kurang menarik dan tulisan pada komiknya kurang besar.	V Direvisi
11.	Anggiwari Warohmah	1. Sebaiknya sampulnya bisa dibuat semenarik, modern dan bisa ditambah sinopsis di bagian buku. Agar dapat menarik daya tarik pembeli. 2. Untuk materi di komik ini sangat lengkap dan dapat mengedukasi orang orang.	Direvisi V
12.	Anisa Syifa Jalal	1. Komiknya bagus, warnanya menarik, isi mudah dipahami, tapi menurut saya fontnya terlalu kecil. 2. Saran perbaikan adalah hendaknya font yang digunakan ukurannya sedikit lebih besar. Sekian dari saya mohon maaf apabila ada salah kata.	V Direvisi
13.	Annisa Auliani Rahman	1. Komik ini sangat bermanfaat dan mudah dipahami. 2. Saya menyukai karena memberikan gambar yang indah dan warna yang heboh yang membuat buku lebih berwarna dan ceria. 3. Saran perbaikan tulisan ayat Al-Qur'an lebih jelas.	V V Direvisi
14.	Asiya Humaira Sutanto	1. Sebaiknya menggunakan cover yang modern dan berwarna agar tidak membosankan dan lebih menarik. 2. Gunakan synopsis pendek pada akhir buku dan lengkapilah informasi tentang buku.	Direvisi
15.	Athalia Syafira	1. Komik memiliki cover yang menarik berwarna dan kertas yang dibuat untuk menggunakan buku komik bagus akan	Direvisi

		<p>tetapi font/tulisan dalam buku terlalu kecil sehingga membuat pembaca kesusahan sehingga harus lebih dekat dengan buku agar bisa membaca.</p> <p>2. Ada juga gambar buku terlalu mencolok warnanya. Saran saya lebih soft lagi warna gambarnya.</p>	
16.	Athaya Fawnia	<p>1. Menurut saya materinya lengkap dan gampang dipahami. Selain itu menarik dengan gambar yang tersedia.</p> <p>2. Kekurangannya adalah cover dan gambar dibuku tidak terlalu menarik, warna gambarnya juga agak pudar.</p> <p>3. Saya pribadi tidak menyukai cover dan tampilannya karena agak membosankan.</p>	V Direvisi
17.	Auliya Nadhira Ningrum	<p>1. <i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh</i>. Sarannya tidak ada karena komik yang bapak kembangkan sangat mudah dipahami dan meningkatkan semangat belajar saya.</p> <p>2. Dan saya harapkan bapak bisa menjalankan penyelesaian S3 Bapak dengan baik dan lancar. Aman.</p> <p>3. Untuk bukunya menurut saya pribadi tidak ada kekurangan bukunya sangat menarik juga.</p> <p>4. Mungkin demikian dari saya. Bila ada khilaf mohon dimaafkan.</p>	V
18.	Aziza Amru Nisa	<p>1. Saya biasanya lebih suka membaca komik yang percakapannya pakai balon percakapan daripada yang ini. Biasanya lebih mirip buku LKS karena ada tugasnya tapi warnanya bagus.</p> <p>2. Penjelasannya yang detail mungkin ngebosenin kadang kadang udah itu aja.</p>	Direvisi
19.	Azriel Al-Kahfi	<p>1. Menurut saya buku ini memiliki isi yang menarik dan membangkitkan rasa semangat para siswa untuk belajar.</p> <p>2. Tampilan cover buku ini menarik. Buku ini sangat bagus untuk dibaca oleh para anak anak atau remaja.</p> <p>3. Gambar dari buku ini berwarna sehingga membuat kita paham gambar yang ada di buku, tetapi gambar dari buku ini agak blur.</p> <p>4. Buku ini bagus untuk belajar SKI.</p>	V
20.	Bahila Abida Husma Gassania	<p>1. Komik ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin mencari tahu lebih dalam tentang materi SKI.</p> <p>2. Saya juga suka buku ini karena di dalamnya berisi gambar yang menarik dan berwarna.</p> <p>3. Perbaikannya untuk ayat Al-Qur'annya lebih diperjelas lagi.</p>	V V Direvisi
21.	Bq. Athiya Zhafira M.	<p>1. Komik ini lumayan bermanfaat bagi saya, untuk warna, gambar, tulisan disesuaikan lagi agar lebih menarik untuk dibaca.</p> <p>2. Buku ini juga terlalu tebal.</p>	Direvisi
22.	Enggar Widya Wardana	<p>1. Bukunya bagus mudah dipahami.</p> <p>2. Menarik karena ada gambar untuk ilustrasi tetapi ukuran buku terlalu besar.</p> <p>3. Covernya diberi unsur SKI dan warna dikurangi gradasi.</p>	V Direvisi
23.	Faisa Oktoviandra	<p>1. Ukurannya terlalu besar sehingga lebih susah untuk dibawa kemana-mana.</p> <p>2. Dan covernya kurang bagus, semoga bisa lebih baik.</p>	Direvisi
24.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	<p>1. Komik ini sangat menarik, bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.</p> <p>2. Tetapi gambar dan ukurannya perlu direvisi ulang pak.</p> <p>3. Saran saya sebaiknya jangan dinamai komik pak karena ukurannya terlalu besar. Lebih baik dinamai buku saja pak. Lalu masalah gambar itu warnanya terlihat seperti printnan</p>	V Direvisi

		pak. 4. Maaf kalua kata kata saya tidak mengenakan hati.	
25.	Fiqri Zamzani	Karena saya tidak terlalu menyukai pelajaran SKI jadi buku ini kurang cocok untuk saya. Akan tetapi, untuk yang menyukai pelajaran SKI buku ini mungkin sangat cocok.	X
26.	Jafier Adiatma	Beberapa gambar dan cover buku ditingkatkan lagi.	Direvisi
27.	Keynan Wafiy Anraischa	1. Menurut saya komik ini menarik untuk pembelajaran SKI. 2. Pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya gambar. Namun gambar dikomik ini musti direvisi lagi dari segi warna dan kejelasan gambarnya.	V
28.	Keyzio Athaya Isrodian	1. Warnanya dan gambarnya bisa sedikit diperbagus dan warna pada gambar diperjelas. 2. Covernya dibuat lebih menarik lagi. Gambarnya ditaruh dikertas belakang juga (bolak balik gitu) jadi gak boros kertas	Direvisi
29.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	1. Bagi saya buku ini adalah salah satu karya yang berusaha menghadirkan perjuangan dakwah baginda Nabi Muhammad secara sangat manusiawi. 2. Dengan Bahasa yang ringan dan mudah dipahami. Buku ini mampu menginspirasi para pembaca untuk menapaki dan mengikuti jejak sang nabi yang amal-amalnya menerangi dan menggerakkan ummat mencapai kemajuan. 3. Akan tetapi, buku ini memiliki gambar dan visual yang kurang terlihat (blur) dalam pembuatan, tetapi buku ini seperti cocok untuk digunakan pembelajaran SKI.	V V Direvisi
30.	Muhammad Aby Rydian	1. Komik ini ukurannya agak besar. 2. Warna komik kurang tepat. 3. Komiknya ukurannya dikecilkan lagi pak supaya mudah dibawa. 4. Warna komiknya sudah bagus, tetapi warnanya dibuat menarik lagi, agar semakin menarik membacanya.	Direvisi
31.	Muhammad Haikal Firdaus	1. Warna seperti krayon kalau bisa diperbaiki sedikit. 2. Ceritanya menarik, Bahasa mudah dimengerti.	Direvisi V
32.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	1. Menurut saya buku ini bagus, isi buku menarik. 2. Buku ini sangat bagus untuk anak yang suka membaca komik. 3. Buku ini dapat menarik anak anak untuk belajar SKI. 4. Tapi kurangnya buku ini ada di gambarnya yang terlihat sedikit blur dan warna yang kurang.	V

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dikatakan secara umum masukan dan sarannya konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

4. Pembahasan

Pembahasan selanjutnya setelah hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli adalah pembahasan terkait hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba

lapangan yang tujuannya untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, dan saran dari peserta didik tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dari kegiatan ini peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian peserta didik. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya, dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai pesan yang efektif dan dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta di dalamnya termuat isi/materi yang representatif sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut dapat terwujud jika komik SKI (a) dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif, (b) dikembangkan melalui proses pengembangan dan material yang tepat, dan (c) menggunakan sumber-sumber bacaan yang relevan dan mutakhir untuk menyusun materi di dalamnya. Dalam rangka memperoleh informasi terkait kelayakan komik SKI dari peserta didik tersebut terdapat 3 (tiga) aspek yang dinilai yaitu: (1) tampilan komik; (2) penyajian isi komik; dan (3) kemanfaatan komik.

Ketiga aspek di atas dijadikan sebagai aspek penilaian yang kemudian diuraikan ke dalam 21 (dua puluh satu) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terhadap dikomik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek tampilan komik ada 9 (sembilan) item indikator, (2) untuk aspek penyajian isi komik ada 7 (tujuh) item indikator, dan (3) aspek kemanfaatan komik ada 5 (lima) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan data bahwa para peserta didik dari ketiga macam uji coba terhadap komik SKI ini memiliki penilaian yang berbeda-beda. Meskipun demikian, dari ketiga macam uji coba tersebut para peserta didik memberikan nilai yang cukup tinggi terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba sebagai berikut:

Pertama, pada hasil uji coba perorangan skor yang diberikan oleh peserta didik (3 orang) sebagian besarnya adalah skor 4 dan 3, hanya 3 (tiga) item indikator/pertanyaan yang diberikan skor 2. Seperti hasil penilaian dari Ahmad Hafiz Adi Wiryo di mana ia memberikan penilaian dengan skor 4 (empat) untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 9 (sembilan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (dua) item indikator/ pertanyaan. Kemudian L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Selanjutnya, Nugraha Prawira Pamungkas memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Atau secara keseluruhan skor 4 diberikan

untuk 31 (tiga puluh satu) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 29 (dua puluh sembilan) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 3 (tiga) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1808,33 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 86,11%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas. Berdasarkan tabel konversi tersebut maka disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Kedua, pada hasil uji coba kelompok kecil skor yang diberikan oleh peserta didik (9 orang) sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 60 (enam puluh) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 83 (delapan puluh tiga) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 35 (tiga puluh lima) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1583,32% dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 75,40%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Ketiga, pada hasil uji coba lapangan skor yang diberikan oleh peserta didik sebanyak 32 (tiga puluh dua) orang sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 239 (dua ratus tiga puluh sembilan) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 334 (tiga ratus tiga puluh empat) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 94 (sembilan puluh empat) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 5 (lima) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1680,48 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 80,02 %. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat

disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang ada pada bab pertama dapat disimpulkan bahwa:

1. Bentuk komik SKI yang dikembangkan

Komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur yang cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis.

Untuk unsur isi atau cerita komik SKI ini memadukan setting latar keindonesiaan dan Timur Tengah/Arab di mana para figur/tokoh komik pada satu kesempatan berada di Indonesia dan pada kesempatan yang akan berpetualang sambil berdiskusi menembus ruang dan waktu ke masa Rasulullah Saw. periode Madinah untuk mengetahui sejarah Islam masa lampau. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan pembelajaran tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yang umumnya menjadi pendekatan pembelajaran pada jenjang MTs./SMP.

2. Kelayakan komik berdasarkan hasil uji coba ahli.

a. Berdasarkan hasil uji coba ahli media pembelajaran disimpulkan bahwa produk komik SKI yang telah dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga peserta didik dapat mempelajari materi SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Sesuai hasil uji coba ahli media pembelajaran dari 46

jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 13 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 33 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Selanjutnya rater II memberi penilaian untuk 14 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 32 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, disimpulkan semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

- b. Berdasarkan hasil uji coba ahli bahasa disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli bahasa dari 15 (lima belas) jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 4 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 11 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk 7 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 8 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.
- c. Berdasarkan hasil uji coba ahli isi/materi disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dengan mudah memperoleh pengetahuan yang luas terkait materi SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli isi/materi dari 20 jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 8 item indikator pada skor 3 dengan keterangan

relevan dan 12 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk semua item indikator sebanyak 20 buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi tersebut dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/ relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

3. Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

B. Saran-Saran dan Rekomendasi

1. Saran-Saran

a. Bagi sekolah

- 1) Berusaha memfasilitasi penyediaan media pembelajaran untuk kebutuhan pembelajaran semua mata pelajaran di madrasah, khususnya mata pelajaran SKI kelas VII agar terbentuk aneka kompetensi dalam diri peserta didik sesuai harapan kurikulum.
- 2) Mendorong para guru di madrasah, khususnya guru pengampu mata pelajaran SKI agar kreatif dan penuh inisiatif mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran SKI agar guru lebih mudah menyampaikan materi, menanamkan nilai kebaikan yang termuat dalam materi mata pelajaran SKI, dan dapat menggunakan metode mengajar yang variatif.

- b. Bagi guru
 - 1) Memberikan masukan/kritikan terhadap produk komik SKI ini agar dilakukan perbaikan terhadap produk komik SKI ini.
 - 2) Menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran mata pelajaran SKI agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan hasil belajar yang memadai.
 - 3) Berusaha menginisiasi sendiri pengembangan media pembelajaran yang relevan untuk mata pelajaran SKI, agar peserta didik mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI.
 - 4) Komik SKI ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran mata pelajaran SKI.
- c. Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian pengembangan komik SKI ini yang menggunakan model Dick, Carey, & Carey (2001) tidak sampai ke langkah ke 10 (sepuluh), hanya sampai langkah ke 9 (sembilan) yaitu *revise instruction* (merevisi produk komik SKI). Karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang mengambil penelitian pengembangan komik SKI kelas VII MTs. agar tahapan kegiatan penelitiannya sampai langkah ke 10 agar diketahui efektifitas produk komik SKI yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

- d. Pembaca

Kepada para pembaca diharapkan memberikan saran, kritikan, dan masukan terhadap karya tulis sederhana ini agar bisa diperbaiki menjadi karya tulis yang lebih baik.

2. Rekomendasi

- a. Komik yang peneliti kembangkan ini dilakukan secara manual/tradisional, karenanya produk komik SKI ini sebaiknya disempurkan kualitas gambar dan tata letaknya dengan menggunakan aplikasi komputer yang sesuai seperti program *photoshop* atau *corel draw* terbaru.
- b. Komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak, karenanya sebagai tindak lanjut pengembangan komik ini adalah agar mengembangkan komik SKI ini dalam bentuk komik digital/online agar dapat digunakan secara luar menggunakan gadget.
- c. Semoga pengembangan komik SKI dapat dilakukan pada tema-tema yang lain agar komik SKI dapat memberikan sumbangsih bagi kemudahan belajar peserta didik dan membuat mata pelajaran SKI semakin disenangi oleh peserta didik.
- d. Kepada peneliti agar lebih meningkatkan kemampuannya dalam hal penelitian pengembangan dan khususnya dalam penyusunan komik agar produk pengembangan yang dihasilkan pada tahap berikutnya sesuai harapan dan spesifikasi, *wallahu 'a'lam bish shawabi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anshory, Muhtar Luthfy. "Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem". *Jurnal Penelitian Keislaman*, vol. 16, no. 1 Juni 2020. (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram): 78 dan 83-84. Last Modified Juni 23, 2020. Accessed Agustus 25, 2019. <https://journal.uinmataram.ac.id>.
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. JPSE 03*. no. 1 (Juni 2017): 19.
- Anisa, Izzah dan Fajar Istiqlal. "10 Pahlawan Islam". Accessed October 28, 2019. <https://www.kautsar.co.id/mobile>.
- Anjani, Bella, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>
- Anonim. "Sekolah Tatap Muka Belum Waktunya Dimulai". dalam radarlombok.co.id. Edisi 15 November 2020. Mataram. Accessed November, 15, 2020.
- Anonim, "Arti Komik", *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita
- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widia, 2014.
- Aqib, Zainal. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Boneff, Marcel. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Budiman, Arif. "Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar". *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*. (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498). (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022). (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022). Accessed Juni, 17, 2023,.Website: <http://ecampus.iainbatu-sangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>
- Buchori, Didin Saefuddin. *Metodologi Studi Islam*. Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005.
- Chalil, Munawar. *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw*. Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969.
- Chamdillah, Muh.. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013.
- Depag. RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*. Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007.

- Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Dewi, Putriandam. "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia". Last Modified October, 2019. Accessed October 26, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Dewanti, Stefani Intan Putri. "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?". dalam kkn.undip.ac.id last modified August, 13, 2022. Accessed Juni, 20, 2023. pukul 20.00 Wita.
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, New Jersey USA: Pearson, 2009)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 januari 2023, pukul 19.28
- Enung K, Rukiati dan Fenti Hikmawati. *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2006.
- Evriyani, Dian, Rusdi, dan Ayu Indraswary. "Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA". *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016).
- Fathurrahman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama, 2007.
- Gumelar, M.S. *Comic Making*, Jakarta: PT. Indeks, 2011.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 2000.
- Hakim, Atang Abd. dan Jaih Mubarak. *Metodologi Studi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press, 2013.
- Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990.
- Hutami, Maarti, dkk.. "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam*. (E-ISSN: 2550-1038). (Vol. 5, No. 1, 2021). (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021). Accessed Juni, 17, 2023. Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.
- Susanto, Heri. *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Aswaja Pressindo, 2014.
- Idris, Sutami. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso". *Tesis*, Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar. Last Modified Juli 13, 2017. Accessed November 21, 2019. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.
- Indana, Nurul. "Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur'an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang". *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*,

- vol. 5, no. 1 (Juni 2019). Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang: 43-61. Last Modified Juni 6, 2019. Accessed Agustus 25, 2020. <https://scholar.google.co.id..http://media.neliti.com>.
- Irwandani dan Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05*, no. 1 (April 2016).
- Istiqlal, Fajar. "Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah". Accessed October 28 2019. <https://www.gemainsani.co.id..>
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah SAW Periode Makkah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014.
- Laban, Ali Ahmad. "Komik Sirah Nabi". Accessed October 30, 2019. <https://store.eraintermedia.com>.
- Lestari, Suci. *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Maimun. *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)", *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.
- Mufarrakah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009.
- Mukhlis. *Metodologi Studi Islam*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Munadi, Yudhi. *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Nata, Abudin. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009.
- Novanuddin, Muhammad. "Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqie Kota Malang". *Jurnal Elementeris 01*, No. 1 (Januari 2019).
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Nurlatipah, Nunik, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem". *Jurnal Scientiae Educatia*, vol. 5, no. 2 (2015). Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati: 5. Last Modified 2015. Accessed September 09, 2020. <https://www.syekh-nurjati.ac.id..> <https://scholar.google.co.id>.
- Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia, Pendidikan*, Pendidikan.id/news/komik-literasi. Dikases 20 Juni 2020.
- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 3 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.

- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 5 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka, 2003.
- Ramayulis. *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia, 2013.
- Rasyid, Abdul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi". *Scolae: Journal of Pedagogy*, 01, no. 1 (2016). Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan: 13-25. Last Modified Juni, 2019. Accessed April 29, 2019. <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id..> <http://www.neliti.com>.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineyha Cipta, 2014.
- Sagala, Syaiful. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sakti, Hadi Gunawan, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2 (Oktober 2016). Mataram: IKIP Mataram: 56. Last Modified October 10, 2016. Accessed September 28, 2020. <https://www.ikipmataram.ac.id..> <http://scholar.google.co.id>.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Saputro, Anip Dwi. "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Muaddib*, volume 05 no. 1, (Januari-Juni 2015) ISSN 2088-3390. Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo: 1-2. Diakses pada tanggal 15 April 2015.
- Saputro, Budiono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Saud, Udin Syaefudin. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru, 1990.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Sugiyono. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suja, I Wayan. "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran". Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019
- Sukmadinata, Nana Saodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Saudih. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Suryani, Nunuk, ddk.. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Syukur NC, Fatah. *Sejarah Peradaban Islam*. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012.
- Taufik, Ahmad Najuha, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta". (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017). Accessed Juni, 17, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>
- Thoaha, Chabib, dkk.. *Metodelogi Pengajaran Agama*. Semarang: Pustaka Pelajar, 1999.
- Tilaar, H.A.R. *Membenah Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Tim Media. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya*. Surabaya: Media Centre, 2006.
- Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997.
- Tirtaatmadja, Irawati dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008". Last Modified October, 2019. Accessed October 21, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Tondowidjojo, JVS. *Kunci Sukses Pendidik*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Trimo, Soejono. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud, 1997.
- Ulva, Rifky Khumairo, dan Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, (Juni 2017). Lampung: IAIN Raden Intan: 38. Last Modified Juni 2017. Accessed September 11, 2020,. ejournal.radenintan.ac.id.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Usman, M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VII MTs. Muhammadiyah 1 Malang". *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, vol. 1, no. 3 (Tahun 2015). Malang: UMM Malang, 2015: 343-355. Last Modified March, 2015.

- Accessed October 19, 2019. <https://ejournal.umm.ac.id>. <https://media.neliti.com>.
<https://scholar.google.co.id>.
- Wahidin, Nur. “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”. Accessed October 28, 2019. <https://alif.id>.
- Wibisono, Elisa. “Pengaruh Manga di Indonesia”. Last Modified April 16, 2016. Accessed October 26, 2019. <https://www.kompasiana.com/elisaw>.
- Wulandari, Sinta. “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UIN Yogyakarta. Last Modified Oktober 03, 2018. Accessed Februari 21, 2020. <https://dspace.uui.ac.id>.
- Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Yusuf, “Valitidas”, dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023
- Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan*, Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011
- Zuhairini, ddk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Zuhairini. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Perpustakaan UIN Mataram



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
PASCASARJANA

Jln. Pendidikan NO. 35 Telp.(0370) 623819-621298 Fax. 623819 Mataram Nusa Tenggara Barat

Website : www.pasca.uinmataram.ac.id, Email : pascasarjana@uinmataram.ac.id

Nomor : B. 305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 berkas
Hal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada.
Yth. **Kepala Kesbangpol Provinsi NTB**

di-
Tempat..

Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir semester (Disertasi) mahasiswa Program Studi Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram, untuk itu kami mohon agar mahasiswa kami diberikan rekomendasi penelitian guna lancarnya proses penyusunan tugas akhir yang dimaksud.

Adapun data mahasiswa kami yang akan melaksanakan penelitian disertasi sebagai berikut :

NIM : 160701008
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
Program Studi : Doktor Pendidikan Agama Islam
Judul Disertasi : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Tempat Penelitian : 1. MTs. Negeri 1 Mataram
2. Universitas Islam Negeri Mataram

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mataram, 07 Februari 2023
Direktur Pascasarjana UIN Mataram,

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A.
NIP. 197512312005011010





PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI

Jalan Pendidikan Nomor 2 Tlp. (0370) 7505330 Fax. (0370) 7505330
Email : bakesbangpoldagri@ntbprov.go.id Website : http://bakesbangpoldagri.ntbprov.go.id
MATARAM

kode pos 81125

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070 / Z65 / II / R / BKBDN / 2023

1. **Dasar :**
 - a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian Surat Dari Direktur Pascasarjana UIN Mataram
Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Tanggal : 07 Februari 2023
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian
2. **Menimbang :**

Setelah mempelajari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan Rekomendasi Penelitian Kepada :

Nama : HADI KUSUMA NINGRAT
Alamat : Dasan Baru RT/RW 001/000 Kel/Desa. Kuang Baru Kec. Sakra Kab. Lombok Timur No. Identitas 5203022006820002 No.Tipn 087701418340
Pekerjaan : Dosen
Bidang/Judul : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2020/2021
Lokasi : MTs. N 1 Mataram, UIN Mataram
Jumlah Peserta : 1 (Satu) Orang
Lamanya : Februari-April 2023
Status Penelitian : Baru
3. **Hal-hal yang harus ditaati oleh Peneliti :**
 - a. Sebelum melakukan Kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
 - b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan judul beserta data dan berkas pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
 - c. Peneliti harus mentaati ketentuan Perundang-Undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku dan penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi Bangsa atau keutuhan NKRI Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, sedangkan pelaksanaan Kegiatan Penelitian tersebut belum selesai maka Peneliti harus mengajukan perpanjangan Rekomendasi Penelitian;
 - d. Melaporkan hasil Kegiatan Penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Barat melalui Kepala Bakesbangpoldagri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 13 Februari 2023
a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN
POLITIK DALAM NEGERI PROVINSI NTB



Tembusan disampaikan Kepada Yth:

1. Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi NTB di Tempat;
2. Walikota Mataram Cq. Ka. Kesbangpol Kota Mataram di Tempat;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram di Tempat;
4. Rektor UIN Mataram di Tempat;
5. Kepala sekolah MTs. N 1 Mataram di Tempat;
6. Yang Bersangkutan;
7. arsip.



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Bypass ZAMIA 2 - Desa Lelede - Kecamatan Kediri - kode pos 83362
Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, E-mail: brida@ntbprov.go.id Website : brida.ntbprov.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / 2757 / II – BRIDA / II / 2023

**TENTANG
PENELITIAN**

- Dasar : a. Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan kedua atas perda No 11 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi NTB.
b. Peraturan Gubernur NTB Nomor 49 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
c. Surat Dari Direktur Pascasarjana Pascasarjana UIN Mataram Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian .
d. Surat dari BAKESBANGPOLDAGRI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070/263/II/R/BKBPDN/2023 . Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada ;
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
NIK / NIM : '5203022006820002 / '160701008
Instansi : Pascasarjana UIN Mataram
Alamat/HP : Sesuai KTP : Dasan Baru Desa Kuang Baru Sakra Lombok Timur.
Alamat Domisili: Block C9 No. 6 LA Resort Desa Trong Tawah Labuapi Lombok Barat / '087703418340
Untuk : Melakukan Penelitian dengan Judul: "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2020/2021"
Lokasi : MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram
Waktu : Februari - Maret 2023

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email: litbang.bridaprovntb@gmail.com

Demikian surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Lombok Barat
Pada tanggal, '20 Februari 2023
an. Kepala Brida Provinsi NTB
Kepala Bidang Litbang Inovasi Dan Teknologi



LALU SURYADI, SP. MM
NIP. 19691231 199803 1 055

Tembusan: disampaikan kepada Yth:

1. Gubernur NTB (Sebagai Laporan);
2. Walikota Mataram ;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram ;
4. Direktur Pascasarjana UIN Mataram ;
5. Kepala MTs.N 1 Mataram ;
6. Yang Bersangkutan ;
7. Arsip.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.

Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://ddss.ntbprov.go.id>

Lampiran 5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Dr. Emawati, M.Ag.



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Media Pembelajaran Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd.



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Bahtiar, M.Pd.Si

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi
Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Bapak Dr. Muammar, M.Pd.

Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Ibu. Dr. Hilmi, M.Pd.

Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 7 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Perorangan Terhadap Produk Komik SKI



**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 3 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil



Peneliti Bersama Guru Pengampu
Memberikan Arahan Saat Uji Coba
Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil

**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 1 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Lapangan Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Lapangan

Proses Pendistribusian Komik dan
Angket/Instrumen Penilaian Saat Uji
Lapangan



Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Media Pembelajaran
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1,2,3,4,5
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10 11, 12, 13, 14, 15,16,17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa			
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam			

		komik	
		Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	
		Variasi gambar dalam komik	
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	31, 32, 33,
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	34, 35, 37,
		Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	38, 39, 40,
		Menarik perhatian peserta didik	41, 42, 43,
		Menarik minat membaca peserta didik	44, 45, 46
		Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
		Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
		Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
		Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
		Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
		Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
		Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
		Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
		Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover				
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata				
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan				
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik				
		18. Keharmonisan penggunaan warna				
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata				
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata				
		21. Ketepatan penempatan balon kata				
		22. Kepadatan pesan pada balon kata				
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata				
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik				
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik				
		27. Variasi gambar dalam komik				
4.	Fungsi dan Manfaat Media	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI				
		29. Memudahkan guru untuk				

Pembelajaran	mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan				
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI				
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				
	32. Menarik perhatian peserta didik				
	33. Menarik minat membaca peserta didik				
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik				
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar				
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI				
	37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI				
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas				
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik				
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana				
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik				
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur				
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran				
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri					

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram, 2023
Ahli Media Pembelajaran,

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Bahasa
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
		Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Etika Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

**Instrumen Penilaian Buku Komik
oleh Penguji Ahli Bahasa**

**Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Ahli Bahasa

Nama : _____
NIP. : _____
Riwayat Pendidikan : S1: _____
S2: _____
S3: _____
Jabatan : _____
Mata Kuliah Keahlian/
yang Diampu :1. _____
2. _____
3. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

a. Berilah tanda check list (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			✓

b. Keterangan:

- 1) Sangat tidak tepat, sangat tidak jelas, sangat tidak terbaca, sangat tidak sesuai.
- 2) Cukup tepat, cukup jelas, cukup terbaca, cukup sesuai.
- 3) Tepat, jelas, terbaca, sesuai.
- 4) Sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.

c. Komentar, catatan, saran, dan kritik disediakan pada tiap akhir komponen (nomor 5).

d. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf				
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata				
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca				
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan				
B.	Ketepatan dan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi				

	kejelasan bahasa yang digunakan	6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentar/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- d. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- e. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- f. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Bahasa,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Isi/Materi
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	

		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	



Perpustakaan **UIN Mataram**

	Kurikulum	kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Isi/Materi,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

c. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

6. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

7. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

8. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 5) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

c. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				

		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

d. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Perpustakaan UIN Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1) Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2) Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5) Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6) Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7) Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8) Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9) Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10) Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11) Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12) Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13) Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14) Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15) Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16) Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17) Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18) Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19) Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20) Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21) Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram 2023
Peserta Didik,

Nama dan Tanda Tangan

Lampiran 13. Biodata Peneliti

Curriculum Vitae Peneliti

Data Pribadi

Nama : Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd
NIP. : 19820620 201101 1 010
NIDN : 2026068202
Tempat, Tanggal lahir : Dasan Baru, 20 Juni 1982
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status Pernikahan : Menikah
Istri : Ira Patmawati
Anak : Tazkiya Asyila Az-Zahra (8th) dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi (5th)
Alamat Asli : Dusun Dasan Baru Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur
Alamat Domisili : Block C9.No.6, LA Resort Desa Trong Tawah Kecamatan Labuapi Lombok Barat
Telp/Hp : 087703418340
Email aktif : hadiknt@uinmataram.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

Sekolah/Perguruan Tinggi	Tahun Masuk-Tahun Lulus	Jurusan-Bidang Keahlian
SDN 3 Sakra	1987-1994	-
MTs. NW Sakra	1994-1997	-
MAN Selong	1997-2000	IPS
S1 IAIN Mataram	2000-2005	Pendidikan Agama Islam
S2 UIN Maliki Malang	2005-2008	Manajemen Pendidikan Islam
S3 UIN Mataram	2016-Sekarang (Proses)	Pendidikan Agama Islam

Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Tingkat Organisasi	Jabatan	Tahun Menjabat
LPM Ro'yuna STAIN Mataram	STAIN Mataram	Divisi Humas	2003 s/d 2004
Anggota Karang Taruna	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Divisi Humas	2011 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Ketua	2008 s/d 2013
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2013 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2018 s/d 2021
Anggota Pengurus Alumni FTK UIN Mataram	FTK UIN Mataram	Anggota Koordinator Kabupaten Lombok Timur	2020 s/d 2024

Pengalaman Mengajar/Kerja

Tempat Kerja	Jabatan	Tahun Masuk-Tahun Keluar
IAIN Mataram	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2010

IAIH Pancor Lombok Timur	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2013
UIN Mataram	Dosen Tetap	2008 s/d Sekarang

Riwayat Penelitian/Pegabdian Masyarakat/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Penelitian/Pengabdian/Artikel	Jenis	Sumber Dana
2013	Pemanfaatan Limbah Tempe Busuk Sebagai Bahan Baku Pembuatan Kecap” (Ketua: Lutvia Krismayanti, M.Kes. Anggota: Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2014	Pengembangan Buku Ajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan dengan Model Dick, Carey and Carey untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Mataram	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2015	Penerapan Metode Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan pada Materi Bidang Garapan Manajemen Pendidikan Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPA-Biologi FITK IAIN Mataram Tahun Akademik 2015/2016	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2016	Manajemen Pendidikan Islam di Sekolah Umum (Studi Kasus di SMPN 2 Mataram)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2017	Pengembangan Kartu Bergambar Kegiatan Manajemen Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Matakuliah Manajemen dan Supervisi Pendidikan untuk Semester IV Jurusan Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Tahun Akademik 2017/2018	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2013	Pelatihan Penyusunan Penilaian afektif dan psikomotorik siswa di MA Nurul Haromain NW Putri Narmada; Persiapan pemberlakuan Kurikulum 2013	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2014	Optimalisasi Pemberdayaan Kesehatan Keluarga Melalui Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotik Hidup di Desa Suka Damai Kecamatan Jerowaru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2015	Revitalisasi Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotek Hidup untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat Desa Akar-Akar Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2016	Pelatihan Trik Belajar Cepat Membaca Al-Qur’an dengan Metode An-Nuur di Desa Sokong Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2017	Penyuluhan dan Pendampingan Anti Narkoba untuk Pemuda Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur dengan Tema “Mari Perangi Narkoba dan Bentengi Diri-Keluarga dari Bahaya Narkoba	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2018	Penguatan Manajemen Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPQ) dan Program Tahfidzul Qur’an Sebagai Upaya Pembentukan Generasi Qur’ani di Desa Kuang Baru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram

	Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur		
2018	Mengadakan penelitian individu Program Litapdimas LP2M UIN Mataram dengan Judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Kecakapan Sosial Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra”	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2022	Mengadakan penelitian kelompok (sebagai anggota) Program Litapdimas LP2M UIN Mataram Kluster Kerjasama antar Perguruan Tinggi dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis <i>Ethnochemistry</i> terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Kecintaan Terhadap Budaya, dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa”.	Penelitian	DIPA UIN Mataram

Riwayat Tulisan/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Buku/Artikel	Jenis	Tempat Terbit
2013	Manajemen Hubungan Masyarakat Lembaga Pendidikan dengan Pihak lain	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. 6, No. 1, Edisi Juni 2013, ISSN 2086-3586
2014	Pandangan Aliran Filsafat Perennialisme tentang Kurikulum dan Relevansinya dengan Pendidikan dalam Konsep Islam	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.7, No. 2, Edisi Desember 2014, ISSN 2086-3586
2014	Eksistensi dan Peran Institut Agama Islam Negeri (IAIN) dalam Kerangka Sistem Pendidikan Nasional	Jurnal	Jurnal el-Tsaqafah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Mataram, Edisi 11 Tahun 2014, ISSN 2087-3638
2015	Eksistensi Manusia dalam Manajemen Pendidikan Islam (Tinjauan Kritis dari Segi Fungsi Penggerakan/ <i>Motivating</i>)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2086-3586
2015	Tafsir, Takwil, dan Hermeneutika al-Qur'an	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2302-3155
2015	Pendekatan Sosiologis dalam Kajian Agama Islam	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 2, Edisi Desember 2015,

			ISSN 2302-3155
2016	Etika Keilmuan dan Tanggung Jawab Sosial Ilmuan (Sebuah Kajian Aksiologis)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 1, Edisi Juni 2016, ISSN 2086-3586
2016	Pengembangan Kartu Bergambar Sains Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan Kelas VIII MTs. Darul Aman Selagalas Tahun Pelajaran 2015/2016 ". (Penulis: Jamiatul Hasanah, Dwi Wahyudiati, M.Pd., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2016	Penerapan Metode <i>Modeling The Way</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII MTs. Negeri Jonggat Tahun Pelajaran 2015/2016". (Penulis: Lestari Wahyu Putri, Dr. H. Adi Fadli, M.Ag., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra	Jurnal dan e-jurnal	http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif , Volume xxx, No. xxx, P ISSN: 1829-5940, E ISSN: 2503-4510
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengembangan Modul Kimia SMA Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Kelarutan dan Tetapan Hasil Kali Kelarutan" (Penulis: Amalia Fuji Lestari, Hadi Kusuma Ningrat, Devi Qurniati)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TAI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Larutan Penyangga pada Kelas XI MAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019". (Penulis: Lina Lina, Hadi Kusuma Ningrat, Alfina Mizriaty)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Kimia Kelas X Ma Qamarul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020" (Penulis: Doni Setiawan, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 2 (2020): Juli – Desember 2020
2021	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Edu Sains Universitas Negeri Malang dengan Judul "Pembelajaran Fisika Berbasis CTL Melalui Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Tata Surya" (Penulis: Rosi Yulistia Watia, Hadi Kusuma Ningrat, Lalu A. Didik Meiliyadi) Vol. 9 (1), 2021	e-jurnal	Vol. 9. No 1 (2021) https://e-journal.iainpalangkaraya.ac.id/i

			ndex.php/edusains/article/view/2103
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Journal of Xi'an Shiyou University, Natural Science Edition dengan judul <i>The Relationship of Ethnochemistry-Based Learning Experience with Students' Critical Thinking Skills Based on Gender</i> .	e-jurnal	Vol. 18 (6) tahun 2022 Link. https://www.xisdjxsu.asia/viewarticle.php?aid=997
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal World Journal on Educational Technology: Current Issues dengan judul <i>Improving pre-service chemistry teachers critical thinking and problem-solving skills using project-based learning</i>	E-junal	Vol. 14, Issues 5, (tahun 2022) 1291-1304

Demikian Daftar Riwayat Hidup/CV ini saya buat dengan sebenarnya.

Mataram, 23 Mei 2023



Hadi Kusuma Ningrat

Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd

Perpustakaan UIN Mataram

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**



Perpustakaan UIN Mataram

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Oleh:

HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008

**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



**PROMOTOR I Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
PROMOTOR II Dr. Wildan, M.Pd.**

Perpustakaan UIN Mataram

Oleh:

**HADI KUSUMA NINGRAT
NIM. 160701008**

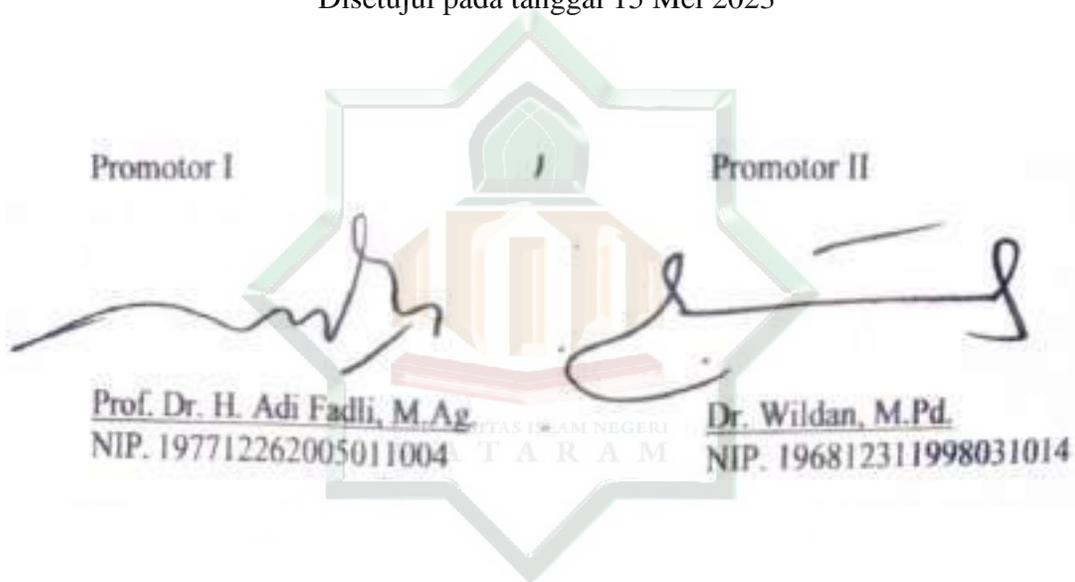
**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Doktor Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal 15 Mei 2023

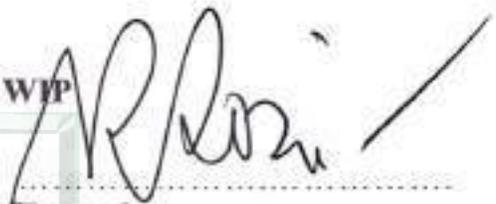


Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Ujian Verifikasi Naskah Disertasi Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 19 Mei 2023

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua/Penguji)


Tanggal.

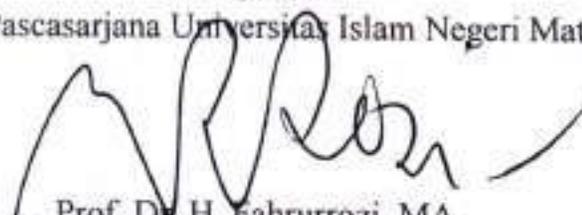
Dr. Ribahan, M.Pd
(Penguji)


Tanggal.

Dr. Moh. Iwan Fitriani, M.Pd
(Penguji)


Tanggal.

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

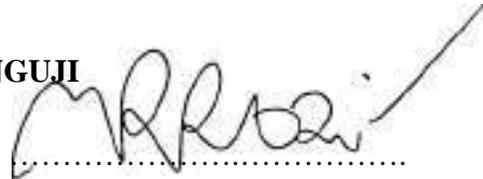

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Tertutup Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 12 Juni 2023

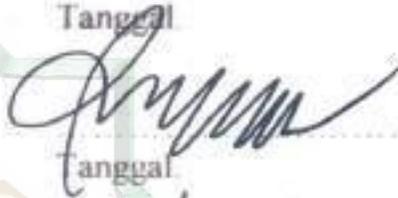
DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)



Tanggal

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)



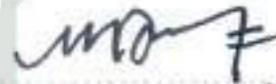
Tanggal

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)



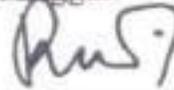
Tanggal 21/06/23

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)



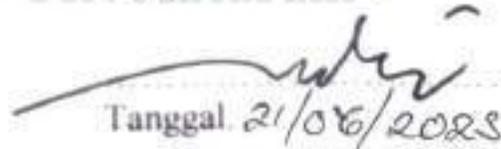
Tanggal 21/06/2023

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama III)



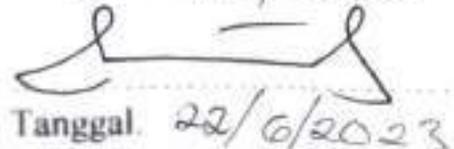
Tanggal 20/06/23.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)



Tanggal 21/06/2023

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)



Tanggal 22/6/2023

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram



Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PENGESAHAN PENGUJI

Disertasi oleh Hadi Kusuma Ningrat, NIM. 160701008 dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi pada Ujian Terbuka Program Studi Doktor S3 PAI Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 27 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. H. Fahrurrazi, MA
(Ketua Sidang)

.....
Tanggal.

Prof. Moh. Abdun Nasir, Ph.D
(Sekretaris Sidang)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. Aliefman Hakim, M.Si.
(Penguji Utama I)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. M. Sobry, M.Pd.
(Penguji Utama II)

.....
Tanggal.

.....
(Penguji Utama III)

.....
Tanggal.

Dr. Ribahan, M.Pd.
(Penguji Utama IV)

.....
Tanggal.

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
(Promotor I)

.....
Tanggal.

Dr. Wildan, M.Pd.
(Promotor II)

.....
Tanggal.

Mengetahui
Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA
NIP. 197512312005011010

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Hadi Kusuma Ningrat

NIM : 160701008

Program Studi : S3 Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Mataram, 5 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

Perpustakaan U

LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
Plagiarism Checker Certificate

No:66/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/05/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :
HADI KUSUMA NINGRAI
160701008
PASCASARJANA/PAI
Dengan Judul **DISERTASI**

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

DISERTASI Tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin
Similarity Found : 4 %
Submission Date : 11/05/2023



KEMENTERIAN RIPT Perpustakaan
UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
REPUBLIC OF INDONESIA
M. Hum
197809282006042001

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Oleh:

Hadi Kusuma Ningrat
NIM. 160701008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023; (2) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli; dan (3) menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan penelitian pengembangan dengan model Dick, Carey, & Carey yang memiliki 10 langkah, namun penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 9 yaitu revisi produk. Agar komik ini layak menjadi media pembelajaran SKI, maka dilakukan uji kelayakan yaitu uji coba ahli (oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan uji coba pada peserta didik (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan). Untuk uji coba tersebut peneliti menggunakan angket/instrumen penilaian. Melengkapi data penelitian digunakan juga data kualitatif berupa data naratif, dari hasil wawancara maupun catatan saran dan masukan pada angket/instrumen penilaian. Hasil uji coba ahli dianalisis dengan metode Gregory; yaitu penilaiannya memakai 2 ahli/pakar, sementara hasil uji coba pada peserta didik dianalisis dengan rumus persentase.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. (2) Berdasarkan hasil uji coba ahli disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Sesuai hasil uji coba ahli diperoleh data bahwa dari ketiga jenis uji coba ahli (rater I dan II) penilaiannya masuk ke kolom D tabulasi silang 2x2 dengan keterangan relevan/ sangat relevan, hingga setelah dihitung dengan rumus hasilnya 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, disimpulkan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi. (3) Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

Kata kunci: pengembangan komik, media pembelajarn, sejarah kebudayaan Islam

MOTTO

أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

أَفْرَأَوَيْكَ الْأَكْمَامُ ﴿٣﴾

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمَ ﴿٥﴾

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا لَا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ
إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾

Perpustakaan UIN Mataram

Terjemahannya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (QS. An-Nahl (16):43)¹

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.²

¹ Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan* (Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011), 273

² Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 4.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kasih disertasi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) yang dengan ketulusan cinta dan kasih sayang mendidikku sampai hari ini. Meskipun telah dewasa, diriku bukanlah siapa-siapa, diriku tetap anak-anak di depan Bapak dan Ibu. Sejauh apapun kaki ini melangkah, tetap kepada Bapak dan Ibu diriku kembali. Terima kasih tiada bertepi atas guyuran cinta, kasih sayang, teladan kesabaran dan kerja keras, serta perhatian dari Bapak Ibu. Semoga Allah SWT melimpahkan kasih-sayang-Nya kepada Bapak-Ibu tercinta, *aamiin*.
2. Bapak-Ibu mertuaku yang saya hormati dan sayangi. Terima kasih tiada bertepi saya ucapkan kepada Bapak-Ibu yang telah dengan ikhlas menjadi penguat dan penyemangat bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
4. Istriku tercinta (Ira Patmawati), disertasi tidak lain buah dari kerewelanmu mengingatkan diriku ketika diri ini lengah dan lalai menyelesaikan disertasi ini. *I love you so much. You are the one and only until the end of my life, aamiin*.
5. Belahan jiwaku (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi). Kalian pelipur lara dan penggugah semangat saat diri ini letih dan jenuh, terutama dalam proses penyelesaian disertasi ini.
6. Adik-adikku tersayang yang selalu nagih “kapan wisuda?”, membuatku malu pulang ke Lombok Timur dan membuatku bergegas untuk upayakan penyelesaian disertasi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua berupa nikmat kesehatan dan kesempatan, sehingga disertasi yang berjudul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** ini dapat terselesaikan. Dan juga, *shalawat* serta *salam* senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah memberikan contoh terbaik, khususnya dalam hal memberikan pendidikan pada umatnya. Selama hayatnya Beliau telah sukses meletakkan dasar-dasar dan prinsip-prinsip pendidikan Islam, sehingga hasilnya dapat dirasakan sampai sekarang ini.

Penyusunan disertasi ini merupakan salah satu kewajiban yang diembankan kepada penulis selaku mahasiswa strata tiga (S3) Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan Agama Islam. Penulis bersyukur bahwa proses penelitian dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan data serta produk komik SKI yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah pada proses ujian disertasi.

Penulis sadari sepenuhnya bahwa berkat adanya kerjasama yang baik serta bantuan dari berbagai pihak, disertasi ini dapat rampung sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sehubungan dengan itulah penulis menghaturkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan disertasi ini, baik dalam bentuk moral maupun materi, terutama kepada:

1. Promotor I Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. dan Promotor II Bapak Dr. Wildan, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya di tengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail terhadap disertasi ini.
2. Bapak dan Ibu ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) dari kalangan dosen dan guru yang telah bersedia dan ikut terlibat sebagai *try outer* terhadap produk komik sejarah kebudayaan Islam untuk peserta didik MTs. yang telah penulis kembangkan.
3. Kepala madrasah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, para staf, dan siswa kelas VII MTs.N 1 Mataram yang telah menerima dengan baik, memberikan izin penelitian, dan membantu penulis dalam proses penggalan data penelitian.
4. Bapak Dr. Iwan Fitriani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana dan Bapak Dr. Abdullah Fuadi, MA selaku Sekretaris Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Mataram yang selalu ramah dan tanggap memberikan pelayanan bagi mahasiswa dalam proses penyelesaian studi.
5. Bapak Prof. Dr. H. Fahrurrozi, MA selaku Direktur Pascasarjana dan Bapak Prof. Dr. Abdun Nasir, M.Ag. selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Mataram yang telah memberikan izin penelitian, kemudahan dalam proses studi, dan motivasi kepada segenap mahasiswa S3 agar segera menyelesaikan studi dengan cepat.

6. Bapak Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag. selaku Rektor UIN Mataram yang dengan ciri khasnya yang santai dan humoris selalu memberikan inspirasi serta keteladan sebagai *top leader* dalam mewujudkan visi misi UIN Mataram yang unggul, terbuka, dan cendekia.
7. Bapak Prof. Dr. H. Nashuddin, M.Pd. yang sangat saya hormati dan kagumi yang telah menjadi mentor sekaligus motivator terbaik penulis selama berdomisili di Mataram sedari masa S1 sampai hari ini. Ungkapan terima kasih yang terdalam dari hati atas segala motivasi dan nasehat yang sangat berharga bagi saya.
8. Bapak Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag. selaku pimpinan, kolega, sekaligus sahabat terbaik yang tanpa lelah memberikan motivasi dan teladan yang baik; yang senantiasa mengingatkan penulis agar segera bergerak berusaha untuk menyelesaikan disertasi ini.
9. Bapak Murzal, M.Ag. selaku kolega, sahabat, dan teman seperjuangan terbaik yang selalu ada setiap kondisi untuk saling membantu, memotivasi, dan menguatkan dalam banyak hal, sehingga penulis tetap kuat untuk menyelesaikan disertasi ini. Semoga kita bisa selalu sukses bersama, *aamiin*.
10. Ibu Dr. Dwi Wahyudiati, M.Pd. selaku kolega sekaligus sahabat terbaik yang selalu sabar dan istiqomah penuh ikhlas; selalu ada memberikan bantuan moril dan materil setiap dibutuhkan, sehingga penulis senantiasa memiliki penguat dan semangat untuk segera menyelesaikan disertasi ini.
11. Ibu Nani Husnaini, M.Pd. selaku tim kerja yang baik dalam mengawal Program Studi PIAUD FTK UIN Mataram yang kerap kali memberikan semangat dan dengan lapang dada memberikan kemudahan serta kesempatan bagi penulis untuk segera menyelesaikan disertasi ini di tengah padatnya kesibukan mengurus program studi.
12. Pendamping hidupku tersayang (Ira Patmawati) yang tidak kenal waktu selalu rewel dan gesit menyemangati penulis agar tetap kuat berusaha menyelesaikan disertasi ini. Meskipun demikian, *i love you so much*. Dan kepada dua buah hatiku terkasih di hati (Tazkiya Asyila Az-Zahra dan Muhammad Fawwaz al-Hudzaifi) yang selalu ikut mengingatkan penulis dengan celoteh lucu “Ayah ayo bekerja!”. Kalian anak hebat, kalian anugerah terindah. Semoga menjadi anak soleh-solehah, *aamiin*.
13. Orang tuaku tercinta (Bapak H. Karimuddin dan Ibu Hj. Samirah) dan (Bapak H. Idham Hariadi dan Ibu Hj. Mustiari), adik-adikku, kakak dan adik iparku, semua keponakanku yang lucu, dan segenap keluarga besar; terima kasih tiada bertepi atas limpahan kasih _aying, cinta, kebersamaan, dan doa terindah yang telah diberikan agar penulis tetap kuat menyelesaikan studi ini.
14. Rekan-rekan angkatan pertama (tahun 2016) Program Studi S3 Pendidikan Agama Islam yang telah kebersamai dan berjibaku dalam proses pendidikan dari awal sampai akhir. Terima kasih atas *sharing* inspirasi dan ilmu pengetahuannya saat berinteraksi dan berdiskusi bersama, semoga kita semua selalu sukses dalam setiap aktifitas. Dan terkhusus bagi rekan-rekan yang telah mendahului (alm. Bapak TGH. Taqiudin Mansyur, M.Pd.I dan alm. Bapak Dr. H. Jamiluddin, M.Pd.) semoga diampuni segala khilaf salahnya dan ditempatkan di surganya Allah SWT, *aamiin*.

Penulis sangat menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari standard kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan dan perbaikan disertasi ini. Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis haturkan terima kasih dan teriringi doa semoga jasa-jasa semua pihak yang telah berpartisipasi mendapatkan balasan yang setimpal dari Sang Penguasa Alam, yaitu Allah SWT. *Amin Yaa Rabbal 'Alamin.*

Mataram, Juni 2023
Penulis,

Hadi Kusuma Ningrat



Perpustakaan UIN Mataram

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berikut ini adalah pedoman transliterasi yang diberlakukan berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543/b/u/1987.

1. KONSONAN

Konsonan				Nama	Alih aksara	Nama
Akhir	Tengah	Awal	Tunggal			
ل			ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ب	ب	ب	Ba	B/b	Be
ت	ت	ت	ت	Ta	T/t	Te
ث	ث	ث	ث	Ša	Š/s	Es (dengan titik diatas)
ج	ج	ج	ج	Jim	J/j	Je
ح	ح	ح	ح	Ha	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	خ	خ	خ	Kha	Kh/kh	Ka dan ha
د			د	Dal	D/d	De
ذ			ذ	Žal	Ž/z	Zet (dengan titik di atas)
ر			ر	Ra	R/r	Er
ز			ز	Zai	Z/z	Zet

س	س	س	س	Sin	S/s	Es
ش	ش	ش	ش	Syin	Sy/sy	Es dan ye
ص	ص	ص	ص	Ṣad	S/s	Es (dengan titik di bawah)
ض	ض	ض	ض	Dad	D/d	De (dengan titik di bawah)
ط	ط	ط	ط	Ta	T/t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ظ	ظ	ظ	Za	Z/z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	ع	ع	ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	غ	غ	غ	Gain	G/g	Ge
ف	ف	ف	ف	Fa	F/f	Ef
ق	ق	ق	ق	Qof	Q/q	Qi
ك	ك	ك	ك	Kaf	K/k	Ka
ل	ل	ل	ل	Lam	L/l	El
م	م	م	م	Mim	M/m	Em
ن	ن	ن	ن	Nun	N/n	En
و	و	و	و	Wau	W/w	We

ح	ه	هـ	هـ	Ha	H/h	Ha
ء				Hamzah	—'	Apostrof
ي	ي	ي	ي	Ya	Y/y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ia ditulis dengan tanda apostrof (').

2. VOKAL

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monofong dan vokal rangkap atau diftong. Alih aksara vokal tunggal bahasa Arab yang berupa tanda diakritik atau harakat adalah sebagai berikut:

Vokal	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	Fathah	A/a	A
اِ	Kasrah	I/i	I
اُ	Dummah	U/u	U

Alih aksara vokal rangkap bahasa Arab yang berupa gabungan antara harakat dan huruf adalah gabungan huruf, yaitu:

Vokal rangkap	Nama	Alih aksara	Nama
اي	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai/ai	A dan I
او	<i>fathah dan wau</i>	Au/au	A dan u

Contoh

كَيْفَ *Kaifa*
حَوْلَ *Haula*

Maddah

Alih aksara *maddah* atau _ocal panjang yang berupa harakat dan huruf adalah huruf dan tanda, yaitu:

Vokal panjang	Nama	Alih aksara	Nama
اَ	<i>Fathah dan alif</i>	ā	a dan garis di atas
يَ	<i>Fathah dan alif maqṣūrah</i>		
يِ	<i>Kasrah dan ya</i>	ī	I dan garis di atas
وِ	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh

مَاتَ *Māta*
رَمَى *Ramā*
قِيلَ *Qīla*
يَمُوتُ *Yamūtu*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
COVER DALAM.....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI WIP.....	vi
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERTUTUP.....	vii
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TERBUKA.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ix
LEMBAR PENGECEKAN PLAGIARISME.....	x
ABSTRAK.....	xi
MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR BAGAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi, Batasan, dan Perumusan Masalah.....	14
1. Identifikasi Masalah.....	14
2. Batasan Masalah.....	15
3. Perumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	17
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	21
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	23
A. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	24 43
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	29
4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran...	30
B. Media Komik.....	35
1. Pengertian Komik.....	35
2. Jenis-Jenis Komik.....	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	40
4. Fungsi dan Manfaat Media Komik.....	42
5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik.....	44

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	49
3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	53
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Model yang Dikembangkan.....	61
B. Prosedur Pengembangan.....	62
C. Uji Coba Produk.....	82
1. Desain Uji Coba.....	82
2. Subyek Uji Coba.....	84
D. Jenis Data.....	85
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	86
F. Teknik Analisa Data.....	88
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN...	92
A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan.....	92.
1. Penyajian Data Penelitian.....	92
2. Pembahasan.....	105
B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	111
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	111
a. Penyajian Data Penelitian.....	111
b. Pembahasan.....	118
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli Bahasa.....	124
a. Penyajian Data Penelitian.....	124
b. Pembahasan.....	128
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi.....	132
a. Penyajian Data Penelitian.....	132
b. Pembahasan.....	136
C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	144
1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan.....	144
a. Penyajian Data Penelitian.....	144
b. Revisi Produk Pengembangan	146

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
a. Penyajian Data Penelitian.....	147
b. Revisi Produk Pengembangan	149
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan.....	151
a. Penyajian Data Penelitian.....	152
b. Revisi Produk Pengembangan	154
4. Pembahasan.....	157
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan.....	161
1. Bentuk Komik yang Dikembangkan.....	161
2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli.....	161
3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji pada Peserta Didik.....	163
B. Saran-Saran dan Rekomendasi.....	163
1. Saran-Saran.....	163
2. Rekomendasi.....	164
Daftar Pustaka.....	165
Lampiran-Lampiran.....	171
1. Surat Rekomendasi Penelitian dari Pascasarjana UIN Mataram	
2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol Mataram	
3. Surat Izin Penelitian dari BRIDA NTB	
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian	
5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian	
6. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran	
7. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Bahasa	
8. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi/Materi	
9. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Perorangan	
10. Kisi-Kisi dan Angket/Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	
11. Kisi-Kisi dan Angket /Instrumen Penilaian Peserta Didik pada Uji Lapangan	
12. Kartu Bimbingan Disertasi Promotor I dan II	
13. Biodata Peneliti	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII.....	56
Tabel 2.2	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII.....	57
Tabel 2.3	Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran SKI.....	58
Tabel 2.4	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	58
Tabel 3.1	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013.....	63
Tabel 3.2	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019.....	64
Tabel 3.3	Ranah Kemampuan Belajar.....	65
Tabel 3.4	Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan.....	67
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran.....	68
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Bahasa.....	72
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi.....	74
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI oleh Peserta Didik.....	77
Tabel 3.9	Kriteria Validitas Isi.....	90
Tabel 3.10	Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	91
Tabel 4.1	Unsur-Unsur Komik SKI.....	95
Tabel 4.2	Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater.....	111
Tabel 4.3	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)	113
Tabel 4.4	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I).....	114
Tabel 4.5	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II).....	116
Tabel 4.6	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II).....	117
Tabel 4.7	Kriteria Validitas Isi.....	118
Tabel 4.8	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	125
Tabel 4.9	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)	126
Tabel 4.10	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)	126

Tabel 4.11	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)	127
Tabel 4.12	Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	132
Tabel 4.13	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I.....	133
Tabel 4.14	Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II).....	134
Tabel 4.15	Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II).....	135
Tabel 4.16	Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI.....	138
Tabel 4.17	Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	144
Tabel 4.18	Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	145
Tabel 4.19	Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI.....	146
Tabel 4.20	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI.....	146
Tabel 4.21	Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	147
Tabel 4.23	Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI.....	148
Tabel 4.24	Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI....	149
Tabel 4.25	Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan.....	152
Tabel 4.26	Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	153
Tabel 4.27	Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI.....	154

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Desain Langkah Pengembangan	
	Model Dick, Carey, and Carey (2001)	61
Bagan 3.2.	Komponen dalam Analisa Data (<i>Interactive Model</i>).....	89



Perpustakaan UIN Mataram

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membawa perubahan besar pada corak kehidupan manusia di seluruh dunia, di mana ditandai dengan 4 ciri utamanya yaitu (1) dunia seperti tanpa batas (*global village*); (2) ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat; (3) munculnya kesadaran akan pentingnya menjunjung tinggi HAM dan kewajiban asasi manusia; dan (4) adanya persaingan tingkat tinggi dalam segala aspek kehidupan manusia.¹ Guna menghadapi tantangan tersebut dibutuhkan sistem pendidikan yang mampu melahirkan *output* dengan seluruh potensi yang dimilikinya terbina. Semangat itulah yang mendasari dirumuskan konsep pendidikan nasional yang komprehensif tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana khusus dalam pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.²

Definisi pendidikan di atas menggambarkan bahwa pendidikan berorientasi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik seperti potensi kognitif yaitu kecerdasan, potensi afektif yaitu kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia, serta potensi psikomotorik yaitu keterampilan, sehingga mereka mampu *survive* sesuai tuntutan kehidupan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan segala potensi peserta didik tersebut adalah salah satunya melalui perbaikan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran berkualitas ditopang oleh kelengkapan segala komponen/unsurnya yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran berkaitan dengan cita-cita yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran; yaitu pembentukan aneka kompetensi peserta didik. Materi pembelajaran berkaitan dengan seperangkat pengetahuan yang diterima oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran berkaitan dengan cara yang dipakai pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan/atau menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan dengan aneka alat yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi dan/atau metode yang dipakai. Kegiatan belajar mengajar adalah interaksi komunikasi guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar berkaitan dengan tempat di mana materi/bahan ajar/pengetahuan bisa didapatkan. Terakhir, evaluasi berkaitan dengan kegiatan review/refleksi/penilaian hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penca-

¹ H.A.R. Tilaar, *Membenah Pendidikan Nasional* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 2.

² Tim Media, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya* (Surabaya: Media Centre, 2006), 4.

paian tujuan pembelajaran.³ Demikian pula yang disampaikan oleh Yudhi Munadi bahwa unsur-unsur pembelajaran yaitu tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Semua unsur sama pentingnya dan saling terkait satu sama lain.⁴ Sama dengan kedua pendapat tersebut, Zainal Aqib menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun oleh unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Ditambahkan oleh Wina Sanjaya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran adalah faktor pendidik/ guru, faktor peserta didik, faktor sarana-prasarana (alat/media pembelajaran), dan faktor lingkungan.⁶ Dari sekian komponen/unsur/faktor pembelajaran tersebut, satu yang penting adalah ketersediaan media pembelajaran, atau dengan kata lainnya adalah alat/fasilitas pembelajaran.

Terkait dengan hal di atas, dikatakan oleh Ahmad Rohani bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, di dalamnya terdapat kegiatan tukar menukar pesan berupa pengetahuan, keahlian, sikap, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam kegiatan komunikasi, diperlukan sarana yang membantu proses komunikasi, yaitu media pembelajaran.⁷ Pujirianto dan Deni Hardianto juga mengatakan bahwa;

Dalam proses komunikasi pembelajaran, media adalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen tersebut yaitu pesan, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan penerima pesan. Seandainya satu dari keempat komponen tersebut tidak ada, maka komunikasi pembelajaran tidak optimal. Media pembelajaran harus diimplementasikan secara simultan bersama metode pembelajaran oleh sumber pesan (guru), sehingga sumber pesan (materi ajar) dapat diterima oleh penerima pesan (peserta didik) secara efisien dan efektif.⁸

Selain itu, Maimun juga menekankan dalam bukunya yang berjudul *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* bahwa agar pembelajaran berhasil guna (efektif) maka guru perlu memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat.⁹ Dalam dunia pedagogik media pembelajaran erat kaitannya dengan faktor-faktor penting yang mempengaruhi terjadinya belajar dalam diri peserta didik. Dalam hal ini Slameto menjelaskan bahwa:

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, Karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju.

Kenyataan saat ini dengan banyaknya tuntutan yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar siswa dalam jumlah yang

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 41-52.

⁴ Yudhi Munadi, *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019* (Jakarta: Kementerian Agama RI), 20.

⁵ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran* (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), 41.

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 21-25.

⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 1.

⁸ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 5 Pendalaman Materi Pedagogik* (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 2-3.

⁹ Maimun, *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal* (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 80.

besar pula, seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lain. Kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah dan kualitasnya.

Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.¹⁰

Ketersediaan media/alat pembelajaran tidak semata-mata untuk dijadikan sebagai pengantar/perantara pesan dan/atau memperjelas materi pelajaran, akan tetapi hal tersebut dapat juga mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Seperti digambarkan oleh Deporter, Reardon, dan Singer dalam Darmansyah bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan menata kelas sebagai berikut:

(1) menata lingkungan kelas, agar dapat dengan baik mempengaruhi kemampuan siswa untuk terfokus dan menyerap informasi; (2) meningkatkan pemahaman melalui gambar seperti poster ikon akan menampilkan isi pelajaran secara visual, sementara poster afirmasi yang lucu dan mengandung humor akan menguatkan dialog internal siswa; (3) alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik...¹¹

Pembelajaran yang menyenangkan adalah idaman semua peserta didik. Jika itu terwujud peserta didik akan merasa betah di kelas, aktivitas belajarnya tinggi, mereka bersemangat dalam belajar, dan tidak mau cepat-cepat pembelajaran berakhir. Bahkan mereka akan merasa pembelajaran begitu cepat berlalu dan mereka ingin tambah jam belajar. Darmansyah mendeskripsikan bahwa jika pembelajaran menyenangkan terwujud di kelas akan tampak cahaya kegembiraan luar biasa di wajah peserta didik. Mereka akan lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Mereka melaksanakan tugas dengan motivasi tinggi. Mereka merasa waktu pelajaran begitu cepat berlalu, bahkan mereka akan antusias dan penuh harap dengan pertemuan-pertemuan selanjutnya. Gurunya pun menjadi idola yang amat disenangi.¹² Dengan kata lain bahwa “Anak didik yang bekerja dengan dijiwai semangat kegembiraan akan memperoleh kemajuan dua kali lipat”.¹³ Hal senada juga dijelaskan dalam buku terbitan Depdiknas bahwa;

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan, melakukan sendiri dan eksperimen dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.¹⁴

Demikian halnya dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang memerlukan media pembelajaran yang tepat, agar pembelajarannya dapat menye-

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 67-68.

¹¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 23-24.

¹² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran*, 4.

¹³ JVS. Tondowidjojo, *Kunci Sukses Pendidik* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), 49.

¹⁴ Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa* (Jakarta: Depdiknas, 2003), 11.

nangkan seperti harapan peserta didik. Terdapat 2 (dua) alasan yang memperkuat penjelasan tersebut, yaitu: *pertama*, materi SKI cenderung bersifat abstrak, peserta didik diajak untuk kembali ke masa lalu—mengingat—segala fenomena yang terjadi saat tumbuh-kembangnya kebudayaan Islam, serta berusaha mengaitkannya dengan kondisi saat ini. Pada kesempatan lainnya peserta didik juga diajak untuk membahas tentang situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam yang sebagian sudah tidak tersisa lagi (punah, hancur) dan/atau berada di tempat yang sangat jauh semisal di kawasan Timur Tengah. Kondisi tersebut menuntut ketersediaan media untuk membantu memperjelas/mengkongkretkan materi dan/atau menghadirkan situs-situs/peninggalan kebudayaan Islam ke dalam kelas dalam bentuk video atau gambar. *Kedua*, secara umum SKI mempelajari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu, praktik pembelajarannya kebanyakan bersifat deskriptif; guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau cerita guru yang dramatis dan emosional dari awal sampai akhir pembelajaran dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Jika hal tersebut dilakukan terus-menerus maka akan berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan peserta didik dalam belajar, di mana rentan akan membuat peserta didik bosan dan tidak betah di kelas. Kondisi tersebut menuntut perubahan suasana pembelajaran ke arah yang menyenangkan, melalui penyediaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam belajar peserta didik; tidak monoton. Terlebih jika media pembelajaran yang dihadirkan sesuai dengan karakteristik dan digandrungi oleh peserta didik.

Sejatinya pembelajaran SKI tak melulu menceritakan kembali sejarah kebudayaan Islam masa lalu melalui ceramah guru yang panjang dan monoton atau melalui cerita guru yang dramatis dan emosional tanpa menggunakan media tertentu. Belajar SKI juga tidak sekedar bernostalgia akan kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu. Secara aksiologis, belajar SKI mempunyai tujuan dan manfaat yang mulia, yaitu untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam untuk dipraktikkan dalam kehidupannya saat ini.

Penjelasan di atas sangat rasional, sebab menurut Munawar Chalil bahwa secara umum sejarah mengandung kegunaan/manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia.¹⁵ Karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme atau melahirkan nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Apalagi sejarah Islam yang tumbuh-kembangnya didasarkan atas ajaran Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW, sehingga kemanfaatannya secara umum dapat sebagai faktor keteladanan dan secara akademis dapat memberikan informasi penting tentang pertumbuhan dan perkembangan Islam dari zaman dulu sampai sekarang dari segala aspek kehidupan umatnya, memetik pelajaran positif untuk dijadikan solusi terhadap masalah hidup umat Islam saat ini, dan

¹⁵ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969), 4.

membangun sikap positif peserta didik terhadap segala perubahan yang terjadi dalam setiap fase kehidupan umat Islam dari dulu sampai sekarang.¹⁶

Berdasar pada beberapa argumentasi di atas, maka pembelajaran SKI perlu diselenggarakan dengan cara dan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran SKI sangat perlu mengikuti kecenderungan zaman, memperhatikan karakteristik peserta didik yang mempelajarinya, dan/atau menggunakan media/alat yang digandrungi peserta didik sesuai tingkat usianya. Seperti dikatakan di atas, yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran semacam media komik.

Secara terminologi, media komik adalah “Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”.¹⁷ Dalam pengertian yang lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.¹⁸ Sesuai dengan dua definisi komik tersebut dapat dipahami bahwa terdapat 2 (dua) hal penting dalam komik sebagai keunggulannya yaitu (1) visualisasi materi pembelajaran melalui gambar kartun yang menarik, mudah dicerna, dan lucu; dan (2) tujuan pembuatan komik adalah memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian media komik dirasa cukup efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang belajar. Dengan media komik, para guru akan mudah menyampaikan berbagai informasi atau gagasan yang terkait dengan bahan ajar kepada peserta didiknya di kelas.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran SKI akan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena komik adalah hal yang sangat dekat dengan dunia anak dan/atau remaja, terutama di level pendidikan setingkat madrasah tsanawiyah (MTs.) atau sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII dengan rentang usia 13-15 tahun. Beberapa pertimbangan rasional dapat menguatkan asumsi tersebut, yaitu: *pertama*, peserta didik pada rentang usia tersebut berada pada level remaja (atau lebih jelasnya transisi masa anak-anak ke masa remaja), masa akil baligh, atau pubertas, atau adolesen¹⁹ yang masih sangat gandrung pada hal-hal yang imajinatif-fantasi ilusionis.²⁰ Jika peserta didik usia sekolah dasar sangat tertarik dengan hal-hal kongkret, maka peserta didik usia MTs./SMP secara intelektual mulai berkembang kemampuan berfikir abstrak; mereka dapat membayangkan apa akibatnya jika terjadi perang dunia ketiga, gempa bumi dahsyat, angin topan, tanah erosi dan sebagainya. Dengan fantasinya mereka bisa berpikir jauh melampaui kehidupannya, tidak terbatas ruang dan waktu.²¹ Komik berisi cerita bergambar kartun lucu yang meskipun isi

¹⁶ Zuhairini, ddk, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 5-6.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 64.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 452; Anonim, “Arti Komik”, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita

¹⁹ Mulyani Sumantri dan Nana Saudih, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), 4.3 dan 4.7.

²⁰ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 56 & 63-64.

²¹ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

ceritanya terkadang faktual (gambaran sejarah/ kisah nyata), tetapi tetap terlihat imajinatif dan fantasi. Dengan media komik SKI, maka kemampuan imajinasi-fantasi ilusionistis peserta didik berkembang. Peserta didik akan diajak untuk mempelajari kejadian/peristiwa yang dialami oleh umat Islam tempo dulu dengan potensi imajinasi-fantasi yang dimilikinya. Jadi, belajar SKI tidak melulu melalui ceramah atau cerita verbal dari guru. Ini tentu sangat menyenangkan bagi mereka.

Kedua, peserta didik usia MTs./SMP adalah awal mula masa merindu puja. Mereka berusaha mencari dan memiliki tokoh idola, bahkan berusaha untuk memiripkan diri atau berperan seperti tokoh idolanya.²² Dalam istilah yang digunakan oleh Zulkifli bahwa dari segi perkembangan fantasi pada usia 12-15 tahun anak/remaja (peserta didik usia MTs./SMP) berada pada masa memuja pahlawan; dalam diri mereka berkembang fantasi ilusionistis; mereka sangat menggemari buku/cerita kepahlawanan/ perjuangan atau buku-buku karangan tokoh populer.²³

Menggunakan media kesukaan remaja seperti komik SKI tampaknya sangat tepat untuk memupuk rasa bangga peserta didik terhadap kemajuan/ kejayaan kebudayaan Islam masa lalu dan tokoh-tokoh besar Islam di seluruh dunia, membangun kecintaan peserta didik terhadap Islam, serta yang paling penting adalah peserta didik mampu mengambil pelajaran positif dari segala fenomena kebudayaan Islam masa lalu dan/atau suri tauladan dari akhlak mulia tokoh-tokoh besar Islam tersebut. Daripada peserta didik tersebut lebih menggandrungi tokoh-tokoh hero dalam film atau televisi, yang terkadang memberikan tontonan tidak berakhlak. Terlebih lagi cerita dalam komik SKI adalah fakta atau kejadian asli yang dialami umat Islam tempo dulu.

Ketiga, pada masa usia transisi ini sering terjadi perubahan yang sangat cepat dalam diri peserta didik. Sebagai contoh, suasana hati mereka yang semula ceria dapat dengan tiba-tiba berubah menjadi sedih. Sebagai pendidik sangat perlu mencermati perkembangan yang terjadi pada diri peserta didik, sehingga dapat mengerti segala perilaku yang ditampilkan peserta didik. Jika pendidik tidak peka terhadap kondisi itu, bisa jadi pendidik akan memberikan tindakan yang tidak mendukung perkembangan peserta didik.²⁴ Penggunaan media komik SKI diharapkan dapat menjaga emosi dan perasaan peserta didik yang sering mengalami perubahan tersebut. Selama ini SKI cenderung diajarkan dengan metode ceramah atau cerita verbal, dengan media komik SKI akan memberikan suasana baru pembelajaran SKI ke arah yang seru dan menyenangkan.

Keempat, secara fisik peserta didik usia remaja kelas VII sangat menyenangi permainan.²⁵ Media komik SKI sejatinya memang bukan permainan, namun jika dipakai dalam pembelajaran isi atau dialog dalam komik dapat diperankan oleh peserta didik melalui metode bermain peran. Dengan demikian, penggunaan media komik SKI dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan permainan. Permainan adalah suatu yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan sangat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik.

²² Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.10.

²³ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, 56.

²⁴ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.3.

²⁵ Sumantri dan Saudih, *Perkembangan Peserta*, 4.6.

Kelima, media komik dapat memfasilitasi peserta didik sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya. Gaya belajar peserta didik dibagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu gaya belajar visual (*visual learners*), gaya belajar auditori (*auditory learners*), dan gaya belajar kinestetik (*tactical learners*).²⁶ Berhubung produk komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak/grafis yang mengandalkan indra visual dalam penggunaannya, maka peserta didik dengan gaya belajar visual akan dapat terbantu proses belajarnya dengan menggunakan komik SKI ini. Di samping itu juga penggunaan komik SKI ini dapat membantu proses belajar peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, yaitu gaya belajar yang mengedepankan praktik langsung materi yang dipelajari. Komik SKI sejatinya bukanlah permainan, tetapi melalui komik SKI ini guru dapat menggunakan metode mengajar yang beragam yaitu bermain peran (*role playing*) dengan memerankan adegan figur/tokoh dalam komik SKI di depan kelas. Belajar sambil mempraktikkan langsung lebih efektif dari pada belajar dengan cara hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan materi dari guru. Seperti yang dikemukakan Vernon A. Magnesen dalam Zainal Aqib bahwa manusia dapat belajar dalam enam level yaitu (1) 10% dari apa yang dibacanya, (2) 20% dari apa yang didengarnya; (3) 30% dari apa yang dilihatnya; (4) 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya; (5) 70% dari apa yang dikatakannya; dan 90% dari apa dikatakan dan dilakukannya.²⁷

Keenam, untuk keperluan pembelajaran media komik memiliki nilai edukatif yang kuat. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa media komik dapat memudahkan guru dalam mengajar, menumbuhkan sekaligus meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar.²⁸ Dengan media komik pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara unik dan tidak biasa. Media komik adalah media pembelajaran yang menyenangkan; berisi gambar kartun (animasi), cerita, dan dialog lucu yang dapat membuat peserta didik tertarik dan penuh perhatian dalam belajar.

Ketujuh, saat ini di kalangan remaja (termasuk juga di Indonesia) sedang berkembang atau menggandrungi budaya *manga* (komik Jepang), *manwa* (komik Korea), dan/atau *manhua* (komik Hongkong). Bahkan bermunculan kelompok-kelompok pencinta komik-komik tersebut, sampai-sampai atribut yang dipakai oleh tokoh komik tersebut ditiru. Pada beberapa kesempatan mereka juga mengadakan pertemuan-pertemuan khusus sesama pencinta komik. Dan beberapa tahun terakhir di Indonesia telah dihebohkan dengan muncul dan terkenalnya figur animasi Doraemon, Naruto maupun One Piece baik versi komik, maupun animasi kartun serial dan/atau movienya.²⁹ Fenomena ini bisa dijadikan landasan untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran tingkat SMP/MTs., khususnya pembelajaran SKI.

²⁶ Stefani Intan Putri Dewanti, "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?", dalam kkn.undip.ac.id, last modified August, 13, 2022, Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita; Hamzah. B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 181-182

²⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 48.

²⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, 68.

²⁹ Putriandam Dewi, "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia", last modified October, 2019, Accessed October, 26, 2019, <https://www.academia.edu>; Elisa Wibisono, "Pengaruh Manga di Indonesia", last modified April, 16, 2016, Accessed October, 26, 2019,

Terakhir *Kedelapan*, secara lokalistik di 3 (tiga) MTs. yang pernah diobservasi sebagai data pendahuluan yaitu MTs.N 1 Mataram,³⁰ MTs. Babussalam Rungkang Merembo Lombok Barat,³¹ dan MTs, NW Sakra Kecamatan Sakra Lombok Timur³² didapatkan data bahwa dalam pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang sering ditayangkan. Secara umum pembelajaran SKI di tiga MTs. tersebut dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, metode cerita, metode diskusi, metode resitasi (pemberian tugas), sekali waktu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Apalagi untuk menggunakan media komik SKI, itu belum pernah dilakukan. Para guru SKI dan kepala madrasah menjelaskan bahwa mereka baru pertama kali mendengar tentang media komik SKI untuk pembelajaran. Setelah mendengar rencana penelitian ini, mereka berpendapat bahwa langkah yang dilakukan peneliti ini adalah hal yang tepat dan patut dilanjutkan agar pelaksanaan pembelajaran SKI lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga efektif mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain mereka sangat mendukung dan menunggu hasil pengembangan komik SKI ini.

Penjelasan para guru di atas didukung oleh keterangan dari beberapa peserta didik kelas VIII MTs.N 1 Mataram yang menjelaskan pengalamannya saat kelas VII dulu. Seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Aldi Fauzan, bahwa saat mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan khusus pada mata pelajaran SKI guru sangat jarang memberikan pekerjaan rumah (PR). Senada dengan pernyataan tersebut Saufiani menyatakan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan cerita dalam mengajar dan sekali waktu menggunakan media film sejarah Islam. Aisyah Zahra juga membenarkan kedua pernyataan tersebut, di mana guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan bahwa selama pembelajaran SKI saat kelas VII dulu, peralatan pembelajaran SKI yang sering digunakan adalah media film sejarah Islam.³³

Saat ditanya juga terkait pengembangan media komik SKI, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa akan menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.³⁴

Tampaknya realita di atas sejalan dengan catatan ahli pendidikan di mana dikatakan bahwa para guru belum memiliki kemampuan lebih dalam mengajar, mereka belum memanfaatkan media dalam pembelajarannya, dan komunikasi pembelajaran berlangsung satu arah dan cenderung berpusat pada guru. Penjelasan tersebut dapat

<https://www.kompasiana.com/elisaw>; Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008", last modified October, 2019, Accessed October, 21, 2019, <https://www.academia.edu>.

³⁰ Abdul Hayyi, S.Pd.I (Guru SKI Kelas VIII dan IX MTs.N 1 Mataram); Dra. Fahriah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2018/2019), *wawancara*, 12 Juni 2019; Uswatun Hasanah (Guru SKI Kelas VII MTs.N 1 Mataram tahun pelajaran 2019/2020), *wawancara*, 16 November 2020.

³¹ Abdul Muhit, S.Pd.I (Kepala MTs. Babussalam Rungkang), *wawancara*, 18 Juni 2019.

³² Dra. Zakiyah (Kepala MTs. NW Sakra), *wawancara*, 29 Juni 2019.

³³ Muhammad Aldi Fauzan, Saufiani, dan Aisyah Zahra, *wawancara*, Mataram, 16 November 2020.

³⁴ Fauzan, Saufiani, dan Zahra.

ditemukan dalam buku berjudul “Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan” di mana dikatakan bahwa:

Selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah; (2) media belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (8) semua peserta didik dianggap sama; (9) penilain hanya berupa tes; (10) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; (11) interaksi pembelajaran searah.³⁵

Pendapat senada juga disampaikan oleh Towaf dalam Subki bahwa pembelajaran PAI (SKI termasuk di dalamnya) kurang berhasil disebabkan oleh empat masalah seperti: (1) penyajian materi kurang dikaitkan dengan konteks sosial budaya yang sedang berlaku, sehingga peserta didik kurang menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup di tengah masyarakat; (2) kurangnya semangat pengelola pendidikan untuk memperkaya kurikulum dengan pengalaman belajar yang lebih bervariasi; (3) efek negatif dari kondisi tersebut, guru PAI kurang berimprovisasi dalam penggunaan metode pembelajaran, sehingga pelaksanaannya cenderung monoton/membosankan; dan (4) minimnya ketersediaan sarana prasarana pembelajaran, sehingga pengelolaan cenderung apa adanya. Padahal PAI satu sisi diklaim sebagai hal yang sangat penting, tetapi tidak diprioritaskan oleh pemerintah dalam hal penyediaan sarana prasarana.³⁶

Pun demikian dengan realita yang tampak dari hasil penelitian terkait problematika pembelajaran SKI di beberapa MTs. yaitu: *pertama*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi ditemukan tujuh masalah pembelajaran SKI yaitu (1) masalah pada peserta didik yaitu keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) masalah pada guru yaitu ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI dan minimnya tingkat kesejahteraan yang diterima guru, sehingga mempengaruhi motivasi dan kinerjanya; (3) masalah pada sarana prasarana pembelajaran SKI yaitu tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik; (5) pembelajaran SKI lebih mengedepankan aspek kognitif; (6) mata pelajaran SKI dipandang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan, bahkan dipandang negatif karena cenderung membicarakan politik dan peperangan, sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik; dan (7) penggunaan metode pembelajaran yang monoton.³⁷ *Kedua*, penelitian di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yaitu (1) guru kurang memahami metode pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton, akibatnya peserta didik tidak menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, mereka cepat merasa bosan/mengantuk, minim aktivitas belajar, bermain saat

³⁵ Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), 164-165.

³⁶ Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI* (Mataram: Sanabil, 2020), 5-6.

³⁷ Abdul Rasyid, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi”, *Scolae: Journal of Pedagogy 01*, No. 1 (2016), (Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan), 13-25, last modified Juni, 2019, Accessed April, 29, 2019, <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id/http://www.neliti.com>.

pembelajaran, dan tidak mengerjakan PR; (2) Mata pelajaran SKI kurang diminati; oleh guru dan peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap saja; (3) minimnya sumber dan media pembelajaran; dan (4) rendahnya hasil belajar SKI.³⁸ *Ketiga*, penelitian di MTs. Yapi Pakem ditemukan empat masalah pembelajaran SKI yang relatif sama dengan penelitian di MTs. Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi yaitu: (1) keberbedaan asal lulusan peserta didik, sehingga mempengaruhi modal awal peserta didik dalam mempelajari SKI; (2) ketidaksesuaian latar belakang pendidikan guru yang mengajar SKI; (3) tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran SKI yang relevan dan memadai; dan (4) minimnya alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang hanya 2 jam/minggu, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan peserta didik.³⁹ *Empat*, penelitian di MTs. Al-Khairaat Tegalrejo Kabupaten Poso menemukan tiga permasalahan utama pembelajaran SKI yaitu (1) sumber dan media pembelajaran kurang tersedia, (2) rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik; dan (3) rendahnya kualitas pembelajaran yang ditandai dengan minimnya aktivitas belajar peserta didik;⁴⁰ *Terakhir*, penelitian di MTs.N 10 Sleman menemukan satu permasalahan pokok yaitu munculnya rasa jenuh dalam diri peserta didik saat belajar akibat dari kurang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran SKI.⁴¹ Problematika pokok pada pembelajaran SKI di lima MTs. tersebut nyaris sama yaitu minimnya ketersediaan sumber dan media pembelajaran yang relevan, mata pelajaran SKI kurang diminati, dan metode mengajar guru yang tradisional-monoton, sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik.

Sebagai upaya menyediakan media komik untuk pembelajaran SKI kelas VII MTs., dilakukan pengembangan komik SKI dengan harapan bahwa ketersediaannya dapat meningkatkan aneka kompetensi peserta didik baik kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotornya. Ini dilakukan karena sejauh ini belum ditemukan komik SKI/sejarah Islam, yang dari segi struktur isinya disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum yang ada, khususnya kurikulum SKI MTs. Beberapa komik sejarah Islam yang sudah ada di masyarakat, disusun tanpa mengacu kurikulum dan tidak dicantumkan tingkat kelas sasaran pembacanya seperti (1) komik berjudul “Sirah Rasulullah Periode Makkah” dan “Sirah Rasulullah Periode Madinah” bercerita tentang zaman jahiliyah, awal perkembangan Islam di Makkah, Jalan Menuju Madinah, dan kegiatan dakwah/kehidupan ummat Islam

³⁸ Nurul Indana, “Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur’an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang” *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, Volume 5, Nomor 1, Juni 2019 (Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang), 43-61, last modified Juni, 6, 2019, Accessed Agustus, 25, 2020, <https://scholar.google.co.id>, <http://media.neliti.com>.

³⁹ Muhtar Luthfy Al-Anshory, “Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 16, No. 1 Juni 2020, (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram), 78 dan 83-84, last modified Juni, 23, 2020, Accessed Agustus, 25, 2019, <https://journal.uinmataram.ac.id>.

⁴⁰ Sutami Idris, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso”, *Tesis*, (Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar), last modified Juli, 13, 2017, Accessed November, 21, 2019, <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.

⁴¹ Sinta Wulandari, “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta), last modified Oktober, 03, 2018, Accessed Februari, 21, 2020, <https://dspace.uui.ac.id>

di Madinah.⁴² (2) Komik berjudul “10 Pahlawan Islam” bercerita tentang kisah Salman Al-Farisi, Khalid bin Walid, Amr bin Al-Ash, dan lain-lain.⁴³ (3) Komik berjudul “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad Saw.; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad Saw.; Wafatnya Sang Nabi” terbitan Mizan.⁴⁴ Dan (4) “Komik Sirah Nabi” terbitan Era Adicitra Intermedia yang bercerita tentang kisah hidup Rasulullah Saw. dari proses kelahiran sampai beliau wafat.⁴⁵ Di samping itu juga, selama ini memang sudah banyak yang mengembangkan komik untuk pembelajaran, namun dilakukan pada mata pelajaran lain dan pada tingkat pendidikan yang berbeda seperti di SD/MI dan SMA yang dipublikasi dalam beberapa jurnal penelitian. Sebagai contoh (1) penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai kriteria yang dibutuhkan. Setelah diuji diperoleh produk media yang dinyatakan layak dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik, yaitu validasi ahli bahasa 84%, ahli desain 82,67%, ahli materi 86,67%, dan ahli media 87,14%. Sementara itu, untuk penilaian pengguna 90,83%.⁴⁶ (2) Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Biologi di SMAN 91 Jakarta. Hasil pengujian diperoleh skor uji kelayakan dari ahli media 86,6 %, ahli materi 92,6%, uji kelompok kecil 85,4%, uji lapangan 85,7%, dan uji kelayakan pada guru 85,5%. Rata-rata skor persentase yang didapatkan adalah 87,1% dengan interpretasi sangat baik. Ini menunjukkan bahwa komik yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi.⁴⁷ (3) Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik materi peristiwa Fathul Makkah memiliki tingkat efektifitas tinggi untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dari percobaan penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata prestasi peserta didik pada pre-test adalah 62,75 dan post-test adalah sebesar 92.⁴⁸ (4) Penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan

⁴² Fajar Istiqlal, “Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.gemainsani.co.id>; Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Makkah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018); Fajar Istiqlal, *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. (Jakarta, Gema Insani, 2018).

⁴³ Izzah Anisa dan Fajar Istiqlal, “10 Pahlawan Islam”, Accessed October, 28, 2019, <https://www.kautsar.co.id/mobile>.

⁴⁴ Nur Wahidin, “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”, Accessed October, 28, 2019, <https://alif.id>.

⁴⁵ Ali Ahmad Laban, “Komik Sirah Nabi”, Accessed October, 30, 2019, <https://store.eraintermedia.com>.

⁴⁶ Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05, No. 1 (April 2016): 33.

⁴⁷ Dian Evriyani, Rusdi, dan Ayu Indraswary, “Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA”, *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016): 14.

⁴⁸ Muhammad Novanuddin, “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqqie Kota Malang”, *Jurnal Elementeris* 01, No. 1 (Januari 2019): 8.

Lingkungan Fisik” dengan tujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD.⁴⁹

Komik sebagai salah satu media pembelajaran sejatinya merupakan bagian dari faktor sekolah yang merupakan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya kegiatan belajar peserta didik. Seperti yang diuraikan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar ada dua yaitu: *pertama*, faktor internal berupa faktor jasmaniah (seperti kondisi kesehatan dan cacat tubuh yang dialami peserta didik), faktor psikologis (seperti tingkat inteligensi, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan (seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani). *Kedua*, faktor eksternal berupa faktor keluarga (seperti cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana/kondisi rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (seperti metode mengajar guru, kurikulum yang dipakai sekolah, relasi peserta didik dengan guru, relasi peserta didik dengan peserta didik, pelajaran dan waktu sekolah, kode etik/disiplin sekolah, media atau alat pelajaran, pengaturan waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, kondisi gedung sekolah, metode belajar peserta didik, dan PR/tugas rumah), dan faktor masyarakat (seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa/media sosial, kawan bergaul, dan pola kehidupan masyarakat).⁵⁰

Konsep tentang faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar pada peserta didik erat kaitannya dengan teori belajar. Dalam teori belajar dijelaskan bahwa faktor eksternal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terjadi belajar pada diri peserta didik. Misalnya pada teori belajar konstruktivistik dijelaskan bahwa terdapat beberapa aspek pembelajaran yang sangat perlu mendapatkan perhatian agar kegiatan belajar peserta didik mencapai hasil maksimal, salah satunya sarana pembelajaran. Aspek-aspek yang dimaksud sebagai berikut: *pertama*, proses belajar konstruktivistik, teori ini berpan-dangan bahwa belajar bukanlah sekedar perolehan informasi atau pengetahuan melainkan ditinjau dari segi prosesnya, di mana di dalamnya terdapat proses pemberian makna oleh peserta didik terhadap pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pemberian makna tersebut bukan dilakukan secara individual, tetapi melalui interaksi kerjasama kelompok dan menjadi budaya kelas maupun sekolah. *Kedua*, peran peserta didik, teori konstruktivistik berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses membangun pengetahuan peserta didik. Peserta didik bukanlah botol kosong, melainkan telah memiliki kemampuan awal sebelum belajar dan menjadi modal awal untuk membangun pengetahuan baru. Kemampuan awal peserta didik dapat dijadikan dasar pembelajaran dan pembimbingan bagi guru, namun demikian proses membangun pengetahuan harus dengan niat dan dilakukan oleh peserta didik sendiri. Peserta didik harus aktif berpartisipasi, aktif dalam berfikir, merumuskan konsep, dan berusaha memahami semua obyek kajian yang sedang dipelajari. Peran guru dalam mendukung

⁴⁹ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*03, No. 1 (Juni 2017): 19.

⁵⁰ Slameto, *Belajar dan*, 54-72.

kegiatan belajar peserta didik adalah mengelola atau menata lingkungan sedemikian rupa. *Ketiga*, peran guru, menurut teori konstruktivistik bahwa peran guru dalam kegiatan belajar peserta didik adalah membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan kegiatan belajarnya agar terlaksana dengan baik. Guru tidak sekedar menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi memberi bantuan kepada peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus berusaha memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik, menumbuhkan jiwa kemandirian peserta didik, melatih kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan, memberikan kebebasan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan hasil pemikirannya terkait masalah yang dihadapinya, dan memaksimalkan dukungan terhadap proses belajar peserta didik. *Keempat*, sarana belajar, teori konstruktivistik berkeyakinan bahwa aktifitas utama dalam belajar adalah keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Ini akan terjadi apabila guru berusaha menyediakan dan mengatur sedemikian rupa bahan ajar, media, peralatan, dan lingkungan belajar. Itu semua dapat dijadikan sumber belajar dan pendukung kegiatan peserta didik. Penelitian ini berusaha mengembangkan komik SKI agar dapat dijadikan salah satu media dan sumber belajar bagi peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. *Kelima*, evaluasi belajar, dalam teori belajar konstruktivistik proses ini menggunakan metode *goal-free evaluation* yaitu sistem evaluasi yang dapat mengatasi kelemahan evaluasi pada tujuan spesifik. Dengan metode ini evaluasi dapat diarahkan pada tugas-tugas autentik, membangun pengetahuan yang menggambarkan proses berpikir tingkat tinggi yaitu penemuan, strategi kognitif, atau/atau sistesis, membangun pengalaman belajar peserta didik dan mengarahkan evaluasi pada konteks yang lebih luas dengan berbagai sudut pandang.⁵¹

Selanjutnya, pada teori belajar humanistik juga dijelaskan beberapa hal penting yang menjadi dasar pemikiran dalam pengembangan komik SKI ini sebagai media pembelajaran, yaitu: *Pertama*, teori belajar humanistik berpendapat bahwa proses belajar ditujukan untuk memansuaikan manusia. Teori belajar ini memusatkan perhatiannya pada upaya pembentukan manusia yang dicita-citakan dan proses belajar dalam bentuk yang paling ideal/ sempurna. Kegiatan belajar dianggap berhasil jika peserta didik mampu memahami jati dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian lain bahwa peserta telah mampu mengaktualisasikan segala potensinya secara maksimal.⁵² Terkait dengan konsep tersebut, komik SKI berisi informasi/ pengetahuan tentang perjuangan ummat Islam mulai masa Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh hebat umat Islam tempo dulu sampai dengan sekarang yang diharapkan peserta didik dapat meneladani akhlak dan perjuangannya sehingga terbentuk kepribadian mulia dalam diri peserta didik (insan kamil). Hal ini yang mendasari pentingnya pengembangan komik pembelajaran SKI. *Kedua*, Dua orang tokoh teori humanistik yaitu Benjamin Samuel Bloom (1913-1999) dan David Krathwohl (1921-2016) memfokuskan perhatiannya pada kompetensi apa yang harus dimiliki oleh peserta didik (disebut juga tujuan belajar) setelah menjalani kegiatan belajar. Hasil pemikiran keduanya dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom (edisi lama tahun 1999 dan edisi revisi 2001 oleh L.W. Anderson dan David Krathwohl)

⁵¹ Pujirianto dan Deni Hardianto, *Modul 3 Pendalaman Materi Pedagogik*, (Jakarta: Kemenristekdikti, 2018), 4-6.

⁵² Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2 dan 13.

berisi tiga domain kompetensi peserta didik yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yaitu domain kognitif (kecerdasan/intelegensi), domain afektif (sikap/rasa/kesadaran), dan domain psikomotorik (fisik/keterampilan). Sampai saat ini Taksonomi Bloom telah memberikan dasar pemikiran kepada para ahli pendidikan lainnya dalam mengembangkan teori dan praktik pembelajaran. Dalam pelaksanaannya Taksonomi Bloom telah memberikan acuan yang mudah dipahami kepada praktisi pendidikan dalam merumuskan tujuan-tujuan belajar peserta didik yang akan dicapai.⁵³ Pun demikian, dalam pengembangan aneka kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dalam pembelajaran SKI ini (khususnya melalui komik SKI) menggunakan Taksonomi Bloom. *Ketiga*, indikator keberhasilan dari teori belajar humanistik adalah peserta didik merasa senang, bersemangat, kaya inisiatif saat belajar dan mengalami perubahan positif pada pola pikir, sikap, dan perilaku atas dasar kemauan sendiri peserta didik. Dengan kata lain bahwa agar kegiatan belajar peserta didik terjadi maksimal, maka faktor motivasi dan minat belajar sangat penting untuk diperhatikan. Jika tidak maka proses asimilasi informasi/pengetahuan baru (khususnya materi SKI) ke dalam struktur kognitif peserta didik tidak akan terjadi.⁵⁴ Beberapa hasil penelitian dan pendapat ahli (seperti dipaparkan pada sub bagian kerangka teori) menegaskan bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cerita yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi dikalangan anak-anak. Kelebihan ini dapat dijadikan modal utama untuk dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas VII MTs. Lebih khusus lagi, inilah alasan utama yang mendasari kegiatan pengembangan komik SKI melalui penelitian ini.

Berdasar pada pemikiran di atas penulis mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023** dengan harapan dapat memberikan sumbangsih karya untuk dapat membantu kesuksesan pembelajaran mata pelajaran SKI dalam pembentukan aneka kompetensi peserta didik.

B. Identifikasi, Batasan, dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah seperti:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran yang cukup relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menunjang pembelajaran SKI. Dalam penyampaian materi metode pembelajaran yang dipakai masih sebatas ceramah, cerita, dan diskusi, tanpa didukung oleh ketersediaan media pembelajaran. Sementara mata pelajaran SKI perlu ditopang oleh media pembelajaran yang relevan semacam komik, sehingga memungkinkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan komik dapat dipadukan dengan strategi atau metode pembelajaran tertentu.

⁵³ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 9.

⁵⁴ Pujirianto dan Hardianto, *Modul 3 Pendalaman*, 2.

- b. Para guru SKI relatif belum memiliki terobosan kreatif, khususnya dalam hal memiliki inisiatif mengembangkan media pembelajaran SKI semisal komik. Pembelajaran SKI hampir sangat jarang menggunakan media pembelajaran khusus, sekali waktu hanya menggunakan media gambar. Jika tersedia file film sejarah dan cocok dengan materi, maka itu yang ditayangkan.
 - c. Metode pembelajaran yang dipakai guru cenderung monoton; sebatas metode ceramah, cerita, pemberian tugas, dan diskusi sehingga berdampak pada minat, motivasi, aktivitas belajar, dan hasil peserta didik. Terlebih peserta didik cenderung menganggap SKI adalah mata pelajaran yang tidak menarik; belajar sejarah adalah hal yang membosankan. Dan juga, terdapat pandangan negatif peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang dianggap hanya menceritakan pergolakan politik dan peperangan. Penggunaan media komik diharapkan memberikan suasana baru dan menyenangkan bagi pembelajaran SKI dan dapat meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik.
 - d. Belum ada guru yang menggunakan media komik untuk pembelajaran SKI (khususnya di lokasi observasi awal MTs.N 1 Mataram, MTs. Babussalam Rungkang Merembu Labuapi Lombok Barat, dan MTs. NW Sakra Lombok Timur), sehingga saat dikomfirmasi kepada para guru rencana penelitian ini; mereka sangat berharap proses pengembangan komik SKI dan hasilnya segera terwujud.
2. Batasan Masalah
- Agar lingkup pembahasan penelitian tidak meluas, maka perlu adanya fokus masalah penelitian, yaitu:
- a. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram, karena dianggap cukup representatif dapat mewakili madrasah tsanawiyah lainnya karena secara geografis berada di pusat pendidikan dan pemerintahan kota Mataram dan Provinsi NTB, serta unggul secara prestasi baik pada tingkat lokal maupun nasional.
 - b. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan komik SKI mengacu kurikulum tahun pelajaran 2022/2023 yaitu Kurikulum 2013. Buku yang digunakan adalah buku *Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* dan mengambil materi pada semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan sub materi (1) kondisi masyarakat madinah sebelum Islam; (2) hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah; (3) pola dakwah Muhammad Saw. di Madinah; dan (4) respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. Melalui materi ini diharapkan peserta didik banyak mengambil pelajaran positif dari keteladanan akhlak Rasulullah Saw. dalam membangun peradaban Islam mulai dari Madinah yang mengedepankan perdamaian bukan berdasarkan perang dan pedang seperti digambarkan oleh sebagian kalangan.

- c. Komik SKI yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah dalam bentuk buku cetak atau *comic book*, agar peserta didik dapat dengan mudah memanfaatkannya di luar kelas tanpa bantuan perangkat elektronik. Hal tersebut karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti laptop/notebook, *handphone smart-phone*, *tablet*, dan/atau *e-book reader*. *Comic book* dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh peserta didik, sementara komik virtual/digital terkadang terkendala oleh keterbatasan kualitas perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik.
 - d. Kegiatan melukis dan mewarnai gambar animasi/kartun dalam komik SKI ini dibantu oleh teman sejawat yang memiliki keterampilan melukis atau menggambar secara manual yang selanjutnya dipindai untuk diolah menggunakan komputer. Dalam proses tersebut peneliti tetap berdiskusi dengannya terkait bentuk, karakter, isi dan alur cerita komik yang dikembangkan. Hal ini karena peneliti tidak memiliki keterampilan menggambar.
 - e. Media komik pembelajaran SKI ini merupakan bagian dari jenis media *by design learning resources*, yaitu media/sumber belajar yang sengaja dikembangkan dengan mengacu pada pedoman atau kurikulum tertentu untuk tujuan pembelajaran. Meskipun media komik SKI telah tersedia di masyarakat, namun jenisnya berbeda yaitu termasuk pada jenis media *learning resources by utilization*, yaitu media/sumber belajar yang disusun bukan untuk tujuan pembelajaran, namun dapat digunakan untuk pembelajaran.⁵⁵
3. Perumusan Masalah
- a. Bagaimanakah bentuk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023?.
 - b. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli?
 - c. Bagaimanakah kelayakan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Menghasilkan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023.
2. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba ahli.
3. Menghasilkan komik yang layak sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik MTs. tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik.

⁵⁵ Zainal Aqib, *Model-Model*, 51.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi khazanah ilmu pengetahuan atau sumber referensi tentang pembelajaran SKI dan pentingnya pengembangan atau penggunaan media dalam pembelajaran SKI, khususnya media komik dalam rangka meningkatkan segala kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran tentang konsep dasar komik dan tatacara atau prosedur pengembangan komik, khususnya komik SKI sehingga dapat dijadikan acuan atau pedoman oleh para praktisi/akademisi pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi sekolah/madrasah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan/inspirasi bagi sekolah/madrasah setingkat SMP/MTs. untuk menyediakan media komik sebagai salah satu sumber atau media pembelajaran dan memberikan dorongan/dukungan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran SKI.
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk lebih kreatif mengelola pembelajaran (khususnya pada mata pelajaran SKI) dengan cara menggunakan komik (baik komik yang tersedia di lapangan atau komik hasil penelitian ini) sebagai media pembelajaran dan yang terpenting adalah mampu mengembangkan komik SKI secara mandiri.
- c) Bagi peserta didik, komik yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan belajar SKI, sehingga memberikan ilmu pengetahuan yang lebih lengkap tentang SKI selain dari buku mata pelajaran SKI dan memberikan suasana/kondisi belajar SKI yang lebih asyik dan menyenangkan.
- d) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahwa menyediakan sumber belajar bagi anak seperti komik (khususnya komik SKI) perlu dilakukan, daripada lebih gandrung kepada komik umum yang terkadang berisi hal-hal negatif dan agar anak tidak terlena dengan gadget yang cenderung memberikan efek ketergantungan dan mengganggu kesehatan otak dan mata.
- e) Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bahwa penyediaan sumber belajar bagi sekolah/madrasah tidak saja hanya berupa buku mata pelajaran, tetapi perlu juga dilengkapi dengan media komik. Dewasa ini hampir semua mata pelajaran telah dikembangkan komiknya untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian koleksi perpustakaan sekolah/madrasah lebih lengkap sehingga dapat menarik minat dan motivasi membaca peserta didik.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian dianggap menarik jika memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan penelitian sejenis. Penelitian tersebut masih langka, bila perlu belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Dan yang terpenting adalah masalah yang diteliti

sangat unik dan hasil penelitian memiliki kemanfaatan yang besar baik secara teoritis dan praktis. Dengan kata lain, dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian. Untuk mengetahui penelitian yang dimaksud, maka perlu disajikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan ini. Meskipun sebagian penelitian terdahulu telah dipaparkan pada sub latar belakang masalah di atas, namun perlu disajikan lagi penelitian terdahulu yang lainnya, yaitu:

1. Penelitian Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya usaha (kreativitas) guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Satu sisi sejarah adalah mata pelajaran penting dan wajib bagi semua jenjang pendidikan, termasuk bagi sekolah dasar. Tetapi di sisi lain para guru dalam menyampaikan materi sejarah cenderung hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat buku sampai habis, sehingga peserta didik cepat jenuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan di SDN Sidomulyo 2, Ampel, Boyolali. Objeknya adalah peserta didik kelas 5 yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menghasilkan media komik ratu yang telah divalidasi oleh tim ahli isi 2 orang ahli dan ahli media 1 orang, serta telah diimplementasikan pada kelas 5 sekolah dasar. Dalam komik ratu ini sangat menonjolkan aspek waktu sebagai karakteristik yang khas dari “sifat-sifat sejarah” yang disajikan secara kontekstual menggunakan simbol-simbol tertentu. Setelah divalidasi komik ratu ini layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas 5 SD, karena telah mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran sejarah.⁵⁶
2. Penelitian Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di tengah masyarakat di mana banyak anak-anak yang tidak memiliki karakter yang baik dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kurang disenangi oleh peserta didik. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti mampu menghasilkan komik SKI setebal 72 halaman dan setelah komik ini digunakan dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar

⁵⁶ Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)”, *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.

peserta didik cukup signifikan sebesar 80,42% dan peserta didik merespon sangat positif penggunaan komik dalam pembelajaran.⁵⁷

Setelah ditelaah penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan untuk peserta didik kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI berbasis karakter materi semester ganjil yaitu “Pola, Misi, dan Strategi Dakwah Rasulullah Saw. di Makkah”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan Nana Saodih Sukmadinata, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki banyak perbedaan terutama dari segi materi, tahapan pengembangan komik, dan model pengembangan yang digunakan.

3. Penelitian Arif Budiman dengan judul “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di masyarakat saat ini bahwa pendidikan karakter sangat dibutuhkan dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) seringkali dilaksana-kan menggunakan metode konvensional dan monoton. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter yang valid dan praktis untuk digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sejarah Islam sudah valid dari aspek tujuan, rasional, isi media komik, karakteristik, kesesuaian dan bahasa, dan bentuk fisik. Komik sejarah Islam dalam menanamkan karakter yang dirancang sudah praktis dari segi kemudahan peserta didik menggunakan komik. Praktikalitas penggunaan komik berkisar pada angka 92 %. Penggunaan Komik sejarah Islam dalam meningkatkan karakter peserta didik sangat valid dan praktis, sehingga membuat peserta didik lebih cepat mengerti dan dapat langsung dipraktekan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, baik itu disekolah maupun peserta didik ketika berada di rumah.⁵⁸

⁵⁷ Ahmad Najuha Taufik dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta”. (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 4 dan 22, Accessed Juni, 17, 2023, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>

⁵⁸ Arif Budiman, “Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar”, *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498), (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022), (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022), 79 dan 83, Accessed Juni, 17, 2023, Website: <http://ecampus.iainbatusangka.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan, sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs.; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik di SDN 13 Tigo Jangko, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan ini memiliki banyak perbedaan baik dari segi sasaran pengguna, tahapan pengembangan komik, maupun model pengembangan yang digunakan.

4. Penelitian Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya fenomena bahwa pelajaran SKI dirasakan membosankan oleh siswa. Bahkan dari 37 peserta didik yang diwawancarai semuanya tidak menyenangi mata pelajaran SKI. Karenanya, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dan menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Al-Hikmah Jombang Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas VII pada tahun pelajaran 2018-2019. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen *pretest-posttest control group*. Data dianalisis menggunakan SPSS 18.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.⁵⁹

Setelah diperhatikan penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan komik sejarah kebudayaan kelas VII MTs., sedangkan perbedaannya adalah (a) penelitian di atas mengembangkan komik SKI materi semester genap “Profil dan Kepemimpinan Khalifah Umar bin Abdul Aziz.”, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik SKI materi semester ganjil yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”; (b) penelitian di atas tidak saja mengembangkan komik SKI tetapi juga sampai uji efektifitas melalui desain penelitian *quasi eksperimen pretest-posttest control group*, sedangkan penelitian ini dilakukan hanya sampai tahapan uji kelayakan komik SKI pada uji coba ahli dan uji coba pada peserta didik; dan (c) penelitian di atas menggunakan menggunakan pengembangan model 4-D (four D

⁵⁹ Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana, dan Aina'ul Mardiyah, “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”, *Jurnal Pendidikan Islam*, (E-ISSN: 2550-1038), (Vol. 5, No. 1, 2021), (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021), 35 dan 38, Accessed Juni, 17, 2023, Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.

model), yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan miliknya Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985) yang lazim dikenal dengan istilah model pengembangan Dick, Carey, and Carey. Dengan demikian antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini memiliki beberapa perbedaan, sehingga bentuk dan karakteristik pun berbeda. Ini memberikan dasar kuat bahwa komik SKI yang peneliti kembangkan kecil kemungkinan untuk terjadi plagiarisme.

Keempat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas memiliki kesamaan yang sangat mendasar sebagai latar belakang pelaksanaan penelitian meskipun dilakukan di jenjang pendidikan dan materi yang berbeda yaitu adanya tuntutan untuk menghadirkan media dalam pembelajaran dan guru diharapkan untuk kreatif menghasilkan/memanfaatkan media pembelajaran yang variatif seiring semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga semakin berkurang penggunaan cara-cara mengajar guru yang konvensional/monoton yaitu ceramah dan/atau mencatat materi sampai habis. Salah satu media pembelajaran potensial yang perlu dikembangkan oleh guru adalah media komik, khususnya melalui penelitian ini adalah komik SKI karena memiliki cukup banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Terlebih lagi dari proses indentifikasi yang telah dilakukan belum ditemukan penelitian pengembangan komik SKI pada kelas VII MTs., pengembangan komik yang lain dilakukan pada mata pelajaran lain, jenjang kelas berbeda, dan tingkat/jenis pendidikan yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs.. Produk komik SKI yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik.
2. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013.
3. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A4, agar gambar dan tulisan lebih jelas.
4. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*.
5. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
7. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi. Ini dapat dilakukan sesuai contoh

- komik dalam buku Nana Sudjana bahwa penggunaan halaman komik tidak saja berisi balon kata-kata tetapi narasi penjelasan.⁶⁰
8. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
 9. Sebagai unsur kebaruan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab.
 10. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw. periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
 11. Sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok.
 12. Unsur-unsur komik SKI ini yaitu (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi/cerita komik, ada 4 (empat) bagian yaitu kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dan respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. (i) di setiap bagian akhir komik terdapat untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema; (j) bahan bacaan komik; serta (l) *curriculum vitae* penulis.
 13. Tahapan kegiatan pembelajaran yang dirumuskan dalam komik SKI ini diharapkan dapat mendukung lancarnya pembelajaran peserta didik MTs./SMP yang secara umum menggunakan pendekatan saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengimplentasikan metode ilmiah dalam pembelajaran di dalam maupun luar kelas. Adapun tahapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik adalah mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.⁶¹

⁶⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media*, 66; Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁶¹ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum merumuskan pengertian media pembelajaran secara utuh, terlebih dahulu perlu memahami pengertian media. Pengertian media dapat ditinjau dari 2 (dua) segi yaitu etimologi dan terminologi. Dari segi etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin (Yunani) yaitu *medius* atau *medium* yang artinya pengantar, perantara, dan tengah.¹ Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dijelaskan bahwa kata media diartikan sebagai alat.² Sebagian ahli ada yang menggunakan istilah lain untuk menyebut peralatan belajar yaitu *audiovisual aids* dan *teaching material* atau instruksional material yang dekat artinya dengan alat peraga, yaitu sesuatu yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati dengan panca indera.³

Sementara itu dari segi terminologi, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain secara sederhana menyebutkan bahwa media adalah perangkat penyampai pesan/informasi belajar.⁴ Persis dengan pendapat tersebut, Suparman berpendapat sebagaimana dikutip oleh Fathurrahman dan Sobry Sutikno bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.⁵ Sebagaimana dikutip oleh Nunuk Suryani, dkk, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) juga berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mentrans-misikan atau menyampaikan pesan atau informasi.⁶

Selanjutnya jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka.⁷ Musfiqon dalam Nunuk Suryani, dkk. juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk menerangkan/memperjelas materi ajar yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru.⁸ Sementara itu Udin Syaifuddin Saud memandang media pembelajaran dari segi tujuan penggunaannya, di mana media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai penyampai pesan agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁹

¹ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 2.

² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 726.

³ Anissatul Mufarrakah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), 102.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 120.

⁵ Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 65.

⁶ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 2.

⁷ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 7.

⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

⁹ Udin Syaifuddin Saud, *Pengembangan Profesi Guru* (Bandung: Alfabeta, 2010), 66.

Penjelasan lebih lengkap disampaikan oleh Gerlach dan Ely seperti dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa pengertian media terbagi menjadi 2 (dua) yaitu pengertian umum dan khusus. Dalam pengertian umum media dapat berupa manusia, guru, materi, buku teks, masyarakat, lingkungan sekitar, dan lingkungan sekolah atau kejadian yang membangun kondisi di mana peserta didik bisa mendapatkan informasi/pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan dalam pengertian khusus media dalam konteks pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat elektronis, alat grafis, atau fotografis untuk merekam, menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

Beberapa pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran adalah segala sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan/memperjelas materi ajar yang memungkinkan dapat menarik perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan perasaan peserta didik, sehingga diharapkan berdampak positif terhadap meningkatnya kualitas proses dan hasil belajarnya. Sebagai contoh: sesuatu yang berbahaya, kejadian yang sudah berlalu, sesuatu yang sulit diraih, tidak bisa dilihat kasat mata, dan/atau sangat besar ukurannya dapat dihadirkan di depan kelas melalui perantara media. Dengan kata lain, kehadiran media dalam kelas dapat menampilkan dunia secara tidak langsung, sehingga peserta didik tidak perlu hadir langsung ke lokasi aslinya atau membawa obyek asli karena pertimbangan kendala satu dan lain hal.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menggunakan media dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mentransfer/menyampaikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat dengan cepat, jelas, dan benar menangkap pesan yang terkandung dalamnya. Materi ajar yang obyeknya berbahaya jika dilihat langsung (seperti gunung meletus dan/atau peristiwa kebakaran) atau tidak mungkin bisa dilihat langsung (seperti posisi bumi atau tata surya), dapat dihadirkan ke dalam kelas dalam bentuk gambar atau video dan globe/peta. Materi ajar yang ukurannya teramat kecil (seperti sel atau virus), dapat dilihat dengan menggunakan mikroskop. Ketika peserta didik ingin mempelajari tentang ikan laut (misal cumi-cumi), maka guru dapat membawa cumi-cumi tersebut ke dalam kelas. Materi ajar yang berisi ulasan sejarah meledaknya bom nuklir Hiroshima dan Nagasaki, dapat disaksikan dalam kelas dengan menampilkan gambar atau video. Dan ketika peserta didik ingin mendapatkan informasi komprehensif terkait materi ajar, maka dapat diperoleh pada media massa, internet, dan perpustakaan.

Uraian di atas berkaitan dengan fungsi media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka fungsi media pembelajaran (sebagaimana pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain) dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua), yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar. *Pertama*, media pembelajaran sebagai alat bantu dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

beberapa kondisi di mana guru sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu, yaitu: (1) ketika menjelaskan materi ajar yang memiliki kesukaran tertentu dan memerlukan alat bantu seperti grafik, gambar, video, mikroskop, dan lainnya. Dengan kata lain adalah materi yang penjelasannya tidak cukup dengan bahasa verbal guru saja. (2) Mengusahakan agar peserta didik tetap betah dan senang dalam belajar. Untuk tujuan ini dibutuhkan media yang interaktif dan menghibur. *Kedua*, media pembelajaran sebagai sumber belajar akan memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi komprehensif terkait materi ajar (seperti buku, tv, internet, film sejarah, museum, media massa, perpustakaan, dan lain-lain) dan menjelaskan materi ajar yang mengharuskan guru untuk membawa obyek asli dari materi ajar (seperti ketika mempelajari tentang katak, cumi-cumi, sepeda motor, dan sebagainya).¹¹

Menambahkan fungsi media pembelajaran di atas, Levied dan Lentz dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah:

- 1) Fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilk-an di kelas.
- 2) Fungsi afektif, melalui gambar yang disajikan dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.¹²

Sementara itu Sudjana berpendapat seperti dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran, dapat memudahkan aktivitas guru menyampaikan materi ajar dan peserta didik dalam menguasai materi ajar; (2) media pembelajaran adalah bagian integral dari pembelajaran, penggunaannya harus memper-hatikan aspek-aspek lain dalam pembelajaran misal tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, atau aspek lainnya; (3) media pembelajaran adalah alat hiburan bagi peserta didik yang menarik, agar peserta didik aktif, senang, dan betah saat belajar; (4) media pembelajaran dapat memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar, karena tidak semua materi cukup dijelaskan dengan bahasa verbal guru; dan (5) untuk meningkatkan mutu pembelajaran, mempertinggi aktifitas pembelajaran.¹³

¹¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 121-123.

¹² Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

¹³ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 134.

Asyhar dalam Nunuk Suryani, dkk. juga berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran sebaga berikut:

- a) Fungsi semantik, yaitu mampu mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar agar peserta didik dapat memahaminya dengan benar, jelas, dan cepat.
- b) Fungsi manipulatif, yaitu mampu merekayasa materi ajar sedemikian rupa ketika obyek materi ajar tidak dapat dihadirkan secara langsung, seperti tata surya, gunung meletus, atau gempa bumi.
- c) Fungsi fiksatif, yaitu mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali obyek/kejadian masa lampau, sebagai contoh materi ajar sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
- d) Fungsi distributif, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta inderawi manusia. Misalnya pembelajaran yang dilakukan di auditorium dengan jumlah peserta didik yang banyak, maka penggunaan *slide powerpoint* sangat efektif yang diproyeksikan dengan layar lebar. Di samping itu juga penggunaan siaran televisi dan/atau internet dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.
- e) Fungsi sosiokultural, yaitu mampu memfasilitasi keberbedaan sosiokultural peserta didik, misalnya dengan media video guru dapat menjelaskan keanekaragaman suku di Indonesia dalam waktu yang relatif singkat, bila dibandingkan dengan bahasa lisan guru.
- f) Fungsi psikologis, mampu mempengaruhi aspek psikologi peserta didik sehingga mendukung kelancaran pembelajaran seperti untuk menarik perhatian, menumbuhkan kesadaran, mengembangkan kecerdasan, membina keterampilan, mengem-bangkan intuisi imajinasi, dan membangkitkan motivasi peserta didik.¹⁴

b. Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Materi/obyek yang dipelajari peserta didik ada yang bentuknya konkret dan ada pula yang abstrak, terkadang juga obyek yang dikaji adalah sesuatu yang berbahaya, terlalu dalam atau jauh tempatnya, sulit pegang, kejadian yang telah berlalu, ukurannya terlalu kecil atau besar, tidak jelas, sulit dilihat secara langsung, terlalu banyak jumlahnya, dan lain sebagainya. Menghadirkan media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengkaji materi/obyek yang seperti itu. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.

Senada dengan penjelasan di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempertinggi aktivitas belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁴ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 4.

2. Materi/obyek yang dipelajari menjadi jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang pada akhirnya memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sekedar menggunakan penjelasan verbal guru, sehingga diharapkan peserta didik betah di kelas dan guru tidak kehabisan stamina, terlebih jika dalam sehari guru punya banyak jam pelajaran.
4. Aktivitas belajar peserta didik lebih bervariasi, tidak sekedar mendengar penjelasan guru saja, tetapi juga mereka mengadakan pengamatan, percobaan, demonstrasi, diskusi, dan lain sebagainya.¹⁵

Sementara itu Azhar Arsyad berpandangan bahwa media berkaitan erat dengan metode mengajar. Pemilihan suatu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada faktor lain yang perlu diperhatikan seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan jenis aktivitas belajar yang harus ditampilkan peserta didik.¹⁶

Hamalik dalam Azhar Arsyad juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat: (a) membangkitkan keinginan, minat, motivasi, perhatian, dan aktivitas belajar peserta didik; (b) memberikan pengaruh besar terhadap psikologi peserta didik dalam belajar; (c) jika pembelajaran masih pada tahap orientasi pembelajaran, maka penggunaan media akan mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi saat itu; dan (d) membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan materi/ informasi.¹⁷

Pun demikian dengan Nunuk Suryani, dkk. mendeskripsikan bahwa manfaat media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 (dua) itu:

- a) Bagi guru, manfaat media pembelajaran yaitu:
 - 1) Mengarahkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
 - 2) Sebagai pegangan, petunjuk arah, dan urutan kegiatan pengajaran yang terstruktur.
 - 3) Membantu guru untuk lebih cermat dan teliti dalam mendesain pembelajaran.
 - 4) Memudahkan penyajian materi ajar menjadi lebih konkret, terutama materi ajar yang abstrak.
 - 5) Guru dapat menerapkan metode dengan media yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
 - 6) Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa ada rasa tertekan dalam diri peserta didik.
 - 7) Mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur dan memudahkan penyampaiannya.
 - 8) Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran.

¹⁵ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 2.

¹⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

¹⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 19.

- b) Bagi peserta didik, manfaat media pembelajaran yaitu:
- (1) Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.
 - (2) Memberikan dorongan kepada peserta didik agar semangat belajar secara mandiri maupun bersama-sama di kelas.
 - (3) Membantu peserta didik untuk dapat cepat memahami materi ajar yang ditampilkan melalui media.
 - (4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar.
 - (5) Membangun kesadaran peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang terbaik dan relevan dengan materi ajar.¹⁸

Dilengkapi pula oleh Sudirman N. dkk dalam Pupuh Fathur-rahman dan Sobry Sutikno dengan memaparkan nilai praktis atau kemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih konkret, misalnya dalam menjelaskan materi sistem respirasi pada manusia maka akan lebih efektif menggunakan media film/video.
- (b) Mampu menghadirkan suatu obyek yang ukurannya sangat besar yang tidak mungkin dapat dihadirkan dalam kelas, misalnya gunung, pabrik, pesawat, alam raya atau lainnya dengan menggunakan media gambar, video atau film.
- (c) Media dapat memperlambat gerakan yang terlalu cepat atau mempercepat gerakan yang lambat dengan program *slow motion* dan *speed motion*.
- (d) Dapat menyeragamkan informasi/pengetahuan yang diterima peserta didik, meskipun berada pada jam dan kelas yang berbeda. Misalnya satu *slide powerpoint* atau film/video dapat disajikan di beberapa kelas tempat guru mengajar, meskipun jam pelajaran berbeda.
- (e) Mendorong tumbuhnya motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat dan membuat semangat belajar peserta didik.
- (f) Media mampu mengontrol dan mengatur kegiatan belajar peserta didik.
- (g) Media dapat menyimpan/merekam materi ajar, sehingga dapat diulang penyajiannya pada waktu tertentu saat dibutuhkan. Misalnya menyimpan materi di *laptop/flashdisk/compact disk* atau lainnya, memungkinkan guru dapat mengadakan pembelajaran *remedial* pada saat yang lain ketika dibutuhkan.
- (h) Hadirnya media pembelajaran akan memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, misalnya ketika menjadikan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
- (i) Media dapat menyajikan obyek/barang yang langka/peristiwa yang sudah terjadi (sejarah) misalnya kejadian gunung meletus, gempa bumi, tsunami, gerhana matahari total, atau peristiwa perang perjuangan kemerdekaan Indonesia.

¹⁸ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 14-15.

- (j) Media dapat menampilkan obyek ukuran kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, misalnya melalui penggunaan mikroskop atau tayangan video yang memuat obyek tersebut.¹⁹

Demikian penting fungsi dan bermanfaatnya media pembelajaran seperti penjelasan di atas, menuntut guru untuk dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dan benar. Tetapi perlu diingat oleh guru bahwa tidak setiap situasi dan kondisi media dapat digunakan dalam pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa ada tiga situasi yang tepat untuk menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Intensitas perhatian peserta didik berkurang ketika sudah bosan mendengarkan uraian panjang guru, apalagi cara guru menjelaskan tidak menarik. Saat kondisi demikian kehadiran media akan bermakna bagi peserta didik, karena dapat menumbuhkan minat dan perhatian belajarnya.
- 2) Materi ajar yang sudah disampaikan guru kurang dipahami oleh peserta didik. Saat kondisi demikian kehadiran media dapat memperjelas pemahaman peserta didik dan memperkaya informasi-informasi penting terkait materi ajar, misalnya melalui penggunaan gambar, grafik, video, diorama, lingkungan alam sekitar, komik, *slide powerpoint*, internet, atau model-model tertentu.
- 3) Keterbatasan sumber belajar yang dimiliki satuan pendidikan. Saat kondisi demikian guru dituntut untuk punya inisiatif dan keterampilan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, atau memanfaatkan bahan-bahan yang murah dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar.
- 4) Guru tidak bersemangat untuk menjelaskan materi ajar secara verbal, akibat banyaknya jam mengajar pada hari tersebut. Saat kondisi demikian guru dapat menampilkan media dalam bentuk gambar, grafik, *slide powerpoint*, video, internet, komik, diorama, lingkungan alam sekitar atau model-model tertentu.²⁰

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak varian, dapat dibagi berdasarkan beberapa aspek seperti jenis, daya liputnya dan bahan serta cara pembuatannya. Berikut pembagian media pembelajaran dimaksud:

- a. Berdasarkan aspek jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *cassette recorder*, mp3, piringan hitam; (2) media visual, yaitu media yang mengandalkan kemampuan indra penglihatan seperti *film strips*, *slides*, foto, gambar/lukisan, dan cetakan; dan (3) media audiovisual, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar seperti audiovisual diam dan audiovisual gerak.

¹⁹ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 74.

²⁰ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 6.

- b. Berdasarkan aspek daya liputnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu: (1) media dengan daya liput luas dan serentak seperti radio, media masa, internet, dan televisi; (2) media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat seperti *slide*, film rangkai, *sound slide*, dan video yang harus menggunakan tempat tertutup dan relatif gelap; dan (2) media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Berdasarkan aspek bahan dan cara pembuatannya, media pembelajaran dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu: (1) media sederhana, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya mudah diperoleh serta murah harganya seperti media alam, lingkungan sekitar sekolah/rumah, dan balok atau kubus yang dibuat dari sisa kerja tukang meuble; dan (2) media kompleks, yaitu media yang alat dan bahan pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, serta butuh kemampuan khusus dalam pembuatannya.²¹

Tidak berbeda dengan uraian di atas, ahli lain menjabarkan media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 (empat) jenis, yaitu: (a) media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar seperti foto, gambar, lukisan, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; (b) media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk model dan memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi seperti model padat, manusia, torso, herbarium, model penampang, akuarium, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain; (c) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, OHP, dan lain-lain; dan (d) media lingkungan/alam sekitar seperti lingkungan sekolah, rumah, sawah, hutan, pegunungan, laut, dan lain-lain.²²

Selain kedua pendapat di atas, pendapat lain menguraikan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi 5 (lima) jenis yaitu: (1) media berbasis manusia yaitu media pertama dan tertua untuk menyampaikan pesan; (2) media berbasis cetakan seperti buku teks, buku pedoman, jurnal, majalah, dan lembaran kertas; (3) media berbasis visual, media ini tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetakan; (4) media berbasis audio-visual yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan mesin mekanis-elektronik; dan (5) media berbasis komputer yaitu cara pembuatan dan penyampaian pesan mengandalkan kemampuan teknologi digital.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diklasifikasikan bahwa media komik, khususnya komik sejarah kebudayaan Islam termasuk pada media visual atau media cetak atau media grafis atau media dua dimensi.

4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran agar penggunaan media mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip

²¹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar*, 124-126.

²² Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 3-4.

²³ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 48-54.

pemilihan media seperti dijelaskan oleh Sudjana dalam Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, yaitu:

- 1) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan materi ajar yang diajarkan.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Penyajian atau penggunaan media harus sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan ketersediaan sarana pembelajaran.
- 4) Penempatan atau penggunaan media harus memperhatikan waktu, tempat dan situasi.²⁴

Miarso dalam Nunuk Suryani, dkk. juga memaparkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media yaitu:

- a) Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran, karena tidak ada jaminan satu media dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan.
- b) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran.
- c) Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, misal belajar dalam kelompok kecil, diskusi, belajar klasikal, atau belajar secara individual.
- d) Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru perlu mempersiapkan secara matang media pembelajaran yang dipilih dan digunakan, berikut peralatan yang diperlukan agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- e) Sebelum media pembelajaran digunakan, peserta didik perlu dipersiapkan agar dapat mengarahkan perhatiannya pada informasi-informasi penting selama penyajian dengan media langsung.
- f) Media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.²⁵

Sementara itu penjelasan lebih detail disampaikan oleh Azhar Arsyad terkait prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, di mana guru sangat perlu memahami teori belajar, kondisi belajar peserta didik, dan prinsip ilmu jiwa belajar (psikologi). Rincian prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

- (1) Motivasi belajar peserta didik. Faktor minat sangat penting dalam belajar. Peserta didik perlu dimotivasi sedemikian rupa melalui konten yang terkandung dalam media pembelajaran, agar muncul minat belajar dalam diri mereka.
- (2) Keberbedaan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan perlu memfasilitasi keberbedaan karakteristik peserta didik, terutama dalam hal cara dan kemampuan belajarnya.

²⁴ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 68-69.

²⁵ Suryani, dkk., *Media Pembelajaran*, 33.

- (3) Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan harus mampu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
- (4) Struktur isi materi ajar. Materi ajar akan cepat dipahami dan bertahan lama dalam diri peserta, jika didesain sedemikian rupa oleh guru. Upaya tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
- (5) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik perlu memiliki pengalaman/kemampuan tertentu sebelum menggunakan media pembelajaran.
- (6) Emosi. Media pembelajaran yang baik adalah yang mampu menghadirkan respons emosional dalam diri peserta didik seperti perasaan sedih, empati, takut, cemas, cinta kasih, dan rasa senang.
- (7) Keterlibatan peserta didik. Informasi yang terkandung dalam media pembelajaran harus mampu merangsang peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.
- (8) *Feedback*. Umpan balik sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik. Intensitas keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh piranti pembelajaran digunakan guru, salah satunya media pembelajaran. Adanya umpan balik akan berguna bagi perbaikan pembelajaran berikutnya.
- (9) Penguatan (*reinforcement*). Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh faktor penggunaan media. Peserta didik yang berhasil belajarnya perlu diberikan penguatan atau didorong untuk terus belajar agar terbangun kepercayaan diri dan muncul perilaku positif dalam belajar di masa-masa berikutnya.
- (10) Latihan dan pengulangan. Materi ajar yang baru dipelajari atau diketahui peserta didik, tidak selamanya langsung melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik. Oleh karena itu ketersediaan media pembelajaran dapat digunakan guru untuk kegiatan latihan dan pengulangan materi ajar agar dapat melekat atau bertahan lama dalam diri peserta didik.
- (11) Aplikasi/penerapan. Indikator keberhasilan belajar peserta didik tidak cukup hanya sampai pada tingkat pemahaman atau penguasaan materi, tetapi peserta harus mampu menerapkan materi ajar dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik untuk sampai pada kegiatan belajar peserta didik pada ranah penerapan.²⁶

Ketersediaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kondu-sifitas pembelajaran. Meskipun demikian, para guru perlu memper-hatikan dan memegang prinsip-prinsip pemilihan dan peng-gunaan media pembelajaran di atas agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Dengan kata lain bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak boleh dilakukan

²⁶ Arsyad, *Media Pengajaran*, 71-74.

sembarangan. Satu hal penting yang dapat disimpulkan dari prinsip-prinsip di atas adalah media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Agar media mampu memberikan kontribusi positif bagi pencapaian tujuan pembelajaran, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu: (1) guru perlu benar-benar paham tentang media pembelajaran seperti jenis-jenis media pembelajaran dan manfaatnya, kriteria pemilihan media, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut penggunaan media dalam pembelajaran berikutnya; (2) guru perlu memiliki inisiatif dan keterampilan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Hal ini agar guru mampu survive jika berada di tengah keterbatasan kondisi satuan pendidikannya; (3) guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran; dan (4) guru perlu mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menilai efektifitas penggunaan media, berikut tindak lanjut penggunaan media pada pembelajaran berikutnya.²⁷

Pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal, membutuhkan ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Agar guru tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran guru perlu memperhatikan kriteria-kriteria media pembelajaran di bawah ini:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media pembelajaran tidak sembarangan, tetapi harus berangkat dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Mendukung penyampaian materi ajar, kehadiran media pembelajaran dapat memperkaya informasi-informasi yang diperoleh peserta didik.
3. Media pembelajaran harus praktis, fleksibel, dan tahan lama. Dengan kata lain media pembelajaran mudah didapatkan atau dibuat, mudah digunakan/aplikasikan oleh guru dan peserta didik, dan kuat/tidak cepat rusak.
4. Guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media. Ini adalah kriteria utama yang harus dipenuhi, karena secanggih apapun media tidak ada gunanya jika guru tidak bisa menggunakannya.
5. Media pembelajaran harus tepat sasaran penggunaannya. Media yang digunakan harus sesuai dengan jenis kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Ada media untuk pembelajaran cocok untuk belajar individu/mandiri, belajar kelompok, dan belajar klasikal. Ada media yang cocok untuk peserta didik yang mengandalkan kemampuan audio, kemampuan visual, kemampuan audi-visual, dan/atau kemampuan kinestetik.
6. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi standar kualitas; baik kualitas gambar maupun fotogram harus memenuhi persyaratan teknis

²⁷ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4.

tertentu. Misal dalam pembuatan *slide power-point* informasi yang ingin disampaikan tidak terganggu oleh asesoris pendukung *slide* maupun latar belakang *slide*.²⁸

Senada dengan pendapat di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i menjelaskan bahwa kriteria-kriteria pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media yang dipilih dan digunakan atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b) Media dapat memberikan dukungan terhadap materi ajar, artinya media pembelajaran mampu memperjelas dan memperkaya materi ajar yang disampaikan guru.
- c) Dapat digunakan/diaplikasikan oleh guru atau peserta didik, artinya bahwa bagaimanapun jenis, rupa atau bentuk media pembelajaran yang digunakan yang terpenting adalah guru atau peserta didik mampu menggunakannya.
- d) Cukup waktu untuk menggunakannya, sehingga memiliki keman-faatan bagi belajar peserta didik.
- e) Sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga informasi-informasi penting yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh peserta didik.²⁹

Kehadiran media pembelajaran akan dapat membantu kerja guru dalam mengelola pembelajaran, namun perlu diingat bahwa penggu-naan media dalam pembelajaran jangan dipaksakan, sehingga dapat mengganggu tugas-tugas guru. Menghadirkan media pembelajaran bukanlah keharusan jika kondisi tidak memungkinkan, tetapi sebagai pendukung jika diperlukan untuk mempertinggi kualitas pembe-lajaran.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki langkah-langkah tertentu yang harus dilakukan agar jalannya pembelajaran lancar terkendali sesuai dengan perangkat RPP yang telah disiapkan. Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno menjelaskan bahwa ada 6 (enam) langkah dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggu-nakan media.
2. Guru melakukan pemilihan dan penetapan media pembelajaran yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Media yang dipilih dan ditetapkan harus dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Guru mempersiapkan kelas; kondisi kelas dan anak-anak perlu dipersiapkan sebelum penggunaan media. Mereka perlu dimotivasi dengan baik agar semangat dan dapat cepat menguasai materi ajar melalui penggunaan media pembelajaran.
4. Guru menyajikan dan memanfaatkan media dengan baik agar dapat membantu guru menjelaskan atau memperjelas materi ajar.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*, 74-76.

²⁹ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 4-5.

5. Mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang disajikan dapat juga dipergunakan secara langsung oleh peserta didik dalam mendukung kegiatan belajarnya atau dipraktikkan langsung oleh guru sedemikian rupa agar peserta didik belajar maksimal.
6. Guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.³⁰

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran di atas harus dilakukan secara berurutan (tidak boleh lompat, diacak, atau meniadakan salah satu atau beberapa langkah) dan sifatnya terus menerus (hasil refleksi atau evaluasi dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya), karena akan mempengaruhi efektifitas penggunaan media dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Penjelasan di atas (pada bagian jenis-jenis media) mengemukakan bahwa komik termasuk pada jenis media visual, media cetak, media grafis, dan media dua dimensi. Sebagai media visual pemanfaatan media komik mengandalkan kemampuan penglihatan, sebagai media cetak komik diproduksi dengan cara dicetak dan umumnya berbentuk buku atau di media massa (koran/majalah), sebagai media grafis komik dibuat dengan cara digambar baik digambar manual maupun digital/virtual, dan sebagai media dua dimensi gambar dalam komik memiliki ukuran panjang dan lebar.

Sebagai media pembelajaran komik adalah media yang unik, memiliki karakteristik khas yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Komik memiliki dua kekuatan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya, yaitu komponen gambar dan komponen kata yang saling berkaitan. Komponen gambar menyimpan makna seribu kata dan komponen kata terekspresikan dalam seribu gambar. Berkat kedua komponen tersebut, komik dapat diumpamakan seperti perpaduan antara film dan buku; dialog dalam komik seolah transkrip dialog dalam sebuah drama/film dan komik umumnya dicetak dalam bentuk sebuah buku.

Dunia komik berkembang demikian pesat dan menemukan momen-tumnya pada era tahun 90-an. Sampai sekarang pun komik cukup digemari oleh masyarakat baik oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Contoh Komik Doraemon, Komik Detektif Conan, Komik OnePiece, dan Komik Naruto. Pada perkembangan selanjutnya komik digunakan sebagai media pembelajaran; contoh komik sains biologi, komik sains fisika, komik geografi, dan komik sejarah. Jika dulu komik

³⁰ Fathurrahman dan Sutikno, *Strategi Belajar*, 72.

tercetak dalam buku (*comic book*) dan/atau surat kabar/majalah, sekarang terdapat juga komik digital atau virtual. Berkaitan dengan komik digital atau virtual, sebuah situs bernama Pendidikan.id mengeluarkan terobosan hebat berupa komik literasi yang isinya tidak sekedar menghibur anak-anak tetapi berisi ajaran moral, pendidikan, etika sosial, kondisi budaya, kesehatan, dan ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat menjadi sasaran utama para peserta didik berselancar di dunia internet. Dan ternyata komik literasi tersebut sangat digemari, membangkitkan minat dan motivasi belajar mereka.³¹

Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. dalam tulisannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang” juga menyatakan bahwa akhir-akhir ini perkembangan komik sangat baik. Komik mampu menjadi bacaan yang sangat digandrungi di kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Saat ini, banyak buku-buku pelajaran dibuat dengan desain menarik, bahkan dikemas menyerupai tampilan komik atau ilustrasi animasi/kartun. Dalam dunia pendidikan, komik ilmiah pun mulai menjadi fenomena sebagai alat pembangkit minat atau motivasi belajar peserta didik. Cerita dalam komik yang sangat imajinatif didukung gambar yang menarik, lucu, dan menggelikan serta komunikasi yang lugas membuat komik sangat digandrungi di kalangan anak-anak. Visual gambar dalam komik membantu mendorong peserta membangkitkan minat belajarnya.³²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif bagi perbaikan kondisi belajar peserta didik, seperti dikatakan oleh Hurlock dalam Jumariyati sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. bahwa komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik.³³ Thorndike dalam Nana Sudjana dan Ahmad Riva’i memaparkan bahwa dari segi ketatabahasaan, komik memiliki sisi kemenarikan. Anak yang membaca satu buah komik di setiap bulannya, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang bisa dibaca sama dengan yang ada pada buku-buku yang dibacanya setiap tahun secara terus-menerus.³⁴ Dan Hutchinson dalam Desmasary sebagaimana dikutip oleh Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk. menyatakan bahwa komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran, di mana sebanyak 74% guru yang disurvei mengakui bahwa komik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan 79% guru menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Komik juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.³⁵

³¹ Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia*, Pendidikan.id/news/komik-literasi, Diakses 20 Juni 2020.

³² Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 1 Malang”, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, (Vo. 1 No. 3 Tahun 2015), (Malang: UMM Malang, 2015), 343-355, last modified, March, 2015, Accessed October, 19, 2019, <https://ejournal.umm.ac.id>, <https://media.neliti.com>, <https://scholar.google.co.id>, 344.

³³ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 346

³⁴ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 67.

³⁵ Utariyanti, dkk., “Pengembangan Media, 344.

Sampai di sini muncul pertanyaan, apakah itu komik?. Kata komik secara etimologi berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.³⁶ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhubungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.³⁷ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu. Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),³⁸ *virtual/ digital comic* (komik online), dan lain-lain.

Sementara itu secara terminologi pengertian komik dapat dipahami dari beberapa pendapat ahli di bawah ini.

- a. Nana Sudjana memberikan batasan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu sesuai dengan tema ceritanya. Komik juga diartikan sebagai wahana penuturan kata-kata, perangkaian gambar-gambar yang dilengkapi teks yang menceritakan suatu kisah. Umumnya komik dibuat dalam bentuk cetakan kertas buku komik, komik dalam majalah, dan komik dalam surat kabar.³⁹
- b. Daryanto memberikan definisi bahwa komik adalah karya animasi/kartun yang menggambarkan karakter dan mengkisahkan suatu cerita dalam urutan yang erat, dikaitkan dengan gambar dan didesain dalam rangka menyuguhkan hiburan untuk para pembaca atau peminatnya.⁴⁰
- c. Hasan Shadely memberikan definisi bahwa komik adalah suatu rangkaian cerita yang terangkai dalam gambar-gambar animasi/kartun dilengkapi dengan *speaks balloons* (balon kata-kata) dan/atau narasi sebagai penjelasan terhadap gambar yang dimuat.⁴¹
- d. Ahmad Rohani berpendapat bahwa komik adalah rangkaian kisah/cerita bergambar yang disusun secara bersambung dan kadang isinya bersifat humor/lucu. Komik biasanya memusatkan perhatiannya pada masalah-masalah keseharian yang terjadi di lingkungan sekitar, ceritanya dibuat ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aneka aksi, bahkan komik yang dimuat pada beberapa koran, majalah, dan buku dibuat lebih hidup serta diolah dengan penggunaan beragam warna secara bebas.⁴²

³⁶ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

³⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

³⁸ Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

³⁹ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3

⁴⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127

⁴¹ Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990), 54

⁴² Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

- e. Haryono berpendapat komik adalah suatu alat untuk mentransmisikan kisah/cerita dengan menampilkan aneka rangkaian gambar. Komik juga disebut cerita bergambar. Gambar tersebut berfungsi untuk menjelaskan cerita/kisah agar pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disuguhkan oleh pembuat komik.⁴³
- f. Pendapat lebih detail dikemukakan oleh Danaswari sebagaimana dikutip oleh Nunik Nurlatipah, dkk. bahwa komik hakekatnya adalah cerita bergambar yang memiliki beberapa ciri yaitu: (a) memiliki karakter, yang diperankan oleh figur/tokoh komik; (b) tampilan ekspresi dari wajah karakter sesuai dengan tema pembicaraan antar figur atau masalah yang dihadapi oleh figur/tokoh misal tersenyum, sedih, marah, senang, kaget, dan kesal; (c) penjelasan gambar dimuat dalam balon-balon kata, di dalamnya dapat berisi dialog antar figur/tokoh komik atau berupa narasi penjelasan; d) memiliki garis gerak pada gambar, yaitu semacam efek agar gambar terlihat hidup dalam imajinasi para pembacanya; (e) mempunyai dukungan latar (*background*); ini agar jelas konteks materi yang disampaikan dalam komik; dan (f) panel, ialah semacam urutan kejadian dari setiap gambar-gambar atau materi sebagai kelanjutan dari kisah/cerita yang sedang berlangsung.⁴⁴

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu kisah/cerita yang divisualisasikan dalam bentuk gambar kartun/animasi dengan menampilkan karakter dan memerankan suatu rangkaian cerita yang umumnya didesain dalam bentuk dialog antar peran/ tokoh atau narasi penjelasan gambar yang tertera dalam balon-balon kata yang sederhana, ringkas, lugas, lucu dan menghibur. Komik biasanya dimuat dalam sebuah buku, koran, majalah, dan pamflet. Sifat komik yang lucu dan menghibur inilah yang menjadi modal utama untuk dapat menggaet minat, motivasi, dan atau perhatian belajar peserta didik.

2. Jenis-Jenis Komik

Komik yang beredar di tengah masyarakat beraneka macam, namun tidak semua komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komik yang tepat dan benar digunakan untuk tujuan pembelajaran adalah komik didaktik atau komik edukatif atau komik pendidikan, karena mengemban misi mencetak peserta didik tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Dalam kaitan ini, Rohani mengingatkan bahwa para guru harus sadar bahwa saat ini banyak bacaan komik yang kandungan isinya kurang mendidik; mengarah pada kekerasan bahkan percintaan. Kondisi ini perlu mendapat perhatian agar peserta didik tidak salah baca dan tersesat oleh bacaan komik model tersebut. Guru sangat perlu untuk membimbing peserta didik agar tidak salah membaca bacaan komik yang ada di masyarakat. Dan yang terpenting adalah agar peserta didik tidak terlena

⁴³ Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan* (Yogyakarta: Kepet Press, 2013), 125.

⁴⁴ Nunik Nurlatipah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 5 No. 2 Tahun 2015 (Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati), 5, last modified 2015, Accessed September, 09, 2020, <https://www.syekh-nurjati.ac.id>, <https://scholar.google.co.id>.

dengan hanya membaca komik, sehingga lupa dengan buku bacaan pelajaran. Kecuali jika komiknya berisi atau berkaitan erat dengan materi pelajaran.⁴⁵

Komik yang berkembang di Indonesia tidak saja komik untuk khalayak umum, tetapi juga sudah berkembang komik khusus sebagai media pembelajaran. Untuk mengetahui jenis komik yang beredar di Indonesia, seorang ahli komik bernama Marcel Boneff telah mengidentifikasi jenis-jenis komik Indonesia sebagai berikut:

- a. Komik pencak silat. Pencak silat adalah seni bela diri khas Indonesia. Jika di Amerika ada komik super hero seperti Komik Superman, Komik Spiderman, atau Komik Batman; di Jepang ada Komik Doraemon dan Komik Detektif Conan, maka di Indonesia ada komik pencak silat, yaitu komik yang terinspirasi dari budaya seni bela diri yang dimiliki oleh tokoh-tokoh legenda yang berkembang di tengah rakyat Indonesia. Biasanya berisi kisah petualangan para pendekar hebat yang berjuang membela kebenaran dan menumpas kejahatan, dan akhir dari kisahnya adalah tokoh kebaikanlah yang menjadi pemenangnya.
- b. Komik lucu/humor, merupakan jenis komik yang selalu menyuguhkan cerita atau hal-hal yang menggelikan atau lucu, sehingga pembacanya tertawa. Unsur-unsur komik humor baik tema yang diangkat, karakter tokoh, maupun gambarnya dikemas dengan visual yang lucu/ menggelikan, berkaitan dengan isu-isu sederhana yang berkembang di masyarakat sehingga cepat dicerna atau dipahami oleh masyarakat semua kalangan.
- c. Komik perwayangan. Orang luar negeri mengetahui bahwa komik jenis ini adalah komik asli Indonesia. Karakter utama dalam komik ini terinspirasi dari hasil tradisi lama yang bersumber dari agama Hindu-Budha, yang diakulturasikan dengan unsur lokal Indonesia. Komik jenis ini umumnya berasal dari kesusastraan Jawa kuno, seperti kisah Mahabarata dan Ramayana yang dikemas sesuai versi budaya Indonesia, ada kisah Mahabarata dan Ramayana versi Jawa dan versi Bali.
- d. Komik didaktis. Komik ini juga disebut komik edukatif atau komik pendidikan. Komik ini memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.
- e. Komik romantika remaja. Secara baku kata romantika dalam kamus bahasa Indonesia diartikan kisah cinta, dan kata remaja dipakai untuk menerangkan bahwa komik ini diperuntukkan bagi kalangan remaja/ anak muda, di sini tentunya isi ceritanya romantis. Komik ini terinspirasi dari segala kisah menarik yang dialami oleh kaum muda atau remaja.⁴⁶

⁴⁵ Rohani, *Media Intruksional*, 79.

⁴⁶ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka komik yang dikembangkan atau digunakan adalah komik didaktik, atau komik edukatif, atau komik pendidikan. Seperti dikatakan di atas komik jenis ini merupakan komik yang mengemban misi untuk mencetak peserta didik yang tidak hanya harus cerdas dan terampil, tetapi memiliki moral atau sikap yang mulia. Untuk menyokong misi tersebut maka komik jenis ini memuat sejumlah aturan moral, norma-norma sosial-budaya, nilai-nilai pendidikan, sejarah perjuangan bangsa, kisah tokoh-tokoh hebat tempo dulu, ajaran agama, dan/atau materi pembelajaran. Jadi, komik didaktif atau komik edukatif, atau komik pendidikan yang akan dikembangkan adalah komik sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VII madrasah tsanawiyah, di mana aneka kompetensinya tertera pada bahasan tentang pembelajaran SKI di bawah ini.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, di mana untuk sisi kelebihannya dapat dimanfaatkan sebagai faktor pendukung lancarnya pembelajaran sementara sisi kelemahannya diupayakan solusi penyelesaiannya agar tidak mengganggu pembelajaran. Khusus media komik, ia memiliki kekhasan tersendiri sebagai keunggulan/ kelebihannya, tetapi di sisi lain komik juga memiliki kelemahan. Hal demikian juga dikatakan Trimo, bahwa komik sebagai media visual/media cetak memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan media lain dan di balik kelebihan tersebut terdapat pula kekurangan media komik. Untuk lebih jelasnya, berikut pemaparannya.

a. Kelebihan Media Komik

Berikut kelebihan media komik yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran:

- 1) Komik dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya. Berbeda dengan buku paket mata pelajaran yang didesain biasa saja, apalagi disusun berparagraf-paragraf tanpa dilengkapi gambar tertentu.
- 2) Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami obyek kajian/konsep yang abstrak. Obyek kajian yang abstrak semisal proses perang-perang yang terjadi pada masa Rasulullah Saw. dapat dikonkretkan dalam bentuk gambar-gambar dalam komik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik. Komik didesain dengan visual gambar yang menarik dan lucu, berwarna warni, dan dilengkapi *speak balloons* sehingga dapat membangkitkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik.

- 4) Mengembangkan kajian suatu bidang studi/mata pelajaran. Mengembangkan komik didaktik, maka secara tidak langsung hal tersebut adalah usaha pengembangan ilmu pengetahuan (khususnya suatu bidang studi/mata pelajaran) yang penggunaannya ditujukan untuk peserta didik.
- 5) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktik mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.⁴⁷

Selain kelebihan di atas, Haryono menambahkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ini disebabkan karena interaksi belajar akan berjalan optimal jika materi pembelajaran disajikan secara runtut, menarik, dan menyenangkan. Biasanya minat baca peserta didik terhadap buku materi pelajaran relatif rendah, disebabkan buku materi pelajaran tersebut hanya berbentuk narasi berparagraf-paragraf dan harus dihafal oleh peserta didik. Membangkitkan minat baca peserta didik dapat dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk media komik yang berisi cerita/kisah dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu.⁴⁸

b. Kekurangan Media Komik

Selain memiliki kelebihan, media komik memiliki beberapa kekurangan yang perlu disikapi oleh para guru yaitu:

- (1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.
- (2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speech balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktif dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.

⁴⁷ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

⁴⁸ Haryono, *Pembelajaran IPA*, 126.

- (3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktik untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- (4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengkonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.⁴⁹

Mengatasi beberapa kekurangan komik di atas, guru perlu melakukan beberapa hal yaitu: (1) penggunaan komik perlu dipadukan dengan model/metode pembelajaran tertentu agar dapat membimbing minat baca peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar kegiatan belajarnya efektif; (2) komik yang dibuat atau digunakan adalah komik yang menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/stress; serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

4. Fungsi dan Manfaat Media Komik

Kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya ketersediaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga berfungsi sebagai sumber belajar. Sebagai media pembelajaran, komik dapat menyampaikan pesan/informasi kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran. Sedangkan sebagai sumber belajar, komik dapat dijadikan rujukan oleh peserta didik untuk mendapatkan materi atau ilmu pengetahuan sesuai materi pelajaran.

Anip Dwi Saputro dalam Jurnal Muaddib mengemukakan bahwa komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Komik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik.⁵⁰ Sesuai hasil pengamatan peneliti di lapangan (penjelasan di latar belakang), didapatkan data bahwa pembelajaran SKI dengan memanfaatkan komik belum pernah dilakukan, sehingga kehadiran media pembelajaran seperti komik diharapkan dapat

⁴⁹ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

⁵⁰ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Muaddib*, Volume 05 No. 1 Januari-Juni 2015 ISSN 2088-3390, (Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo), 1-2, Diakses pada tanggal 15 April 2015.

meringankan tugas guru dalam pembelajaran di kelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar, sehingga dicapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berbeda dengan pendapat di atas, Suci Lestari berpendapat bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.⁵¹

Senada dengan pendapat di atas, Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, dkk., berpendapat bahwa komik berfungsi sebagai (a) media pembelajaran; memudahkan guru menyampaikan/menjelaskan materi pelajaran secara sederhana sehingga peserta didik cepat memahaminya, (b) sebagai sumber belajar; dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kapanpun atau di mana saja untuk mencari tambahan informasi/pengetahuan sesuai materi pelajaran, dan (c) fungsi akademik; digunakan guru untuk menarik minat dan perhatian, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.⁵²

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar memungkinkan guru untuk mampu menyajikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana, ringkas dan jelas, isu yang diangkat dalam cerita komik berkaitan langsung dengan permasalahan hidup masyarakat, dan menampilkan gambar serta cerita yang lucu, sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik.

Selain itu juga, pembelajaran yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar akan memberikan manfaat besar bagi kualitas belajar peserta didik. Berdasarkan kajian yang dilakukan para ahli, penggunaan komik sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta. Peserta didik yang bangkit minatnya akan menaruh hati dan fokus pada materi pelajaran yang sedang dikaji dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik yang termotivasi akan merasa senang dan semangat mengikuti pembelajaran, sehingga mereka mereka betah di dalam kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa komik memiliki beberapa manfaat, yaitu (1) menjadi wahana hiburan bagi belajar peserta didik; ini karena tampilan gambar dalam komik dan isi ceritanya lucu dan menarik, (2) mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik; (3) membangkitkan

⁵¹ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

⁵² Utariyanti, dkk., "Pengembangan Media , 345-346.

minat belajar peserta didik terutama minat membacanya; ini karena komik adalah suatu yang menarik baik dari segi gambar, kata-kata, warna, dan cerita yang diangkat;⁵³ dan (4) yang terpenting adalah komik mampu melatih kemampuan imajinasi-fantasi peserta didik; ini karena komik mampu memvisualisasikan secara konkret obyek kajian yang abstrak dengan gambar animasi/kartun.

5. Unsur-Unsur, Perlengkapan dan Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Ditinjau dari aspek fisik terdapat beberapa unsur yang perlu dilengkapi oleh pengembang agar menjadi sebuah komik yang diharapkan, seperti yang dikemukakan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan illustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.⁵⁴

Selanjutnya, sebelum pembuatan komik perlu diketahui perlengkapan (alat dan bahan) yang diperlukan untuk membuat komik. Menurut M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dip pen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.⁵⁵ Perlengkapan tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan komik. Dengan kata lain tidak harus semuanya digunakan, apalagi membuat komik virtual atau digital. Komik yang akan dibuat adalah komik dalam bentuk cetak, menggunakan kertas A5 dengan tampilan berwarna dan terdiri dari 25 halaman. Pembuatan komik dalam bentuk buku cetak ini agar peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya kapan dan di mana saja tanpa bantuan perangkat elektronik/gadget. Hal ini karena tidak semua peserta didik mempunyai perangkat elektronik/gadget seperti hp *smartphone*, laptop, e-book reader, atau tablet. Manfaat lainnya juga adalah penglihatan/mata peserta didik tidak cepat lelah ketika membaca komik tersebut.

⁵³ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

⁵⁴ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

⁵⁵ M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

Setelah mengetahui alat dan bahan pembuatan komik, perlu diketahui tahapan dan hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan komik. Berikut beberapa tahapan dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik mulai dari tahap penentuan ide sampai dengan pembuatan desain karakter komik yang dikemukakan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul *Comic Making*.

- a. Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya.
- b. Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis).
- c. Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- d. Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII madrasah tsanawiyah (usia 13 tahun; masa transisi anak-anak ke remaja).
- e. Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan.
- f. Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
- g. Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral).
- h. Tahap terakhir adalah menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah disusun. Jika pengembang komik itu memiliki jiwa seni keterampilan melukis, maka sebaiknya ia yang menggambar karakter tersebut agar lebih menjiwai karena ia telah mengetahui seluk beluk komik yang dibuat. Diharapkan juga pihak yang menggambar karakter agar menggambar semenarik mungkin agar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁵⁶

⁵⁶ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

Sementara itu, jika pihak pembuat komik ingin menggambar komik secara tradisional/manual di bawah ini langkah-langkah yang perlu dilakukan secara berurutan.

- 1) Mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang dibutuhkan oleh pembaca.
- 2) Menyusun *script* (naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan).
- 3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu.
- 4) Mendesain frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik.
- 5) Dengan menggunakan pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik.
- 6) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dipen).
- 7) Pewarnaan karakter komik secara tradisional.⁵⁷

Sebagai catatan penting, dalam pembuatan media komik SKI sesuai tujuan penelitian ini perlu memperhatikan prinsip pembuatan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Aqib yaitu mudah dilihat (*visible*), menarik (*interesting*), sederhana (*simple*), bermanfaat bagi pelajar (*useful*), benar dan tepat sasaran (*accurate*), sah dan masuk akal (*legitimate*), dan tersusun secara baik/runtut (*structured*). Prinsip-prinsip tersebut dapat dipahami yaitu:

- (a) Mudah dilihat (*visible*); komik SKI memiliki gambar dan tulisan yang jelas/tidak pudar.
- (b) Menarik (*interesting*); komik SKI harus mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Agar komik SKI menarik maka ukuran dan posisi gambar, tulisan, dan warna harus proporsional.
- (c) Sederhana (*simple*); cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.
- (d) Bermanfaat bagi pelajar (*useful*); komik SKI harus dapat mendukung perbaikan kualitas belajar peserta didik yaitu dapat menambah pengetahuan, keterampilan, membentuk karakter peserta didik.
- (e) Benar dan tepat sasaran (*accurate*); isi cerita komik SKI harus sesuai dengan fakta sejarah dan sesuai dengan karakteristik pengguna/ pembaca komik.
- (f) Sah dan masuk akal (*legitimate*), isi komik SKI harus sesuai kurikulum yang berlaku dan cerita rasional/dapat dipertanggung-jawabkan.
- (g) Tersusun secara baik/runtut (*structured*); isi komik SKI perlu disusun sesuai urutan kejadian sejarah yang sebenarnya agar informasi/ pengetahuan yang diperoleh peserta didik tepat dan benar.⁵⁸

⁵⁷ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

⁵⁸ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widia, 2014), 52.

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam pembelajaran terdapat dua kegiatan, yaitu mengajar sebagai tugas guru dan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Antara mereka akan terjadi interaksi komunikasi. Guru berperan sebagai pembawa pesan/idea atau sumber informasi, sementara peserta didik sebagai penerima pesan/ide/informasi. Dalam pembelajaran guru akan berusaha sedemikian rupa untuk membuat peserta didik mau dan berusaha untuk belajar, sehingga terjadi perubahan positif dalam diri peserta didik. Dalam konteks ini, Heri Susanto menjelaskan pembelajaran tidak lain adalah wahana transformasi, internalisasi, dan pewarisan nilai, moral ataupun budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.⁵⁹

Selaras dengan penjelasan di atas, Aunurrahman berpendapat bahwa pembelajaran adalah pilar utama pendidikan dan merupakan proses pemberdayaan. Sebagai pilar pendidikan pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk menguasai materi ajar (*learning to know*), mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari (*learning to do*), mampu bersinergi hidup bersama di tengah masyarakat (*learning to live together, learning to live with others*) dan mampu menjadi pribadi yang mantap dan utuh (*learning to be*). Sementara pembelajaran sebagai proses pemberdayaan merupakan kegiatan pengembangan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik potensi kognitif (kecerdasan), potensi afektif (nilai/rasa/sikap), maupun potensi psikomotorik (keterampilan/fisik) agar menjadi pribadi paripurna.⁶⁰

Khusus dalam sudut pandang pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), pembelajaran bukanlah semata-mata kegiatan penyampaian informasi peristiwa masa lampau yang terjadi pada umat Islam saja, akan tetapi juga merupakan kegiatan mencetak peserta didik agar menjadi pribadi terdidik dan dewasa; mampu memahami identitas dan jati dirinya sebagai muslim sejati/insan kamil melalui usaha pengkajian dan pemahaman peristiwa masa lampau hingga sekarang pada umat Islam di seluruh dunia (mulai Jazirah Arab sampai Indonesia).

Sesuai dengan namanya, pada pembelajaran SKI terdapat tiga hal penting yang dikaji yaitu *pertama*, sejarah. Secara etimologi sejarah disebut *geschichte* (Jerman), *istoria* (Yunani/Latin) yang artinya ilmu tentang kronologi *hal ikhwal* manusia,⁶¹ sejarah disebut juga *tarikh* (Arab) artinya ketentuan masa, dan dalam *Encyclopedia Americana* sebagaimana dikutip oleh Zuhairini sejarah disebut *history* (Inggris) artinya pengalaman masa lalu umat manusia. Sedangkan secara terminologi sejarah berarti pengetahuan/informasi tentang segala hal yang telah terjadi pada masa lampau atau pada masa yang sudah ada saat ini. Sejarah juga diartikan kumpulan catatan tentang kejadian masa lampau yang didokumentasikan

⁵⁹ Heri Susanto, *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran* (Bandung: Aswaja Pressindo, 2014), 56.

⁶⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), 6-14.

⁶¹ Fatah Syukur NC, *Sejarah Peradaban Islam* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012), 6-8.

dalam bentuk laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas.⁶² Sejarah adalah peristiwa masa lampau (*everything in the past*). Peristiwa sejarah mencakup segala pengalaman manusia; seperti apa dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami dalam hidupnya.⁶³

Kedua, kebudayaan. Secara etimologi kebudayaan disebut *tsaqafah* (Arab) adalah wujud ungkapan semangat mendalam suatu masyarakat.⁶⁴ Oleh Alisyahbana dalam Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok kebudayaan disebut *cultura* (Latin), *culture* (Inggris), kultur (Indonesia) yang berarti memelihara, mengerjakan, dan mengolah. Sedangkan secara terminologi menurut Soemarjan dan Soemardi sebagaimana dikutip oleh Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.⁶⁵ Kebudayaan juga diartikan segenap pengetahuan dalam diri manusia yang digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.⁶⁶

Ketiga, Islam. Secara harfiah Islam berasal dari bahasa Arab yaitu *aslama* (artinya menyerahkan diri, pasrah, tunduk, dan patuh), *salima* (artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan), serta *salama* artinya menyelamatkan, menenteramkan, dan mengamankan diri sendiri. Sedangkan secara istilah Islam didefinisikan sebagai suatu sistem akidah dan tatanan nilai yang bersumber pada al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw. untuk mengatur segala sendi kehidupan dan interaksi komunikasi manusia baik hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan manusia lainnya, maupun hubungan manusia dengan alam sekitar.⁶⁷ Dalam aplikasinya, Islam dapat diartikan sebagai suatu agama (*samawi*), tatanan akidah, pedoman hidup, tatanan nilai, dan kumpulan penganutnya yaitu ummat Islam. Jika dikaitkan dengan sejarah dan kebudayaan, maka Islam yang dimaksud di sini adalah ummat Islam. Dengan demikian SKI adalah sejarah tentang kebudayaan ummat Islam.

Sejarah tentang kebudayaan Islam memiliki cakupan luas, seperti yang diungkapkan dalam buku Metodologi Studi Islam, di mana SKI didefinisikan sebagai:

Peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Di antara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan, penyebarannya, tokoh-tokoh yang melakukan pengembangan dan penyebaran agama Islam tersebut, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai oleh umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.⁶⁸

⁶² Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 1-2.

⁶³ Didin Saefuddin Buchori. *Metodologi Studi Islam* (Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005), 59.

⁶⁴ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 7.

⁶⁵ Atang Abd. Hakim dan Jaih Mubarok, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 27-28.

⁶⁶ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

⁶⁷ Mukhlis, *Metodologi Studi Islam*, (Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015), 21-26.

⁶⁸ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009), 363

Definisi di atas memberikan pemahaman bahwa SKI adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi sejak pra kedatangan Islam, zaman Rasulullah Saw. sampai dengan zaman sekarang terkait dengan proses pertumbuhan, penyebaran, perkembangan, pemikiran umat Islam, serta tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya dalam segala aspek kehidupan Islam.

Memperhatikan beberapa definisi di atas, maka dapat dikonsepsikan bahwa pembelajaran SKI merupakan usaha pengkajian sungguh-sungguh yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap segala peristiwa di tengah ummat umat Islam yang terjadi pada masa lampau hingga sekarang, baik di Jazirah Arab hingga di Indonesia dengan tujuan untuk mencetak peserta didik yang akhlaknya sesuai pribadi Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh hebat Islam masa lampau dan mencontohi atau meneruskan semangat kemajuan yang telah diraih oleh umat Islam tempo dulu.

2. Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau.

Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati memaparkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki tujuan dan manfaat kebaikan yang sangat besar, yaitu: sebagai *uswah hasanah*, sebagai cermin, sebagai perbandingan, dan sebagai usaha perbaikan. *Pertama*, sebagai *uswah hasanah*; dalam sejarah terdapat suri teladan yang baik dari Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau contoh kemajuan-kemajuan ummat Islam masa lampau. *Kedua*, sebagai cermin; dalam sejarah Islam ummat Islam dapat berkaca atau merefleksikan diri mengapa ummat Islam terdahulu mampu maju sementara ummat Islam sekarang tidak. *Ketiga*, sebagai perbandingan; sejarah Islam dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan kehidupan Islam masa lampau dengan kehidupan Islam masa sekarang, sehingga diketahui kesenjangan dan solusi yang dapat diambil untuk menyikapi masalah kehidupan ummat Islam sekarang. *Keempat*, sebagai usaha perbaikan; setelah ummat Islam mengetahui kelemahannya, diharapkan mampu mencari solusi dengan mencontohi ummat Islam terdahulu dan menyelesaikan permasalahan ummat Islam saat ini.⁶⁹

Selaras dengan pendapat di atas, Zuhairini mengemukakan bahwa manfaat mempelajari sejarah Islam adalah sebagai *uswah hasanah*, ini tersirat dalam al-Qur'an surat al-Ahzab: 33, Ali-Imran:31, dan al-A'raf: 168 berikut ini.⁷⁰

⁶⁹ Enung K. Rukiati dan Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), 6.

⁷⁰ Depag. RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman* (Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007), 420, 54, dan 170.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ... ﴿١١﴾

Terjemahannya: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu". (QS. Al-Ahzab: 21)

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ... ﴿٣١﴾

Terjemahannya: "Katakanlah: jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah Aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu....". (QS. Ali Imran: 31)

... وَأَتَّبِعُوهُ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٥٨﴾

Terjemahannya: "... dan ikutilah Dia, supaya kamu mendapat petunjuk". (QS. Al-A'raf: 158)

Ketiga ayat di atas menegaskan bahwa sudah menjadi kewajiban ummat Islam untuk senantiasa meneladani kepribadian utama dari Rasulullah Saw., Khulafa'ur Rasyidin, tabiin, tabiit, dan para ulama' terdahulu hingga sekarang melalui penelaahan SKI. Jika ditinjau dari sudut pandang pendidikan, mempelajari SKI tidak lain adalah kegiatan transfer, tranformasi, internalisasi dan/atau regenerasi ilmu, nilai, akhlak, dan/atau budaya/peradaban kepada generasi terkini sehingga terjadi kontinuitas eksistensi ummat Islam; tidak punah dimakan zaman. Setelah mempelajarinya, diharapkan peserta didik mampu mengejewantahkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membawa kemaslahatan bagi ummat manusia.

Selanjutnya Munawar Chalil menambahkan bahwa mempelajari sejarah Islam memiliki manfaat besar baik untuk urusan duniawi maupun urusan *ukhrawi*. Siapapun yang mengerti benar sejarah, maka bertambah pula akal pikirannya. Sejarah Islam dapat menjadi cermin perbandingan ummat Islam sekarang. Sejarah Islam adalah pokok kemajuan ummat. Jika ummat tidak mengkaji sejarah Islam, maka mereka akan menjadi ummat yang terbelakang. Sebaliknya jika ummat mempelajari sejarah Islam maka mereka akan mampu mewujudkan peradaban yang maju.⁷¹

Ditambah lagi oleh Nourozzaman ash-Shiddieqi dalam Fattah Syukur NC, bahwa paling tidak ada 5 (lima) aspek penting yang dapat diambil dari kajian SKI, yaitu: (1) kewajiban ummat Islam untuk menela-dani pribadi Rasulullah Saw. Informasi tentang prilaku kebijaksanaan dan kearifan Beliau perlu dipelajari dan diketahui, itu semua tersimpan dalam sejarah kebudayaan Islam; (2) adanya kewajiban bagi ummat Islam untuk menafsirkan dan memahami maksud al-Qur'an dan Hadits. Usaha tersebut dapat dilakukan jika ummat memahami setting historis, sosial, budaya, psikologis ummat Islam saat itu; (3) sejarah Islam dapat menjadi

⁷¹ Munawar Chalil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw.* (Jakarta: Bulan Bintang, 1969), 26-27.

informasi tolak ukur *sanad*. Untuk mengetahui *sanad* Hadits tersambung atau tidak maka perlu mempelajari sejarah Islam; (4) Sejarah Islam menjadi media perekam peristiwa-peristiwa penting yang terjadi baik sebelum dan sesudah kedatangan Islam; Dan (5) sejarah Islam menjadi cermin diri, cermin masa lalu dapat dijadikan pedoman hidup dan alat analisis kondisi ummat Islam saat ini.⁷²

Sementara itu dari perspektif akademik, dalam standar isi digariskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah yaitu:

- a. Dapat menyadarkan peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang tidak lain adalah suatu proses dari waktu masa lampau, hari ini dan masa yang akan datang.
- b. Wahana mengasah kemampuan daya kritis peserta didik untuk dapat mengerti fakta sejarah dengan benar berdasarkan pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.
- c. Mendidik peserta didik agar menghargai dan mengapresiasi peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban ummat Islam masa lampau.
- d. Memberikan pemahaman peserta didik tentang periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan Islam dalam sejarah panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e. Membangun kesadaran peserta didik sebagai bagian dari ummat Islam yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap agamanya dan dapat diterapkan dalam kehidupannya.⁷³

Ahli lain juga memaparkan bahwa pembelajaran SKI memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- (a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- (b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber hukum yang besar.
- (c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- (d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- (e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.⁷⁴

Dengan demikian, tiada alasan lagi bagi ummat Islam untuk tidak mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Ia mampu memberikan kontribusi positif bagi perbaikan pola pikir ummat Islam sebagai ummat Islam terdahulu yang

⁷² Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷³ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 57-58.

⁷⁴ Chabib Thoah, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

senantiasa berorientasi pada kemajuan dan mampu memberikan solusi bagi segala permasalahan umat yang terjadi di masa sekarang.⁷⁵

3. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) termasuk ke dalam rumpun disiplin ilmu sosial. Sebagai bagian dari rumpun disiplin ilmu sosial, maka SKI memiliki karakteristik tertentu. Pun demikian dengan pembelajaran, memiliki beberapa karakteristik yaitu:

a. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan kontinuitas dan perubahan.

Pembelajaran SKI memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa kehidupan umat Islam saat ini memiliki hubungan erat dengan masa lalu. Apa yang terjadi saat ini adalah dampak dari kondisi atau apa yang dilakukan masa lalu. Dan kondisi umat Islam yang ditemukan saat ini tidak persis sama dengan masa lalu, karena setiap masa yang berlangsung akan terjadi perubahan tertentu sebagai usaha adaptasi umat Islam dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian peristiwa masa lalu dapat dijadikan refleksi bagi umat Islam untuk mewujudkan perubahan positif pada masa sekarang.

b. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang kondisi psikis umat manusia pada masanya.

Setiap era kehidupan manusia memiliki tantangan atau permasalahan kehidupan tertentu, hal ini tentu akan memberikan dampak pada kondisi jiwa umat manusia baik terhadap perasaan, hati, pikiran, ide, maupun semangat jiwanya. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami kondisi jiwa umat Islam pada masa lalu.

c. Kegiatan pembelajaran SKI bersifat kronologis.

Sejarah kehidupan umat manusia berlangsung terus menerus/berkesinambungan, berurutan, bahkan berperiodisasi, karenanya pemaparan materi ajar sejarah kebudayaan Islam bersifat periodisasi sesuai kronologis terjadinya peristiwa. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara sistematis, runut, dan mampu memahami hukum sebab-akibat (kausalitas). Pembelajaran semacam ini penting dilakukan karena urutan suatu peristiwa cara utama dalam memahami kejadian tempo dulu dan masa kini.

d. Kegiatan pembelajaran SKI mengajarkan tentang perilaku manusia pada zamannya.

Kehidupan manusia pasti memiliki tantangan atau permasalahan tertentu, itu semua harus dihadapi dan diselesaikan agar manusia mampu mempertahankan eksistensinya. Dalam upaya menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, manusia akan menampilkan sikap dan perilaku tertentu. Mempelajari SKI berarti peserta didik akan berusaha memahami perilaku umat Islam pada masa lalu dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau permasalahan hidupnya, sehingga dapat diambil pelajaran positif yang dapat diterapkan dalam kehidupannya saat ini.

⁷⁵ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

- e. Kegiatan pembelajaran SKI berusaha membuat peserta didik mengerti hukum-hukum sejarah.

Inti dari pembelajaran SKI adalah membelajarkan peserta didik tentang tentang hukum-hukum sejarah, yaitu: (a) hukum sejarah yang berulang; (b) hukum adanya perubahan dalam hidup manusia; (c) proses kehidupan manusia sifatnya wajar; (d) takdir sejarah; (e) kelas sosial dan adanya revolusi; dan (f) munculnya manusia hebat/luar biasa dalam setiap rentang sejarah.⁷⁶

4. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Presiden RI pertama Ir. Soekarno berkata bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah bangsanya. Dari Beliau muncul istilah JASMERAH (jangan melupakan sejarah). Sejarah tidak boleh dilupakan, karena sama artinya dengan melupakan suatu proses. Ibarat orang yang telah sukses pendidikan atau ekonominya, melupakan sejarah berarti melupakan getirnya perjuangan untuk mencapai kesuksesan tersebut.⁷⁷

Melalui sejarah umat manusia dapat mewariskan pengalaman, nilai, kepribadian, atau pengetahuan dari generasi tempo dulu ke generasi muda saat ini, sehingga terjadi keberlanjutan peradaban. Melalui sejarah, generasi muda dapat mengambil pelajaran berharga dari perjalanan hidup dan keteladanan seorang tokoh atau kemajuan peradaban generasi terdahulu. Hebatnya perjalanan hidup dan keteladanan dari mereka itulah yang diwariskan kepada generasi muda saat ini.

Berdasarkan hal di atas menjadikan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) sebagai mata pelajaran yang sangat penting bagi upaya pembentukan watak dan kepribadian umat Islam. Namun demikian, SKI masih dipandang sebelah mata oleh pemerintah atau umat Islam dan dianggap hanya sebagai mata pelajaran pelengkap, sehingga kurang diminati oleh peserta didik maupun guru. Ini menjadi salah satu permasalahan pembelajaran SKI di antara permasalahan-permasalahan lainnya.⁷⁸

Permasalahan pembelajaran SKI lainnya yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Minimnya jam pelajaran yang dialokasikan untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang hanya 1x2 jam dalam seminggu, padahal cakupan materinya cukup banyak.
- b. Materi ajar SKI secara umum lebih banyak membahas aspek sejarah politik, sedangkan aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan kurang diperhatikan.
- c. Kurangnya apresiasi peserta didik dan guru terhadap SKI. Ini ditunjukkan dari rendahnya kualitas pembelajaran SKI.
- d. Secara umum metode mengajar guru SKI masih monoton, menggunakan metode konvensional (ceramah/cerita). Mata pelajaran SKI hendaknya diajarkan dengan mengombinasikan metode dan media yang bervariasi seperti metode *field study*

⁷⁶ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 59-61.

⁷⁷ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 4.

⁷⁸ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 8.

(studi lapangan lapangan langsung), bermain peran, menggunakan media peta, film, LCD proyektor, komik SKI, video, dan lainnya.

- e. Masih melekatnya sikap *imperiality complex*, yaitu perasaan rendah diri yang kompleks pada diri umat Islam. Umumnya mereka lebih bangga terhadap budaya Barat/Eropa, mereka malu dengan kebudayaan Islam apalagi menirunya. Sikap ini ditunjukkan dalam beberapa sikap umat Islam, yaitu: (a) sekelompok umat Islam yang bersikap meniru secara total budaya Barat/Eropa yang menganggap budaya mereka superior, sementara budaya Islam kecil; (b) sekelompok umat Islam yang bersikap anti yang berlebihan terhadap budaya Barat/Eropa; segala yang datang dari Barat/Eropa harus ditolak; dan (c) sekelompok umat Islam yang bersikap realistis dan kritis; beranggapan bahwa semua budaya bersifat relatif ada baik buruknya. Dari manapun datang kebaikan maka harus diterima.
 - f. Isi penjelasan guru SKI terkait peristiwa sejarah kurang memperhatikan aspek-aspek lain seperti aspek sosiologis, aspek antropologis, aspek ekonomis, aspek geografis, dan aspek lainnya. Sejatinya satu peristiwa sejarah dapat dijelaskan menggunakan banyak perspektif, sehingga pemahaman peserta didik komprehensif. Misalnya terkait apa yang dimaksud dengan jahililyah, sifat *ummi* Rasulullah Saw., mengapa Islam diturunkan di Makkah, hikmah dari adanya Piagam Madinah, dan lain sebagainya.⁷⁹
5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- a. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Ruang lingkup pembelajaran SKI berkaitan dengan susunan materi yang menjadi kajian dari SKI. Para ahli memiliki keseragaman pendapat tentang ruang lingkup pembelajaran SKI, di mana pembagiannya berdasarkan periodisasi tumbuh kembangnya kebudayaan/peradaban Islam mulai masa pra Islam, masa Rasulullah Saw. sampai dengan masa sekarang baik yang terjadi di Jazirah Arab, seluruh dunia, maupun di Indonesia. Menurut Badri Yatim⁸⁰ dan Harun Nasution seperti dikutip Abuddin Nata⁸¹ bahwa ruang lingkup pembelajaran SKI sebagai berikut:

- 1) Periode klasik, berlangsung tahun 650-1250 M; ini dapat dibagi menjadi masa kemajuan Islam I (tahun 650-1000 M) dan masa disintegrasi (tahun 1000-1250 M). Masa kemajuan Islam I meliputi perjuangan Rasulullah Saw. (tahun 570-632 M), Khulafaur Rasyidin (tahun 632-661 M), Bani Umayyah (tahun 661-750 M), dan Bani Abbasiyah (tahun 750-1250 M).
- 2) Periode pertengahan, berlangsung tahun 1250-1800 M; ini dapat dibagi menjadi dua masa yaitu masa kemunduran I (tahun 1250-1500 M) di mana saat itu Jengis Khan menghancurkan peradaban Islam dan masa tiga kerajaan besar (tahun 1500-1800 M) yang terbagi menjadi fase kemajuan (tahun 1500-1700 M) dan masa kemunduran II (tahun 1700-1800 M).

⁷⁹ Syukur NC, *Sejarah Peradaban*, 9.

⁸⁰ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 6.

⁸¹ Nata, *Metodologi Studi*, 363-364.

- 3) Periode modern, mulai dari tahun 1800 M sampai dengan sekarang ditandai dengan masa kebangkitan umat Islam.

Kajian dari penelitian ini berkaitan dengan periode klasik yaitu masa Rasulullah Saw. Adapun ruang lingkup pembelajaran SKI secara khusus bagi peserta didik MTs. kelas VII dijelaskan pada sub bab kompetensi pembelajaran SKI di bawah ini.

b. Kompetensi Pembelajaran SKI di MTs. Kelas VII

Kompetensi merupakan kemampuan atau kecakapan tertentu yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Kompetensi juga dapat diartikan sebagai karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki oleh orang yang memiliki kecakapan, kemampuan, kewenangan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.⁸² Senada dengan pengertian tersebut, Wina Sanjaya menjelaskan bahwa kompetensi ialah segala pengeta-huan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.⁸³

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

- (1) Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
- (2) Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
- (3) Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
- (4) Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
- (5) Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
- (6) Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.⁸⁴

Umumnya kompetensi yang dimiliki seseorang diperoleh setelah melalui proses pembinaan, pelatihan, atau pendidikan tertentu. Seperti dikatakan oleh Lefrancois dalam Ramayulis bahwa kompetensi yaitu kemampuan untuk

⁸² Saud, *Pengembangan Profesi*, 44.

⁸³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

⁸⁴ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

melaksanakan sesuatu, yang didapatkan dari proses belajar.⁸⁵ Demikian pula dengan kompetensi peserta didik, tentunya akan dimiliki setelah melalui proses pembelajaran di sekolah/madrasah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), maka kompetensi pembelajaran SKI adalah kemampuan, kecakapan, pengetahuan, kepribadian, dan/atau keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran SKI dalam waktu tertentu.

Selain berupaya menyampaikan pengetahuan, pembelajaran SKI hendaknya tidak lepas dari nilai-nilai ketakwaan dan sikap sosial. Mempelajari SKI berarti berusaha untuk memahami bahwa dalam tumbuh kembangnya kebudayaan Islam tidak bisa lepas dari kekuatan Maha Kuat yaitu Allah SWT. Para tokoh Islam tempo dulu selain memiliki kemampuan tertentu, mereka juga adalah tokoh masyarakat yang disegani dan dihormati, serta memiliki sikap takwa yang tinggi. Jika nilai-nilai tersebut didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran SKI, maka hal itu akan berdampak positif dalam kehidupan mereka. Mereka akan menjadi pribadi yang takwa, tawaddu', dan pandai bermasyarakat.

Terkait dengan kompetensi pembelajaran SKI yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik, di bawah ini dijabarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pembelajaran SKI semester ganjil dan genap khusus di kelas VII madrasah tsanawiyah (MTs.).⁸⁶

(a) Semester Ganjil

Tabel 2.1
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Ganjil Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Makkah. 2.2. Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan	3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di

⁸⁵ Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), 53.

⁸⁶ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 2-5.

kejadian tampak mata	Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	4.1. Melafalkan QS. Al-'Alaq [96]: 1-5 yang merupakan wahyu pertama diterima Nabi Muhammad Saw. 4.2. Melafalkan QS. Al-Mudatsir [84]: 1-7 yang merupakan wahyu kedua diterima Nabi Muhammad Saw. 4.3. Melafalkan QS. Asy-Syu'ara [26]: 154 dan QS. al-Hijr [15] : 94 sebagai dasar untuk berdakwah secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan. 4.4. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Mekkah 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah

(b) Semester Genap

Tabel 2.2
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI Semester Genap Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghargai perilaku <i>Khulafaurrasyidin</i> cerminan dari akhlak Rasulullah Saw. 1.2. Merespons langkah-langkah yang diambil oleh Khalifah Daulah Bani Umayyah untuk kemajuan umat Islam dan budaya Islam. 1.3. Merespons keshalihan dan kesederhanaan Umar bin Abdul Aziz merupakan cerminan perilaku Rasulullah Saw. 1.4. Merespons dari sisi-sisi negatif perilaku para penguasa Daulah Dinasti Umayyah.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1. Merespons nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> untuk masa kini dan yang akan datang. 2.2. Merespons gaya kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> 2.3. Merespons nilai-nilai dari perkembangan kebudayaan/ peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai kesederhanaan dan kesalihan Umar bin Abdul Azizi dalam kehidupan sehari-hari. 2.5. Menghargai keteladanan semangat para ilmuwan muslim pada masa Dinasti Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1. Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh <i>Khulafaurrasyidin</i> . 3.2. Memahami sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah. 3.3. Memahami perkembangan kebudayaan / peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.4. Memahami tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. 3.5. Memahami sikap dan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah	4.1. Meniru model kepemimpinan <i>Khulafaurrasyidin</i> . 4.2. Menceritakan kisah ketegasan Abu Bakar as-Siddiq

konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad Saw. 4.3. Menceritakan kisah tentang kehidupan Umar bin Abdul Aziz dalam kehidupan sehari-hari.
---	--

Selanjutnya pemetaan kompetensi pembelajaran SKI di atas sebagai berikut:⁸⁷

Tabel 2.3
Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Pembelajaran SKI

No.	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.1 ; 4.2 ; 4.3 ; 4.4
2.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.2 ; 2.3 ; 2.4 ; 3.1 ; 3.2 ; 3.3 ; 3.4 ; 4.5
3.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.1 ; 2.1 ; 2.2 ; 3.1 ; 4.1 ; 4.2
4.	KI - 1 KI - 2 KI - 3 KI - 4	1.3; 1.4 ; 2.4; 3.2 ; 3.5; 4.3
5.	KI - 1 KI - 2 KI - 3	1.2; 2.3 ; 2.5; 3.3; 3.4

Guna kepentingan penelitian ini, komik yang dikembangkan mengambil materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:⁸⁸

Tabel 2.4
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

⁸⁷ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 6.

⁸⁸ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa*, 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian,</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
---	---	--	---

<p>kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
---	--	--	--

Hal terpenting dari semua kompetensi pembelajaran SKI di atas adalah penerapan dari kompetensi itu sendiri. Peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika pembelajaran SKI diartikan sebagai usaha interna-lisasai nilai-nilai kehidupan, maka hasil belajar yang diharapkan adalah peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Peserta didik memiliki kesadaran waktu, meng-hargai waktu, sikap kritis, sikap toleransi, sikap pantang menyerah, pemimpin sejati, menghargai peninggalan SKI, dan memiliki rasa kecintaan yang besar terhadap Islam. Lebih khusus lagi karena pembelajaran SKI tidak lepas dari mempelajari sejarah dan silsilah keluarga Rasulullah Saw. dan tokoh-tokoh Islam masa lalu, maka diharapkan peserta didik bisa mengkaji silsilah keluarganya juga, sehingga mereka mengetahui indentitas dan jati diri keluarganya.⁸⁹

Perpustakaan UIN Mataram

⁸⁹ Susanto, *Seputar Pembelajaran*, 63.

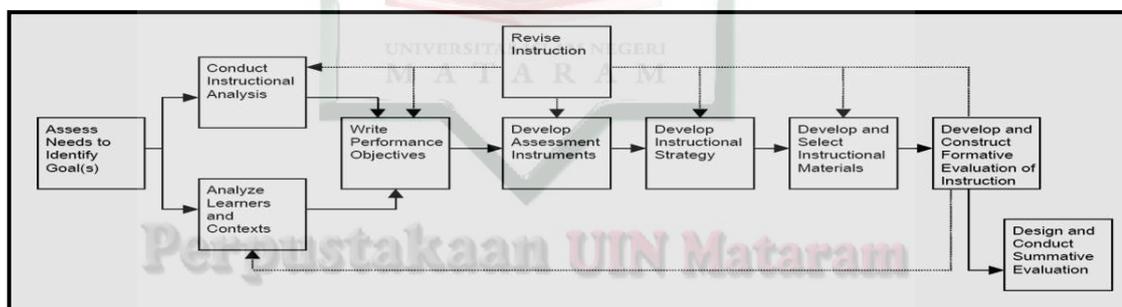
BAB III METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*, yaitu suatu jenis penelitian yang memiliki sintaks/langkah-langkah tertentu dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki/menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.¹ Atau sebagai satu jenis penelitian yang dimanfaatkan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dan menguji efektifitas produk yang telah dikembangkan tersebut.² Penggunaan jenis penelitian tersebut dalam rangka mengembangkan komik sebagai media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII.

Berkaitan dengan hal di atas, berikut ini dijabarkan beberapa sub bagian metode penelitian ini sesuai dengan struktur penelitian dan pengembangan yaitu model yang dikembangkan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.³

A. Model yang Dikembangkan

Pengembangan komik SKI dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey (1985-2001) atau yang lebih dikenal dengan nama model Dick, Carey, & Carey (2001). Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah seperti yang tertera pada gambar di bawah ini.



Bagan 3.1

Desain Langkah Pengembangan Model Dick, Carey, and Carey (2001)⁴

Bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks; (4) merumuskan tujuan khusus/performansi; (5) mengembangkan instrumen penilaian/butir tes acuan patokan; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8)

¹ Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 164.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

³ Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 51.

⁴ Walter Dick, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New Jersey USA: Pearson, 2009), 1.

merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) mengadakan kegiatan revisi produk; dan (10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵ Dari ke-10 langkah tersebut, penelitian ini hanya sampai di langkah ke-9, yaitu evaluasi formatif di mana rancangan, proses, atau program sudah dianggap selesai. Dengan kata lain, langkah ke-10 tersebut peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi daya dan waktu akan peneliti laksanakan.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari penggunaan model Dick, Carey, & Carey (2001) dalam penelitian ini. Alasan-alasan tersebut terwakilkan oleh beberapa alasan yang dikemukakan para ahli, seperti Punaji Setyosari menjelaskan bahwa dari sekian banyak model penelitian dan pengembangan terdapat salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan secara luas adalah model Dick, Carey, & Carey (2001).⁶ Mendukung alasan tersebut Hamzah B. Uno memberikan 3 (tiga) alasan mengapa model Dick, Carey, & Carey (2001) banyak digunakan oleh para peneliti yaitu:

- a. Model ini memiliki 10 (sepuluh) langkah di mana setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi peneliti pemula sangat cocok dijadikan sebagai dasar untuk memahami model lainnya.
- b. Semua langkah dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Langkah-langkah tersebut ibarat suatu sistem; memiliki keterkaitan yang sangat jelas dan tidak terputus antara satu langkah dengan langkah lainnya.
- c. Langkah pertama dalam model Dick, Carey, & Carey (2001) adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah tersebut relevan dengan praktik pengembangan kurikulum pada sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi, di mana langkah pertama dalam kegiatan desain pembelajaran adalah penentuan tujuan pembelajaran.⁷

B. Prosedur Pengembangan

Setelah menentukan model penelitian dan pengembangan yang digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah menjabarkan secara praktis sintaks/langkah-langkah yang terdapat dalam model penelitian dan pengembangan yang dipilih tersebut. Sesuai penjelasan di atas bahwa model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Dick, Carey & Carey (2001), maka langkah-langkahnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah ke I: *assess need to identify instructional goal (s)* (analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum).

Langkah *pertama* yang dilakukan adalah identifikasi dan menentukan kompetensi dasar serta indikator dari materi “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad

⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), 288; M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), 65; Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 139-149; dan Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 22-33.

⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

⁷ Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 24.

Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 atau “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, melalui proses analisis terhadap kedua kurikulum. Sesuai hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI (Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I) bahwa pembelajaran SKI mengkombinasikan kedua kurikulum.⁸ Namun demikian setelah mengkomparasi buku dalam kedua kurikulum tersebut khusus dari segi materi tidak ada perbedaan signifikan, hanya berbeda penggunaan pilihan kata. Adapun hasil dari identifikasi tersebut tampak seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Kurikulum 2013⁹

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah. 2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang. 2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan. 3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat. 3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah. 4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	1. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah. 2. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam. 3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah. 4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah. 6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy. 7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	1. Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam. 2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah. 3. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah. 4. Respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah.

⁸ Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I, *Wawancara*, Mataram, 28 Februari 2023

⁹ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53

Tabel 3.2
Susunan Kompetensi Dasar, Indikator,
dan Materi Bahasan Komik SKI dalam Buku SKI Kurikulum
Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019¹⁰

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Bahasan
1.3 Menghayati perintah Allah untuk <i>amar ma'ruf nahi munkar</i>	1. Menjelaskan Kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Kota Madinah sebelum Islam.
1.4 Menghayati nilai-nilai positif dari perjuangan Nabi Muhammad dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	2. Menjelaskan respon masyarakat Madinah terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw.	2. Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.
2.1 Menjalankan sikap bijaksana dalam meneladani kegiatan dakwah masyarakat	3. Menyebutkan hambatan tantangan dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	3. Strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.
2.2 Menjalankan sikap mandiri dalam kegiatan ekonomi	4. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam menghadapi berbagai hambatan dan tantangan dalam pengembangan dakwah Islam.	4. Respon pada dakwah nabi muhammad SAW. di Madinah.
3.3 Menganalisis strategi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	5. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan Madinah.	
3.4 Menganalisis sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	6. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.3 Merekonstruksi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah	7. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	
4.4 Mengidentifikasi langkah-langkah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi	8. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad dalam menghadapi masyarakat Madinah sebagai implementasi <i>amar ma'ruf nahi munkar</i> .	
	9. Menguraikan misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta.	
	10. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.	

Perumusan kompetensi dasar ke dalam beberapa indikator dan materi pembelajaran di atas tidak dilakukan oleh peneliti, tetapi sudah terformat atau tersedia dalam kurikulum mata pelajaran SKI. Dengan kata lain, peneliti tinggal memanfaatkannya.

2. Langkah ke II: *conduct instructional analysis* (melakukan analisis pembelajaran).

Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator, langkah kedua yang peneliti lakukan adalah mengklasifikasikan tujuan umum tersebut ke dalam ranah kemampuan belajar. Kemampuan belajar peserta didik harus tercermin dalam bentuk perilaku yang harus dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dalam istilah yang digunakan oleh Sudjana perilaku peserta didik dalam pembelajaran disebut dengan perbuatan belajar.¹¹ Perilaku peserta didik dalam pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan yaitu (1) perilaku kawasan

¹⁰ Muh. Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020), 54

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005), 47.

kognitif (aspek kecerdasan/intelegensi); (2) perilaku kawasan psikomo-torik (aspek jasmani/keterampilan); dan perilaku kawasan afektif (aspek sikap/rasa/kesadaran).¹² Sementara menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana bahwa kemampuan belajar ada 5 (lima) yaitu kemahiran intelektual, informasi verbal, kegiatan intelektual, sikap, dan keterampilan motorik.¹³ Pengembangan produk komik sebagai media pembelajaran SKI ini, diharapkan mampu menunjang terwujudnya kemampuan belajar peserta didik yang tercermin dalam bentuk perilaku/perbuatan dalam pembelajaran.

Materi yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Jika ditinjau dari segi struktur perilaku pembelajaran, maka perilaku pembelajaran yang ditampilkan oleh peserta didik melalui materi tersebut termasuk pada struktur pengelompokan, di mana perilaku-perilaku tersebut tidak mempunyai ketergantungan antara satu dengan lainnya, walaupun semuanya berhubungan. Pada kondisi ini, garis penghubung antara perilaku spesifik yang satu dan lainnya tidak diperlukan.¹⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada materi tersebut tidak ada materi prasyarat bagi materi yang lain, meskipun kesemuanya saling berkaitan satu sama lain. Ketika mempelajari materi tersebut tidak harus dimulai dari materi pertama, tetapi dapat dari materi mana saja.

Setelah menganalisis tujuan umum pembelajaran untuk materi di atas, maka dapat diklasifikasikan ke dalam ranah kemampuan belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.3
Ranah Kemampuan Belajar

No.	Tujuan Umum	Kemahiran Intelektual	Informasi Verbal	Kegiatan Intelektual	Sikap	Ket. Motorik
1.	Meyakini misi dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.	v	v	v	v	
2.	Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah		v	v	v	
3.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.		v	v	v	
4.	Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.		v	v	v	
5.	Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.	v	v	v		
6.	Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat	v	v	v	v	

¹² Suparman, *Desain Instruksional*, 132-133.

¹³ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses*, 47-49.

¹⁴ Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, 126.

	bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.					
7.	Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
8.	Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.	v	v	v		
9.	Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.		v	v	v	v

3. Langkah ke III: *analyze learners and contexts* (menganalisa pembelajar (peserta didik) dan konteks).

Pada langkah ke-3 ini peneliti menganalisa karakteristik peserta didik kelas VII MTs., menganalisa lingkungan belajar mereka dan di mana akan digunakan. Sesuai dengan uraian pada latar belakang dikemukakan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik bahwa guru SKI yang mengajar pada kelas VII cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah, cerita dan resitasi (pemberian tugas dalam bentuk PR). Hal ini mengakibatkan pola komunikasi belajar cenderung satu arah. Meskipun pada kesempatan lain menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya berupa film sejarah Islam, sementara untuk media komik pernah digunakan.

Saat diinformasikan kepada mereka tentang pengembangan media komik SKI yang sedang peneliti lakukan, mereka menyambut positif dan antusias. Mereka beranggapan bahwa media komik sesuai dengan dunia mereka dan dirasa menyenangkan dan lebih cepat untuk dapat memahami materi SKI. Bagi mereka jika menggunakan media komik untuk mempelajari SKI maka itu adalah suatu yang baru dan patut dicoba.

4. Langkah ke IV: *write performance objectives* (merumuskan tujuan khusus/performansi).

Setelah peneliti menganalisa karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajarnya, maka peneliti merumuskan tujuan *performance* atau unjuk kerja, yang di dalam pembelajaran dikenal dengan istilah tujuan khusus pembelajaran.¹⁵ Tujuan khusus pembelajaran merupakan rumusan perilaku atau kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta setelah mereka mengikuti pembelajaran. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik yang berbentuk rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional. Tujuan khusus tersebut memberikan informasi terkait butir-butir tes yang mencerminkan perilaku peserta didik yang diukur.¹⁶ Seperti dijelaskan oleh Dick, Carey & Carey (1985) dalam Hamzah B. Uno bahwa tujuan unjuk kerja atau tujuan khusus pembelajaran berisi: (1) deskripsi perilaku yang akan dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik dalam pembelajaran; (2) menggambarkan tujuan, keadaan atau standar kualitas perilaku pembelajaran yang dilakukan atau diperbuat oleh peserta didik; dan (3) kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk kerja atau perilaku peserta didik yang dimaksudkan pada tujuan.¹⁷

¹⁵ Setyosari, *Metode Penelitian*, 284.

¹⁶ Setyosari, *Metode Penelitian*, 285.

¹⁷ Uno, *Orientasi Baru*, 143; dan Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 27.

Materi SKI yang dijadikan sebagai bahan pengembangan produk komik yaitu “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan”. Materi tersebut memiliki beberapa indikator yang kemudian dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Berikut ini daftar indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin capai dari materi tersebut:

Tabel 3.4
Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Bab 2 Kesuksesan
Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan

Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam.	1. Dengan mengamati gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.
2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.	2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.
3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.	3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.
4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.	5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.
6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.	6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.
7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.	7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.

5. Langkah ke V: *develop assessment instruments* (mengembangkan instrumen penilaian).

Langkah ke-5 yang dilakukan umumnya adalah penyusunan butir-butir tes untuk mengukur ketercapaian indikator dan/atau tujuan pembelajaran dan juga instrumen untuk menilai produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian berupa angket/kuesioner untuk menilai kelayakan produk komik SKI yang telah dikembangkan. Instrumen lain yang juga disusun adalah pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi untuk mendapatkan data berupa tanggapan, komentar, kritik, dan saran berikut sejumlah arsip/dokumen terkait pengembangan komik SKI. Dari instrumen-instrumen tersebut dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Sesuai dengan desain uji coba penelitian ini, maka instrumen penilaian yang disusun adalah angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/materi) dan angket/instrumen penilaian untuk uji

coba pada siswa (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan).

a. Angket/instrumen penilaian uji coba ahli

1) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1, 2, 3, 4, 5,
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8,
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
		Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik			
Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik			
Variasi gambar dalam komik			
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	

	Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46
	Menarik perhatian peserta didik	
	Menarik minat membaca peserta didik	
	Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
	Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
	Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
	Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
	Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
	Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
	Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
	Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
	Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
	Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran terdiri atas (1) identitas ahli media pembelajaran; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli media pembelajaran; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Media Pembelajaran

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/yang

Diampu :1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk

memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat.
 - 2) Kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat.
 - 3) Menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat.
 - 4) Sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik				
		2. Ukuran buku komik				
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover				
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				

		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover					
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata					
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan					
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik					
		18. Keharmonisan penggunaan warna					
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata					
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata					
		21. Ketepatan penempatan balon kata					
		22. Kepadatan pesan pada balon kata					
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata					
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa					
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik					
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik					
		27. Variasi gambar dalam komik					
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI					
		29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan					
		30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI					
		31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
		32. Menarik perhatian peserta didik					
		33. Menarik minat membaca peserta didik					
		34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik					
		35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar					
		36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI					
		37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI					
		38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas					
		39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik					
		40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana					
		41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik					
		42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur					
		43. Membangun kepercayaan diri guru dalam					

		mengelola pembelajaran				
		44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
		46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- (1) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (2) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (3) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; skor (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; dan (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat.

2) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian			

		ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Kesantunan Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa terdiri atas (1) identitas ahli bahasa; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli bahasa; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Bahasa

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			✓

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai.
 - 2) Kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai.
 - 3) Tepat, jelas, terbaca, sesuai.
 - 4) Sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.
- b. Komentar, catatan, saran, dan kritik disediakan pada tiap akhir komponen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf				
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata				
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca				
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan				
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi				
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentor/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan; dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran adalah skor (1) tidak tepat, tidak jelas, tidak terbaca, tidak sesuai; (2) kurang tepat, kurang jelas, kurang terbaca, kurang sesuai; (3) tepat, jelas, terbaca, sesuai; dan (4) sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai.

3) Angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi.

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk coba ahli isi/materi sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Penguji Coba Ahli Isi/Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2,

	dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3, 4,
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi terdiri atas (1) identitas ahli isi/materi; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi; dan (6) kesimpulan kelayakan. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : _____

NIP. : _____

Riwayat Pendidikan: S1: _____

S2: _____

S3: _____

Jabatan : _____

Mata Kuliah Keahlian/Mata Pelajaran

yang Diampu : 1. _____

2. _____

2. Pengantar

Instrumen penilaian ini ditujukan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu *trial tester* terhadap produk komik

yang telah dikembangkan ini, sehingga diketahui kelayakan komik tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tsanawiyah. Pendapat, tanggapan, penilaian, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu *trial tester* akan dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu *trial tester* untuk mengisi instrumen penilaian ini, diucapkan terima kasih.

3. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat.
 - 2) Kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat.
 - 3) Sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat.
 - 4) Sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.
- b. Komentar, saran, dan kritik disediakan pada akhir tabel instrumen (nomor 5).
- c. Kesimpulan terkait kelayakan komik ada di bagian paling akhir (nomor 6).

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus				
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				

		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- (a) Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- (b) Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- (c) Produk komik belum layak digunakan.

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; (b) memberikan komentar, saran, serta masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan, dan (c) memberikan kesimpulan kelayakan produk komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat, tidak menarik, tidak tepat; (2) kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat, kurang menarik, kurang tepat; (3) sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat; dan (4) sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat.

- b. Angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan)

Kisi-kisi angket/instrumen penilaian untuk uji coba pada peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Angket/Instrumen Penilaian Komik SKI
oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2,
		Kemenarikan tampilan cover komik	3, 4,
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada	5, 6,

		cover komik	7, 8, 9
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

Struktur angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terdiri atas (1) identitas umum; (2) pengantar, berisi tujuan pengisian angket/instrumen penilaian; (3) petunjuk pengisian; (4) aspek dan indikator yang dinilai; dan (5) komentar/saran/kritik ahli isi/materi. Lebih lengkapnya tampilan angket/instrumen penilaian tersebut sebagai berikut:

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VII/Genap

Nama :

Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

- a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

- 1) Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
- 2) Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
- 3) Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 4) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Berdasarkan angket/instrumen penilaian di atas dapat dipahami bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi dengan cara: (a) memberikan skor pada setiap item pernyataan; dan (b) memberikan komentar, saran, serta

masukan perbaikan sekiranya terdapat kekurangan dan kekeliruan pada komik SKI. Khusus dalam hal pemberian skor, rentang skor yang digunakan dalam pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi adalah skor (1) tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat; (2) kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat; (3) tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat; dan (4) sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

6. Langkah ke VI: *develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Dick, Carey & Carey (1985) dalam Atman menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menggambarkan tentang keseluruhan tahapan yang dilalui dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang telah ditetapkan. Tahapan yang dimaksud adalah kegiatan pra-instruksional, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, kegiatan tes, dan upaya tindak lanjut. Atau yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979) dalam Atman bahwa strategi pembelajaran berisi kegiatan pemberian motivasi atau menarik perhatian peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran, penegasan kompetensi prasyarat, pemberian stimulus (penyampaian masalah, topik atau konsep), menjelaskan petunjuk belajar, membangun partisipasi peserta didik, memberikan *feed back*, menilai penampilan, dan merumuskan kesimpulan.¹⁸

Berdasarkan identifikasi tujuan umum, identifikasi tingkah laku masukan, karakteristik peserta didik dan konteks, maka strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam produk komik SKI ini adalah pembelajaran individual dan kelompok, di mana untuk mempelajari produk komik SKI ini bisa dilakukan secara mandiri dan/atau kelompok. Di dalam komik yang telah dikembangkan terdapat beberapa instruksi dan/atau kegiatan peserta didik baik secara mandiri dan kelompok. Jika dikaitkan dengan macam-macam bentuk kegiatan pembelajaran yang terbagi tiga yaitu: (1) guru sebagai fasilitator dan peserta didik belajar sendiri; (2) guru sebagai sumber utama dan peserta didik belajar darinya, dan (3) guru sebagai penyampai bahan ajar yang dipilihnya atau yang disusunnya, disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik),¹⁹ maka pembelajaran individual dan/atau kelompok termasuk pada bentuk kegiatan pembelajaran yang pertama. Hal itu sangat tepat, berhubung kondisi pandemi covid-19 yang telah reda, maka memungkinkan peserta didik belajar dengan memanfaatkan komik SKI dapat dilakukan secara individu dan/atau kelompok di dalam atau luar kelas. Dengan demikian segenap tahapan dalam strategi pembelajaran akan dilakukan secara luring/*offline*.

7. Langkah ke VII : *develop and select instructional material* (mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Langkah ini merupakan langkah utama dari pengembangan ini karena dapat mempengaruhi produk yang dihasilkan. Berdasarkan strategi pembelajaran yang

¹⁸ Suparman, *Desain Instruksional*, 204-205.

¹⁹ Suparman, *Desain Instruksional*, 256.

telah dipilih untuk menunjang penelitian ini yaitu pembelajaran individual dan/atau kelompok dengan kegiatan pembelajaran berupa pengajar sebagai fasilitator dan peserta belajar sendiri, maka pengembangan bahan pembelajaran yang dipilih adalah pengembangan bahan belajar mandiri.²⁰ Ditinjau dari latar belakang, maka bahan belajar mandiri dan kelompok yang dikembangkan adalah produk komik SKI untuk pembelajaran SKI di kelas VII MTs dalam bentuk media cetak. Alasan rasional dikembangkannya produk komik SKI telah dijelaskan di latar belakang. Produk komik yang dihasilkan memiliki kekhasan/kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan beberapa komik cerita Islami yang beredar di masyarakat, yaitu: (1) pada awal cerita komik disertakan dengan petunjuk penggunaan komik oleh peserta didik, peta konsep, dan campaign pembelajaran yang ingin dicapai berupa kompetensi dasar indikator pembelajaran; (2) di setiap akhir cerita dilengkapi dengan rangkuman materi dari cerita komik, agar peserta didik dapat mengetahui intisari dari cerita komik; dan (3) agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya, maka di setiap bagian akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/ pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik.

8. Langkah ke VIII: *design and conduct formative evaluation of instruction* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif).

Setelah produk komik SKI dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi formatif. Kegiatan evaluasi formatif adalah kegiatan penilaian oleh para *trial tester* terhadap kelayakan produk komik SKI. Kegiatan evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan sebagai pertimbangan perbaikan dari produk komik SKI yang telah dikembangkan. Kegiatan evaluasi formatif dapat dilakukan selama proses pengembangan produk komik atau saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mendukung proses peningkatan efektifitas. Evaluasi formatif meliputi penilaian dari para ahli (ahli isi/materi bidang studi, ahli media, dan ahli bahasa) dan penilaian oleh peserta didik kelas VII MTs. (penilaian perorangan, penilaian kelompok kecil, dan penilaian lapangan).

9. Langkah ke IX: *revise instruction* (merevisi produk komik SKI).

Data yang telah diperoleh dari hasil evaluasi formatif dikumpulkan, dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan produk komik SKI yang dapat membantu mempermudah peserta didik belajar. Kedua langkah yang terakhir dapat dijelaskan pada hasil pengembangan yang meliputi: masukan dari para ahli, dari hasil uji coba pada peserta didik, dan revisi hasil pengembangan.

10. Langkah ke X: *design and conduct summative evaluation* (mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif).

Untuk langkah ke-10 peneliti perlakukan fleksibel, jika memungkinkan dari segi dana, waktu, dan kondisi peneliti gunakan. Memang secara konseptual untuk

²⁰ Suparman, *Desain Instruksional*, 262 Dijelaskan bahwa macam-macam pengembangan bahan pembelajaran ada 3 yaitu pengembangan bahan belajar mandiri, pengembangan bahan pengajaran konvensional, dan pengembangan bahan belajar yang dipilih guru yang disingkat PBS (pengajar, bahan, peserta didik).

mengetahui keefektifan penggunaan produk komik SKI ini, peneliti perlu melakukan evaluasi tahap akhir yang tidak lain adalah tahapan ke-10 dari model pengembangan Dick, Carey, and Carey (2001). Dengan demikian, dimungkinkan produk komik SKI ini memenuhi persyaratan mutu atau ketentuan yang berlaku.

C. Uji Coba Produk

Setelah sub bagian perencanaan pengembangan diuraikan, maka sub tema selanjutnya yang dijelaskan adalah kegiatan uji coba (*try out*) produk. Kegiatan uji coba produk ditujukan untuk memperoleh data/informasi sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk komik SKI supaya mendapatkan produk pengembangan yang dapat mencapai tingkat kelayakan dan daya tarik sesuai dengan harapan. Kegiatan uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi desain uji coba dan subyek uji coba. Subyek uji coba produk dikenal dengan istilah *trial tester*.

1. Desain Uji Coba

Sebagai upaya meningkatkan kelayakan produk komik SKI untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, dilakukan serangkaian uji coba terhadap produk pengembangan tersebut kemudian diadakan revisi/perbaikan sebagaimana masukan dan saran dari subyek uji coba. Uji coba yang dilakukan ini melalui beberapa tahap, yaitu *pertama*, review/penilaian ahli isi/materi, review/penilaian ahli media pembelajaran, dan review/penilaian ahli bahasa. *Kedua*, uji coba pada peserta didik, yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil; dan uji coba lapangan.²¹ Uji coba ahli merupakan bagian dari uji validitas terhadap komik SKI, sedangkan uji pada peserta merupakan uji kepraktisan terhadap komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut mengacu pada rancangan yang disajikan sebagai berikut:

- a. Review/penilaian ahli isi/materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasaan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran tersebut digunakan untuk merevisi draf dari produk komik SKI yang telah dikembangkan pada tahap berikutnya. Ahli isi/materi yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam di UIN Mataram dan guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram.
- b. Review/penilaian ahli media pembelajaran bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf produk komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan desain dan kegunaannya sebagai media pembelajaran. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi desain produk

²¹ Hadi Gunawan Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 Edisi Oktober 2016 (Mataram, IKIP Mataram), 56, last modified October, 10, 2016, Accessed September 28, 2020, <https://www.ikipmataram.ac.id>, <http://scholar.google.co.id>; Budiono Saputro, *Manajemen Penelitian*, 94

komik SKI berikutnya. Ahli media yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

- c. Review/penilaian ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sudah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs. Penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran ahli media tersebut digunakan untuk pertimbangan revisi aspek kebahasaan desain produk komik SKI berikutnya. Ahli bahasa yang digunakan sebagai *trial tester* adalah praktisi pendidikan yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada FTK UIN Mataram.

Selain uji coba melalui penilaian para ahli dilakukan pula 3 (tiga) uji coba lainnya yang *trial tester*-nya adalah peserta didik, yaitu:

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan awal tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan kepada 1-3 orang peserta didik di mana terdiri dari 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi menengah, dan 1 (satu) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.
- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), bertujuan untuk mendapatkan penilaian/tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, atau kritikan terhadap produk komik SKI yang dikembangkan melalui instrumen penilaian. Data/informasi yang diperoleh dari uji kelompok kecil sama dengan uji coba perorangan.

Uji coba kelompok kecil melibatkan subyek uji coba sejumlah 5-8 orang peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan 9 (sembilan) orang peserta didik, karena dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi belajar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu.

- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan jumlah 15-30 orang peserta didik (*a whole class of learners*) atau dengan kelompok yang lebih besar. Ini adalah uji coba untuk melakukan revisi produk komik SKI tahap akhir/final dengan instrumen angket yang sama dengan uji perorangan dan uji kelompok kecil.²²

²² Setyosari, *Metode Penelitian*, 288-289; Sakti, "Pengembangan Bahan, 56-57.

Data/informasi yang diperoleh dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan adalah penilaian dan tanggapan mengenai tampilan komik, penyajian isi komik, kemanfaatan komik SKI sebagai media dan sumber belajar saat digunakan secara mandiri atau berkelompok. Di samping itu juga peserta didik memberikan catatan, komentar, masukan, saran, dan kritik terhadap komik SKI yang dikembangkan. Penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, saran, dan kritik dari ketiga uji coba tersebut dijadikan bahan revisi produk komik SKI berikutnya.

2. Subyek Uji Coba

Seperti dijelaskan di atas bahwa subyek uji coba dikenal dengan istilah *trial tester*. Para *trial tester* untuk uji coba produk komik SKI ini pada masing-masing uji coba sebagai berikut:

- a. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli isi/materi ahli isi/materi melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah rumpun keilmuan Pendidikan Agama Islam di UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Ibu Dr. Emawati, M.Ag., saat ini Beliau menjabat sebagai dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam FTK UIN Mataram dan Kepala Pusat Penelitian LP2M UIN Mataram dan guru mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.N 1 Mataram Ibu Hj. Laily Mufida, S.Pd.I.
- b. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli media melibatkan praktisi pendidikan, yaitu seorang guru besar bidang teknologi pendidikan dan/atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (dosen tetap di Program Studi Tadris Bahasa Inggris FTK UIN Mataram) dan Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (dosen tetap di Program Studi Tadris Fisika FTK UIN Mataram dan Wakil Dekan III pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama FTK UIN Mataram)
- c. Kegiatan review/penilaian produk komik SKI dari uji coba ahli bahasa melibatkan praktisi pendidikan, yaitu dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram sebagai *trial tester*-nya. Dosen dimaksud adalah Bapak Dr. Muammar, M.Pd., (dosen tetap sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram) dan Ibu Dr. Hilmiati, M.Pd. (dosen tetap Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Mataram).

Selanjutnya untuk uji coba pada peserta didik melibatkan peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram sebagai *trial tester*-nya, berikut penjelasannya.

- 1) Uji coba perorangan (*one-to-one trying out*) melibatkan 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan seorang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi/hasil belajar tersebut diperoleh dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari

guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 7.

- 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) melibatkan 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dengan tingkatan prestasi belajar yang berbeda, yaitu 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar tinggi, 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar menengah, dan 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi/hasil belajar rendah. Prestasi belajar tersebut diambil dari prestasi/hasil belajar semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2022/2023 atau dari rekomendasi dari guru pengampu yang telah mengetahui karakteristik peserta didiknya. Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 3.
- 3) Uji coba lapangan (*field tryout*), di mana mengikutsertakan subyek uji coba dalam kelas yang lebih besar dengan 32 (tiga puluh dua) orang peserta didik dari kelas VII MTs.N 1 Mataram, Dalam hal ini peserta didik yang peneliti libatkan adalah kelas VII 1.

Uji coba produk komik SKI dengan menggunakan tiga tingkatan prestasi/hasil belajar peserta didik kelas VII MTs.N 1 Mataram tersebut dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan kelayakan dari segi kepraktisan penggunaan produk komik SKI sebagai media pembelajaran pada semua tingkat kemampuan peserta didik. Diasumsikan jika peserta didik pada prestasi/hasil belajar pada tingkat rendah komik SKI tersebut dapat diterima, dipahami, dan digunakan dengan mudah maka sudah tentu dapat diterima, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik yang memiliki tingkat prestasi/hasil belajar tinggi.

D. Jenis Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka/nomerik atau data kualitatif yang diangkakan misalnya pemberian skor: baik sekali (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Untuk penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil angket/instrumen penilaian berupa angket yang disebarkan ke para *trial tester* baik dari unsur ahli (dosen dan guru SKI), maupun peserta didik (kelas VII MTs.) untuk menguji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif ialah data yang berbentuk kata, kalimat, dan gambar. Untuk penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan dari kolom komentar, tanggapan, saran, atau kritikan yang tersedia dalam instrumen penilaian uji coba kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan.²³

Berdasarkan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Dick, Carey, & Carey (2001), maka data-data yang disebut di atas diperoleh pada langkah yang ke-8 yaitu merancang dan melakukan evaluasi formatif. Seperti dijelaskan di atas pada sub tema prosedur pengembangan bahwa pada kegiatan ke-8 ini peneliti mengadakan perancangan dan

²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 15; Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 23-24.

mengadakan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif dikumpulkan informasi, keterangan, dan data oleh peneliti pengembang selama proses, program, atau produk media komik SKI terlaksana atau dikembangkan, sehingga ditemukan berbagai kekurangan untuk selanjutnya dijadikan sebagai bahan revisi produk media komik SKI berikutnya.²⁴ Data-data dari hasil evaluasi formatif ini dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

1. Data evaluasi tahap pertama berisi tiga hasil review/penilaian ahli yaitu (a) hasil review/penilaian ahli isi/materi, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat, atau saran terhadap isi draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kedalaman, keluasan, ketepatan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum SKI; (b) hasil review/penilaian ahli media pembelajaran, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kelayakan sebagai media pembelajaran; dan (c) hasil review/penilaian ahli bahasa, di mana data yang didapatkan berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan dari sisi kebahasaan apakah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs.
2. Data evaluasi tahap kedua, di mana data yang didapatkan berasal dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil berupa penilaian, komentar, tanggapan, pendapat atau saran peserta didik kelas VII MTs. terhadap draf komik SKI yang telah dikembangkan.
3. Sebagai tahap ketiga, maka data diperoleh dari hasil uji kelayakan produk komik SKI yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba lapangan berupa angket/instrumen penilaian yang disebarakan kepada peserta didik kelas VII MTs.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs., maka data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Oleh karena itu instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

1. Angket/kuesioner, yaitu salah satu teknik pengumpulan data penelitian dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.²⁵ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala likert yaitu skala yang dipakai untuk mengukur aspek sikap, pendapat, dan persepsi/pandangan seseorang atau kelompok tertentu tentang realita sosial.²⁶ Skala likert atau disebut juga dengan *a summated rating scale* yaitu angket yang mengukur sikap responden tentang suatu hal yang diungkapkan melalui serang-

²⁴ Setyosari, *Metode Penelitian*, 287; Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 31.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 142.

²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), 134

kaian pernyataan tentang suatu kecenderungan, suatu hal, obyek, produk, keadaan, dan sebagainya dan menanyakan kepada responden untuk memberikan jawaban apakah mereka sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pernyataan sikap atau isian angket dari responden tersebut kemudian dijumlahkan dalam bentuk angka/nomerik.²⁷ Penelitian ini menggunakan modifikasi skala likert 4 (empat) skala, di mana alternatif pilihan jawabannya bisa seperti di bawah ini: (1) tidak menarik, tidak tepat, tidak baik, tidak awet, tidak sesuai, tidak lengkap, tidak jelas, tidak mudah, tidak bermanfaat; (2) kurang menarik, kurang tepat, kurang baik, kurang awet, kurang sesuai, kurang lengkap, kurang jelas, kurang mudah, kurang bermanfaat; (3) menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat; (4) sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat. Angket likert digunakan untuk mengumpulkan data tentang review/penilaian terhadap produk komik SKI pada setiap uji coba.²⁸

Angket/instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpul-kan data tentang tingkat kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. untuk masing-masing uji coba mempunyai aspek penilaian tersendiri yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator. Adapun angket/instrumen penilaian yang digunakan adalah (1) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli media pembelajaran yang aspek penilaiannya berupa aspek fisik, aspek penokohan, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran; (2) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli bahasa yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, dan aspek kesantunan berbahasa; (3) angket/instrumen penilaian dan tanggapan ahli isi/materi yang aspek penilaiannya berupa aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, aspek kedalaman dan keluasan isi/materi, dan aspek penyajian; (4) angket/instrumen penilaian dan tanggapan peserta didik kelas VII MTs. (dalam uji coba perorangan, uji kelompok kecil; dan uji lapangan) yang aspek penilaiannya berupa aspek tampilan fisik, aspek penyajian isi komik, dan kemanfaatan komik. Angket/instrumen penilaian untuk masing-masing uji coba terlampir.

2. Pedoman wawancara. Wawancara (interview) umumnya diartikan sebagai suatu aktivitas tanya jawab antara dua atau lebih baik secara langsung atau berhadapan secara fisik saling mendengar/ merespon satu sama lain.²⁹ Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur. Pada praktiknya pedoman wawancara yang telah dirumuskan hanya berisi garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan dan

²⁷ Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 Januari 2023, pukul 19.28; Setyosari, *Metode Penelitian*, 232.

²⁸ Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, 96.

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), 192.

tidak harus urut pertanyaan yang disampaikan; dengan kata lain berjalan alamiah seperti komunikasi pada umumnya.³⁰ Sumber data yang diwawancarai adalah pihak *trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs. terkait kelayakan produk komik SKI sebagai media pembelajaran.

Data hasil wawancara yang telah didapatkan menjadi data pelengkap dari hasil angket terkait kelayakan produk media komik SKI yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain teknik wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan belum bisa dijawab oleh instrumen lainnya.

3. Pedoman dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, catatan/laporan prestasi atau hasil kerja/belajar, lengger, biografi, peraturan, catatan harian, sejarah kehi-dupan, agenda, foto, dan video kegiatan.³¹ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang biodata *trial tester* (*trial tester* yaitu para ahli yaitu dosen dan guru SKI, serta peserta didik kelas VII MTs.), catatan/laporan prestasi atau hasil belajar peserta didik kelas VII MTs., foto dan video penelitian, serta data-data lainnya terkait setting penelitian. Agar kegiatan dokumentasi lancar dan dokumen/arsip yang didapatkan lengkap, maka penelitian ini menggunakan pedoman dokumentasi yang berisi daftar dokumen atau arsip berkaitan tema penelitian yang dikumpulkan. Dalam praktiknya, jika dokumen/arsip yang dicari sudah ditemukan maka peneliti membubuhkan cek list pada pedoman dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul semua data hasil review para ahli (ahli media pembelajaran, ahli isi/materi, dan ahli bahasa), serta hasil uji coba (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) produk pengembangan berupa media komik untuk pembelajaran SKI di MTs. pada setiap tahapannya, maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Data-data tersebut dianalisis menggunakan 2 (dua) teknik analisa data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Penjelasan kedua teknik analisa data sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

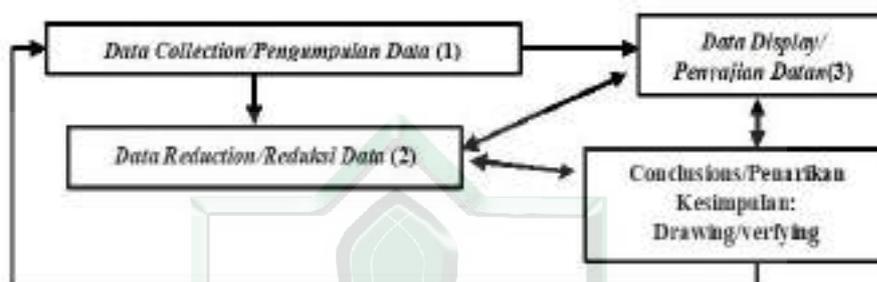
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian data yang terkumpul tidak saja berupa data kuantitatif, hasil pengamatan, data arsip/dokumen, tetapi juga data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dari tanggapan, komentar, saran atau kritik yang tersedia pada angket yang telah disebar. Khusus data kualitatif dapat berupa masukan, komentar, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dinalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Melalui teknik tersebut data-data kualitatif direduksi atau dikelompokkan sedemikian rupa

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 138-140.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 274-275; Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 82.

sehingga dapat dibaca dan dipahami arah dan maksudnya. Hasil analisis data kualitatif dapat dijadikan sebagai bahan untuk revisi atau perbaikan media komik SKI yang dikembangkan.

Kegiatan analisis data kualitatif ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) yang aktivitas analisis datanya dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus dalam setiap tahapan penelitian sampai tuntas dan datanya jenuh. Aktivitas analisis data dalam analisis deskriptif kualitatif milik Miles & Huberman (1984) adalah *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.³² Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada bagan berikut:



Bagan 3.2.

Komponen dalam Analisa Data (*Interactive Model*)³⁴

Berdasarkan bagan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah pengumpulan data kualitatif khususnya terkait produk komik SKI yang telah dikembangkan. Setelah data terkumpul maka dilakukan kegiatan analisis data yang dimulai dari reduksi data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI dikelompokkan sedemikian rupa dengan cara dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya sehingga dapat dipahami maksudnya. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah penyajian data, di mana data kualitatif terkait produk komik SKI yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang bersifat naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Sebagai langkah terakhir dalam analisa data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan. Ketika peneliti sudah memiliki kesimpulan awal, maka itu sifatnya sementara dan bisa berubah jika tidak diperoleh bukti kuat yang mendukung dalam proses pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi jika kesimpulan sementara itu didukung oleh bukti-bukti kuat, valid, dan konsisten saat peneliti turun lagi ke lapangan, maka kesimpulan tersebut kredibel atau dapat dipertanggung-jawabkan atau dengan kata lain datanya jenuh. Hal yang perlu diketahui oleh peneliti bahwa kegiatan analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan sebelum turun ke lapangan, saat penelitian berlangsung, dan setelah peneliti meninggalkan lapangan.³⁵

³² Saputro, *Manajemen Penelitian*, 98; Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91-92.

³³ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 91.

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 289-299

2. Analisis Statistik Deskriptif

Setelah data terkumpul maka perlu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa kata-kata atau simbol. Data kualitatif berupa kata-kata atau simbol sisihkan sementara waktu dan dianalisis seperti penjelasan di atas, karena sangat berguna nantinya untuk melengkapi hasil analisis data kuantitatif. Sementara data yang diperoleh dari angket atau ceklist perlu dijumlahkan atau dikelompokkan sedemikian rupa sesuai dengan bentuk instrumen penelitian yang telah digunakan.³⁶ Untuk menghitung hasil pengisian angket/instrumen penilaian kelayakan komik SKI ini menggunakan dua rumus, yaitu:

a) Hasil Uji Coba Ahli

Perhitungan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli (ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli isi/ materi) menggunakan metode Gregory dengan metode analisis hasil validasi pakar/ahli, menggunakan 2 (dua) orang pakar/ahli (rater I dan II) pada ketiga macam uji ahli tersebut yang rumusnya sebagai berikut:³⁷

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

V_i = Validasi Konstruk
A = Kedua rater tidak setuju
B = Rater I setuju, rater II tidak setuju
C = Rater I tidak setuju, rater II setuju
D = Kedua rater setuju

Tabulasi silang 2x2		Rater I	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
	Sangat relevan skor 3-4	C	D

Sebelum perhitungan menggunakan rumus di atas, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari para ahli (rater I dan II) direkap untuk masing-masing rater dan diolah ke dalam tabulasi silang 2x2 di atas untuk menghitung frekuensi masing-masing kolom (A, B, C, dan D). Hasil perhitungan pada tabulasi silang 2x2 itulah lalu dihitung menggunakan rumus di atas. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 3.9
Kriteria Validitas Isi³⁸

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

³⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 282-283.

³⁷ Yusuf, “Validitas”, dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023

³⁸ Yusuf, “Validitas”.

b) Hasil Uji Coba pada Peserta Didik

Sesuai dengan jenis data penelitian yaitu data kuantitatif deskriptif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Dalam Walpole (1992) seperti dikutip oleh Sakti bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

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

Keterangan:

P = Persentase penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban dari validator

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi.³⁹

Sedangkan untuk dapat menghitung rata-rata persentase keseluruhan subyek/komponen digunakan rumus di bawah ini.

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

Keterangan:

P = Persentase keseluruhan obyek/komponen

$\sum p$ = Jumlah persentase keseluruhan komponen

$\sum n$ = Banyak komponen.⁴⁰

Selanjutnya, untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan komik SKI sebagai media pembelajaran digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 seperti pendapat Sugiyono dalam Bella Anjani, dkk., yaitu:

Tabel 3.10
Konversi Tingkat Kelayakan Komik SKI
Sebagai Media Pembelajaran SKI⁴¹

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Rekomendasi
75%-100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50%-74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25%-49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0%-24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

³⁹ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58.

⁴⁰ Sakti. "Pengembangan Bahan, 58

⁴¹ Bella Anjani, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Meng-analisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memaparkan dua hal penting dalam penelitian ini yang saling terkait satu sama lain, dimana akan disusun sesuai urutan rumusan masalah penelitian ini. Kedua hal tersebut adalah penyajian data penelitian dan pembahasan yang akan mengulas data penelitian menggunakan konsep atau teori yang ada pada bab II kajian teoritik.

A. Bentuk Komik SKI yang Dikembangkan

1. Penyajian Data Penelitian

Penelitian ini berusaha mengembangkan produk komik SKI yang ditujukan agar dapat menjadi media pembelajaran SKI bagi peserta didik MTs. kelas VII. Spesifikasi produk komik SKI yang diharapkan tersusun sebagaimana dipaparkan pada bab pertama di atas, telah diupayakan oleh peneliti sehingga spesifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

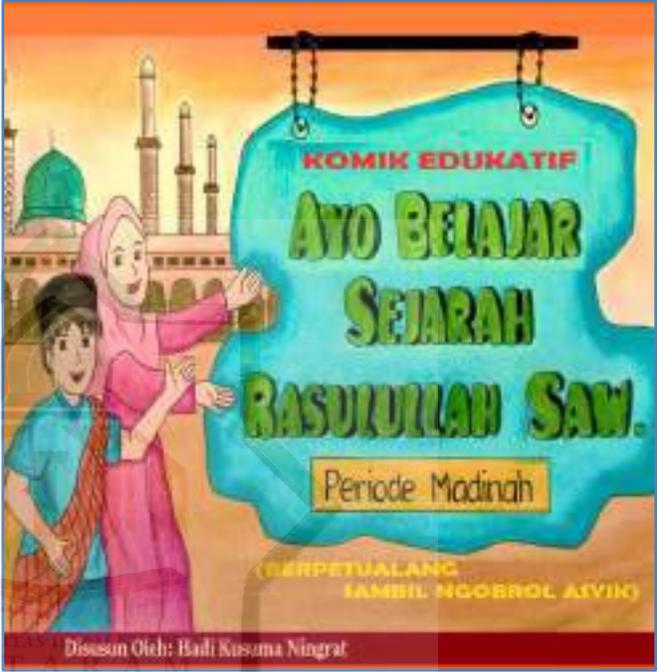
- a. Produk komik yang dikembangkan adalah dalam bentuk media cetak, agar dapat dimiliki oleh semua kalangan peserta didik. Hal tersebut dapat mengantisipasi kondisi di lapangan yang tidak semua peserta didik kelas VII memiliki *smart phone* dan/atau kuota untuk dapat mengakses komik digital terutama peserta didik yang kurang mampu atau yang tinggal di kampung atau pelosok desa.
- b. Produk komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran SKI ini dikembangkan dari materi pelajaran semester ganjil “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dalam buku SKI sesuai Kurikulum 2013 dikombinasikan dengan “Bab 2 Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” pada buku SKI dalam Kurikulum sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- c. Ukuran kertas yang digunakan untuk membuat produk komik ini adalah A5. Ukuran kertas tersebut relatif masih besar, ini digunakan karena secara umum buku-buku yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII (usia 13-14 tahun) relatif berukuran besar dan berwarna cerah. Pun demikian dengan komik, berdasarkan hasil observasi penulis bahwa komik untuk anak usia SD-SMP di pasaran umumnya menggunakan ukuran kertas relatif besar seperti A4 atau lebih, sehingga gambar dan tulisan dapat jelas terlihat. Namun demikian dengan ukuran yang besar tersebut memiliki kelemahan yaitu kurang fleksibel untuk dapat dibawa ke mana-mana.
- d. Produk komik ini dibuat dengan 75% kertas tercetak berwarna dengan menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*. Penggunaan jenis huruf tersebut agar tulisan pada komik lebih jelas terbaca dan lebih hemat tempat penulisan, meskipun secara artistik kurang menarik bagi anak usia SD-SMP.
- e. Kertas yang digunakan untuk mencetak produk komik ini adalah kertas *lux* atau *glossy* seperti kertas majalah, ini agar kertas komik lebih tebal, kuat, dan elegan.

- f. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan cenderung banyak yang tidak baku, karena mengikuti bahasa sasaran pengguna komik atau bahasa yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari oleh anak-anak.
- g. Penggunaan tiap halaman kertas bersifat fleksibel/tergantung kebutuhan gambar dan materi, di mana secara umum satu halaman kertas terbagi menjadi beberapa kolom atau tempat yaitu kolom gambar dan narasi penjelasannya, tetapi juga pada bagian lain menggunakan satu halaman kertas berisi gambar dan penjelasannya menggunakan balon-balon kata atau uraian narasi.
- h. Balon kata dan/atau kolom-kolom dalam komik akan berisi dua jenis keterangan tergantung kebutuhan gambar dan materi yaitu (a) dalam bentuk narasi penjelasan; dan (b) kata-kata dialog/komunikasi para tokoh dalam komik.
- i. Sebagai kekhasan dari komik SKI ini yaitu jalan cerita dan gambar dalam komik ini didesain dengan memadukan unsur keindonesiaan dan unsur Timur Tengah sesuai dengan materi SKI yang dipilih. Ini dilakukan agar berbeda dengan komik sejarah Islam di Arab yang telah beredar di tengah masyarakat, di mana cerita dan gambarnya murni menggunakan unsur Timur Tengah/Arab. Cara ini mengadopsi film kartun *Super Book Indonesia* (film animasi Kristen), di mana memadukan latar kekinian dengan tokoh utama 2 orang anak kecil Barat dan sebuah robot berkelana ke dalam kisah para nabi dan rasul tempo dulu dengan latar Timur Tengah/Arab. Adapun ilustrasi gambar dalam komik SKI ini berupa gambar kartun.
- j. Tokoh utama dalam komik SKI ini adalah dua orang anak MTs. atas nama Tazkiya dan Fawwaz bersama teman-temannya yaitu Salman, Dhea, dan Nida dengan menggunakan sajadah sakti terbang berpetualang sambil berdiskusi mengarungi dimensi ruang dan waktu ke masa lampau untuk mengetahui peristiwa sejarah Islam masa Rasulullah Saw periode Madinah. Di lain kesempatan juga Tazkiya dan Fawwaz bersama teman yang lain yaitu Zindan, Khanza, Erza, dan Yasna ngobrol asyik tentang sejarah Islam masa lampau di lapangan tempat bermain anak-anak kampung.
- k. Unsur kekhasan lainnya dari komik SKI ini yaitu sebagai komik edukatif/didaktis di dalamnya disertakan dengan daftar capaian pembelajarannya berupa kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran agar pemanfaatan komik mempunyai tujuan dan pedoman yang jelas. Dan agar penggunaan produk komik ini ada *feed back*-nya atau diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi SKI, maka di setiap bagian awal dan akhir cerita komik ini dicantumkan tugas berisi soal/pertanyaan/perintah yang dapat dijawab/dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kerja kelompok. Dengan kata lain, bahwa dalam komik SKI ini terdapat semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi.

- I. Secara detail komik SKI ini berisi unsur-unsur sebagai berikut:
 - 1) Cover komik; bagian berisi gambar cover, judul dan sub judul komik dengan ukuran huruf yang relatif besar, dan nama penulis komik.
 - 2) Halaman judul; berisi judul komik, nama penulis komik dengan huruf yang lebih kecil dari ukuran pada cover, dan 2 (dua) gambar khusus yang menggambar sebagian dari pesan moral yang ingin sampaikan dalam komik.
 - 3) Identitas komik; berisi judul komik, nama penulis komik, nama pelukis komik, nama penata letak komik, nama pihak yang menguji joba komik, penerbit komik, dan tahun serta edisi terbit komik.
 - 4) Sekapur sirih penulis; berisi kata pengantar dari penulis komik.
 - 5) Daftar isi komik; berisi bagian-bagian detail komik dari cover sampai dengan *curriculum vitae* penulis komik berikut posisi halamannya.
 - 6) Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI. Bagian ini berisi aneka kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna komik, yaitu peserta didik kelas VII MTs.
 - 7) Peta konsep utama; menjelaskan pokok bahasan dalam komik yang akan dipaparkan secara detail pada bagian isi atau cerita komik.
 - 8) Pada unsur isi atau cerita komik berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut dikembangkan ke beberapa sub tema pendukung. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari: (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik.
 - 9) Di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian.
 - 10) Bahan bacaan komik; berisi daftar bahan bacaan relevan dan kredibel yang menjadi sumber informasi isi/materi untuk menyusun komik.
 - 11) *Curriculum vitae* penulis; berisi informasi terkait data diri dari penulis komik SKI.

Adapun rupa unsur-unsur komik SKI yang telah dipaparkan di atas dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Unsur-Unsur Komik SKI

No.	Komponen Komik SKI	Tampilan Gambar
1.	Cover komik	
2.	Halaman judul komik	

5. Daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

COVER :
KEJAMAN ISMAIL, 8
INDRIYATI SARI, 11
STAMPENING PERBUDI, 14
EMPERIAKUSUMI, 4
KERAPETUNJ BACA, HEBERAFER, TEDANG PENDELIJARAN, DAN MAFUD BAKALAN KOMIK 101, 40
PETA KHARISF SYARA, 40

BABAH PERTAMA: BOGA NARINAWI HUSSEIN YUAN DUTAMA, 7

- Selangung Boleto Ayo Ya!, 8
- Ayo Bini Awe! Sumbah!, 1
- Aho Inga Taha, 3
- Iku Pating, 7
- Moleni Berek, 7
 - Papi Alah yang Boleh Persewang Bawak!, 2
 - Ragan Orang Madinah Sebelum Islam Boleto Ayo Ya!, 8
 - Bahayawa Sosial Orang Madinah Sebelum Islam Boleto, 3
 - Bahayawa Sosial Madinah Sebelum Islam Boleto, 1
 - Bahayawa Politik Madinah Sebelum Islam Boleto, 9
- Syams, 11
- Mauli Bapanda, 11
- Kaya Karamah Fala!, 11
- Dulu Pakean Boleto, 12
- Pakean Boleto, 11

BABAH KEDUA: BONGAS NANI NUNANAWI LAM, 10 HADIRAN, 13

- Selangung Boleto Ayo Ya!, 13
- Ayo Bini Awe! Sumbah!, 11
- Aho Inga Taha, 14
- Iku Pating, 14
- Moleni Berek, 13
 - Tersewa Bani Uluw Sebelum!, 13
 - Wijak Ya Ayo Ya!, 13
 - Mula Madrasah Boleto: Ujwal Ya Madrasah, 11
 - Madrasah Fala! Madrasah Dapud! Mula Madrasah Boleto..., 12
 - Pakean Boleto Madrasah Boleto: Ayo Madrasah, 14
- Syams, 11
- Mauli Bapanda, 11
- Kaya Karamah Fala!, 11
- Dulu Pakean Boleto, 11
- Pakean Boleto, 11

Lanjutan daftar isi komik

DAFTAR ISI KOMIK

BABAH KETIGA: ERIZATIYA BAWAS NANI NUNANAWI LAM, 10 HADIRAN, 14

- Selangung Boleto Ayo Ya!, 14
- Ayo Bini Awe! Sumbah!, 12
- Aho Inga Taha, 14
- Iku Pating, 14
- Moleni Berek, 14
 - Papi Alah: Tiga Persewang Boleto!, 11
 - Ujwal Boleto! Mula Madrasah Boleto: Ayo Madrasah, 11
 - Dulu Boleto! Mula Madrasah Boleto: Ayo Madrasah Boleto! Madrasah Boleto!, 11
 - Tersewa Boleto! Mula Madrasah Boleto: Ayo Madrasah Boleto! Madrasah Boleto!, 11
- Syams, 11
- Mauli Bapanda, 11
- Kaya Karamah Fala!, 11
- Dulu Pakean Boleto, 11
- Pakean Boleto, 11

BABAH KEEMPAT: SUPON TERHADAP MADYUN NANI NUNANAWI LAM, 10 HADIRAN, 40

- Selangung Boleto Ayo Ya!, 40
- Ayo Bini Awe! Sumbah!, 40
- Aho Inga Taha, 40
- Iku Pating, 40
- Moleni Berek, 40
 - Bani Alah! Boleto yang Madrasah Boleto!, 16
 - Perang Boleto: Persewang Boleto! Ayo Boleto Boleto Ya!, 11
 - Perang Boleto: Boleto Boleto! Boleto Boleto!, 16
 - Perang Boleto: Boleto Boleto! Boleto Boleto!, 15
 - Persewang Boleto! Boleto Boleto! Boleto Boleto!, 17
 - Boleto Boleto! Boleto Boleto! Boleto Boleto!, 11
 - Boleto Boleto! Boleto Boleto!, 11
- Syams, 11
- Mauli Bapanda, 11
- Kaya Karamah Fala!, 11
- Dulu Pakean Boleto, 11
- Pakean Boleto, 11

BABAH BAKALAN BUKAN, 71
CONTOHAN YITAE PERBUDI, 79

6. Kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI

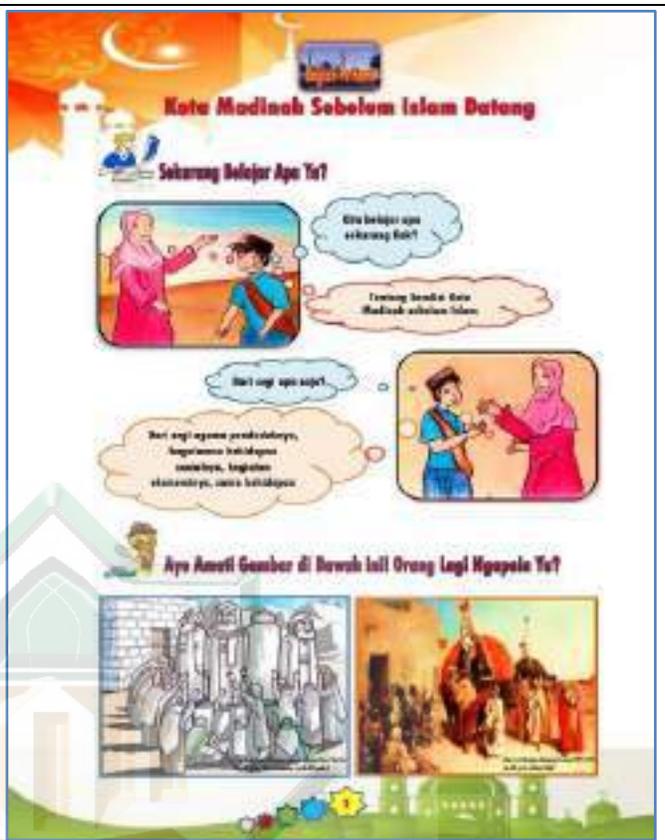
Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1. Mendeskripsikan kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, keuletakan, kepedulian, dan kesetiaan) yang bermanfaat bagi masyarakat.	1. Mendeskripsikan kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, keuletakan, kepedulian, dan kesetiaan) yang bermanfaat bagi masyarakat.	1. Menguraikan gambaran kehidupan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, keuletakan, kepedulian, dan kesetiaan) yang bermanfaat bagi masyarakat.	1. Sifat-sifat Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.2. Menyebutkan keutamaan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menyebutkan keutamaan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, keuletakan, kepedulian, dan kesetiaan) yang bermanfaat bagi masyarakat.	1. Menjelaskan keutamaan perjuangan Nabi Muhammad Saw. sebagai teladan (sifat-sifat, perilaku, keuletakan, kepedulian, dan kesetiaan) yang bermanfaat bagi masyarakat.	2. Keutamaan Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.3. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	3. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.4. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	4. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.5. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	5. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.6. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	6. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.7. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	7. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.8. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	8. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.9. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	9. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.
1.10. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	1. Menjelaskan keutamaan dan nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat Madinah.	10. Nilai-nilai Nabi Muhammad Saw. di Madinah.

7. Peta konsep utama



8. Contoh isi/cerita komik terdiri dari 4 bagian (Bagian pertama) tentang Kota Madinah sebelum Islam datang



9. Contoh instruksi atau perintah kegiatan belajar

Aku Ingin Tahu

Apa pertanyaan kalian tentang gambar di atas? Coba tulis ya seperti contoh di bawah ini, maksimal 4 buah pertanyaan!

No.	Contoh Pertanyaan
1.	Kenapa di bawah orang Madinah sebelum Islam datang? Apa mereka dengan apa saja?
2.	Tulis apa saja yang tinggal di Madinah?
3.	Bagaimana rumah yang tinggal di Kota Madinah?
4.	Pakaian Madinah zaman apa?
5.	Manajemen orang Madinah dulu siapa yang mengatur?

Info Penting!

Di bawah ini akan diberikan pengetahuan dan amir balad (balidya dan farman) waktu saat kota Madinah sebelum Islam datang. Tentang apa ngana pambudanya, baidunya, sunnahnya, ngalaman shahadahnya, ama baidunya pambudanya. Coba Kita Madinah zaman sebelum Islam datang. Setelah saat Islam lahir ke dunia, Rasulullah saw. membawa ummatnya menuju Madinah, ama Madinahul Auli (Kota Nabi) dan Madinah ul-Munawwarah (kota yang bercahaya). Kota ini ada di bawah yang subur, di atas Kota Madinah jamannya kurang lebih 670,4 km. Apa contoh ia adalah di bawah ini, agar dapat menjawab pertanyaan kalian di atas!

11. Contoh isi komik pada bagian pertama

Kegiatan Etnis di Madinah Sebelum Islam Datang

Panel 1:
 Awan: "Wahai kawan pedahulu sudi Fatimah bin Kahl?"
 Fatimah: "Ya, saudara pedahulu, sama-sama di orang Arab mereka juga pedahulu".
 Awan: "Wahai Fatimah bin Kahl, kau mau kemana?"
 Fatimah: "Mau ke Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl".
 Awan: "Tentu Bin Kahl".
 Fatimah: "Bin Kahl Bin Kahl Bin Kahl".

Panel 2:
 Awan: "Wahai Fatimah bin Kahl, kau mau kemana?"
 Fatimah: "Mau ke Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl".
 Awan: "Tentu Bin Kahl".
 Fatimah: "Bin Kahl Bin Kahl Bin Kahl".

Panel 3:
 Awan: "Wahai Fatimah bin Kahl, kau mau kemana?"
 Fatimah: "Mau ke Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl".
 Awan: "Tentu Bin Kahl".
 Fatimah: "Bin Kahl Bin Kahl Bin Kahl".

Panel 4:
 Awan: "Wahai Fatimah bin Kahl, kau mau kemana?"
 Fatimah: "Mau ke Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl, di sini ada Madinah Bin Kahl".
 Awan: "Tentu Bin Kahl".
 Fatimah: "Bin Kahl Bin Kahl Bin Kahl".

12. Resume dan instruksi belajar kepada peserta didik secara individu dan kelompok

Resume

Matahari

Hasil Kerjaku

Kerja Kelompok Yaki

<p>13. Kegiatan <i>feed back</i> dan untaian pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an</p>	 <p>Udah Paham Belom?</p> <p>Belajar lebih banyak materi ini lebih baik untuk belajar, perbaiki persiapan di rumah ya! Mengetahui di mana permasalahannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada yang belum dipahami dari isi video ini atau tentang kearifan Madinah sebelum belajar? Ada apa ya? 2. Ada tidak yang belum dipahami? 3. Apakah materi ini bermanfaat bagi anda? Kenapa? <p>Pedoman Hidup</p> <p>وَالَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَآتَمَّتْ خُلُوفَهُمْ كَتَمَتِ لُحُوبَهُمْ وَالَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَآتَمَّتْ خُلُوفَهُمْ كَتَمَتِ لُحُوبَهُمْ وَالَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَآتَمَّتْ خُلُوفَهُمْ كَتَمَتِ لُحُوبَهُمْ</p> <p><small>© 2013. All rights reserved. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. For more information, see http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</small></p>
<p>14. (Bagian kedua) tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p>	 <p>Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p> <p>Sebelum Belajar Apa Ya?</p> <ul style="list-style-type: none"> Belajar apa sekarang (week/tema)? Tentukan siapa dan siapa yang akan belajar ke Madinah? <p>Setelah belajar materi hari ini tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah</p> <ul style="list-style-type: none"> Siapa saja yang ikut hijrah ke Madinah? Siapa saja yang ikut hijrah ke Madinah? <p>Apa Antri Gambar di Rumah Ibu yang Lagi Ngopain Ya?</p> <p>Perpustakaan UIN Ar-Raniry</p>

<p>15. (Bagian ketiga) tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p>	 <p>The comic page is titled "Suksesnya Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah" (The Success of the Prophet Muhammad's Mission in Medina). It features a header with a mosque and crescent moon. Below the title, it asks "Sekarang Belajar Apa Ya?" (What are we learning now?). A speech bubble contains the text: "Tentang strategi dakwah Rasulullah Saw. saat di Madinah. Kenapa ada 2 guru sebelum dakwah, kenapa dakwah, kenapa belajar, dan apa saja yang dilakukan Rasulullah Saw. di Madinah?" (About the strategy of the Prophet Muhammad's mission in Medina. Why were there 2 teachers before the mission, why the mission, why learning, and what did the Prophet Muhammad do in Medina?). The main content consists of four panels: 1. A minaret and dome of a mosque. 2. Two men shaking hands. 3. A busy market scene with people and goods. 4. A man in a purple robe holding a golden coin. A small icon of a person is in the bottom right corner.</p>
<p>16. (Bagian keempat) tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah</p>	



m. Komik SKI ini disusun melalui beberapa tahapan yaitu:

- (1) Menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4.
- (2) Menyusun *script* komik (naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat.
- (4) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti.
- (5) Menentukan figur/tokoh, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figure/tokoh rupa figur/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai.

- (6) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figur/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan.
- (7) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar.
- (8) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional.
- (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

2. Pembahasan

Mengembangkan komik tidak bisa dilakukan sembarangan, terlebih jika penggunaan komik yang dikembangkan ditujukan untuk kegiatan formal seperti kegiatan pendidikan yang tujuannya jelas dan terukur. Banyak hal yang perlu diperhatikan oleh pengembang agar komiknya layak digunakan seperti tujuan pengembangan komik, isi/materi yang akan disampaikan dalam komik, sasaran pengguna komik, alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan komik, bahasa yang akan digunakan dalam komik, nilai kebaikan yang disampaikan dalam komik, figure/tokoh dan setting latar yang akan digambar, alur cerita yang digunakan, kualitas gambar, pihak yang akan melukis, dan lain-lain. Terkait dengan komik SKI yang telah dikembangkan, juga sangat memperhatikan hal-hal tersebut agar komik yang dikembangkan efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI kelas VII MTs. Berdasarkan penyajian data penelitian terkait bentuk komik SKI yang telah dikembangkan di atas, ada 3 (tiga) hal pokok yang dapat dibahas sehingga menggambarkan kelayakan dan kebaruan dari komik SKI ini yaitu:

a. Kelengkapan unsur komik SKI yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penyajian data di atas bahwa secara umum unsur-unsur komik SKI yang telah dikembangkan ini berisi: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) tema pokok bahasan; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j)

bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis. Jika diidentifikasi unsur-unsur tersebut tampaknya sangat relevan dengan unsur-unsur komik yang dipaparkan oleh Masdiono dalam Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah yaitu: (a) halaman pembuka yang berisi judul serial, judul cerita, *kredits* yaitu nama pengarang, penggambar secara digital atau tradisional/manual (penggambar pensil, peninta, dan pengisi warna), *indicia* (memuat keterangan penerbit, waktu diterbitkan, dan pemegang hak cipta); (b) halaman sampul komik berisi nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid komik; (c) *splash page*, yaitu halaman pembuka yang dibuat dalam satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel, dan berisi judul, kreator, cerita, dan ilustrator; (d) halaman isi yang terdiri dari panel (tertutup dan terbuka), balon-balon kata, narasi, efek suara dari ilustrasi gerakan atau benturan, dan gang/gutter (jarak atau pembatas panel); dan (e) agar dapat memberikan kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana, maka perlu dibuat *double-spread page* yaitu dua halaman penuh yang berisi beberapa variasi panel-panel.¹

Komik SKI yang telah dikembangkan tersebut berupa media cetak yang secara umum penyusunannya dilakukan secara tradisional atau manual, di mana alat bahan yang digunakan sesuai dengan yang disebutkan oleh M.S Gumelar dalam bukunya berjudul “*Comic Making*” bahwa secara umum perlengkapan komik yaitu lembaran kertas, pensil hitam, pensil warna warni, penghapus, dipen/tinta bak, *correction pen* (penghapus tinta/semacam type x), *sreectone*, cat air, penggaris, spidol warna, dan cutter/alat penajam pencil.²

Meskipun komik SKI ini memiliki spesifikasi dengan unsur-unsur yang cukup lengkap, tetapi komik SKI ini memiliki keterbatasan seperti:

- 1) Gambar dalam komik ini dilukis dan dipindai secara manual, sehingga kualitas gambar dan pewarnaannya kurang baik.
- 2) Proses pelukisan gambar dalam komik ini tidak dilakukan oleh penulis, tetapi bekerjasama dengan pihak lain (alumni Prodi. PIAUD FTK UIN Mataram).
- 3) Penulis belum memiliki keterampilan khusus dalam medesain gambar dan posisi menggunakan komputer, sehingga hasilnya kurang bagus dan menarik.
- 4) Penyusunan isi/cerita komik ini belum sepenuhnya seperti komik pada umumnya yang menggunakan balon kata-kata, tetapi lebih menggunakan kolom percakapan dan/atau narasi.
- 5) Jumlah gambar yang disajikan masih terbatas, sehingga kurang dapat mendukung banyak percakapan dalam komik SKI ini

¹ Rifky Khumairo Ulva dan Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017, (Lampung: IAIN Raden Intan), 38, last modified Juni 2017, Accessed September, 11, 2020, ejournal.radenintan.ac.id.

² M.S Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), 92-99.

- 6) Ide dan alur cerita dalam komik masih sangat sederhana, itu karena masih kurangnya kemampuan penulis untuk berimprovisasi
 - 7) Karena keterbatasan waktu komik SKI ini belum disusun dalam bentuk buku saku, sehingga belum dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun luar kelas.
 - 8) Karena keterbatasan yang peneliti miliki, untuk saat ini komik SKI ini belum bisa dijadikan sebagai komik digital. Peneliti berharap pada tahap selanjutnya melalui kerjasama dengan berbagai pihak yang kompeten harapan itu dapat diwujudkan, *aamiin*.
- b. Tahapan penyusunan komik SKI.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa tahapan yang peneliti lakukan dalam pengembangan komik SKI ada 9 (sembilan), yaitu (1) menentukan dan mempersiapkan lembar kertas sesuai ukuran yang relevan dengan karakteristik pengguna komik. Penentuan kertas juga dikomunikasikan dengan pihak pelukis agar mendapatkan gambar yang sesuai dan bagus. Dalam hal ini peneliti menggunakan kertas putih khusus untuk menggambar dengan ukuran kertas F4. (2) Menyusun *script* komik (ini adalah naskah dialog atau narasi penjelasan komik yang siap untuk ditampilkan). Penyusunan *script* ini peneliti lakukan setelah mempelajari materi dari bahan-bahan bacaan yang relevan dan kredibel agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (3) Menuliskan teks dialog atau narasi penjelasan terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai hasil dari kegiatan mereduksi materi dan informasi dari bahan bacaan relevan secara sederhana, jelas, ringkas, dan padat. (3) Merancang frames (panels) atau kotak-kotak pembatas/bingkai pada halaman komik SKI. Rancangan frames yang peneliti buat bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peneliti. (4) Menentukan figur/tokoh yang digunakan, rupa figur/tokoh, dan setting latar yang akan digambar sesuai dengan tema komik. Kesesuaian antara figur/tokoh, rupa figure/tokoh, dan setting latar dengan tema agar isi komik mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik dan menjiwai. (5) Menentukan adegan-adegan yang akan dilakoni oleh figure/tokoh dalam komik SKI sesuai dengan tema yang dibicarakan. (6) Dengan memakai pensil, pelukis menggambar sketsa kasar/tampilan sederhana komik. Setelah sketsa jadi, kemudian dikomunikasikan dengan peneliti. Apabila telah disepakati rupa sketsa, maka beralih ke tahap pewarnaan gambar. (7) Memberikan tinta pada sketsa kasar komik dengan menggunakan tinta bak (dip pen). Selanjutnya pewarnaan komik sepenuhnya dilakukan oleh pihak pelukis dan dilakukan secara manual dan tradisional. (9) Setelah hasil pewarnaan jadi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka tahapan selanjutnya adalah pemindaian menggunakan aplikasi *clear scanner* untuk selanjutnya diolah pewarnaannya lagi menggunakan komputer. Proses desain di komputer sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan peneliti.

Jika ditelaah tahapan pengembangan komik SKI di atas dapat dikatakan bahwa secara umum tahapan pengembangan komik SKI ini menggunakan tahapan pengembangan komik secara tradisional/manual, mengingat tahapan-tahapan yang dilakukan sangat sederhana mulai dari penyiapan kertas, menyusun *script*, menuliskan teks dialog atau narasi, merancang bingkai pada halaman, melukis sketsa, menebalkan tinta pada sketsa, dan pewarnaan karakter komik.³

Kendati demikian tahapan pengembangan komik SKI ini sudah sangat memperhatikan tahapan dan hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan komik seperti yang dijelaskan oleh M.S Gumelar dalam bukunya *Comic Making*, yaitu:

- 1) Penentuan ide utama pembuatan komik. Sebaiknya ide yang dihasilkan adalah sesuatu yang belum atau tidak pernah dipikirkan atau dilakukan oleh orang lain agar komik yang dihasilkan berbeda dengan produk komik lainnya. Komik SKI yang dikembangkan ini dilengkapi dengan hal-hal yang umumnya jarang ada dalam komik, di mana dalam komik SKI ini dicantumkan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengguna dan tahapan pembelajaran sederhana dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru.
- 2) Pembuatan jalur cerita (*story making*). Kata *story making* artinya jalur, jalinan, atau jalan cerita, mulai awal sampai akhir. *Story making* juga disebut dengan *storyline*, yang dapat berupa rangkuman keseluruhan cerita (sinopsis). Sebelum penataan dialog antar figur/tokoh komik dilakukan, terlebih dulu peneliti melakukan tahapan ini agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir terjalin sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.
- 3) Setelah *story making/storyline* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menentukan *theme* (genre atau jenis cerita komik). *Genre* atau jenis cerita komik yang akan kita buat bisa berupa: (a) *hybrid story* (cerita kejadian asli/kisah nyata); (b) *fiction story* (cerita fiksi/imajinatif-fantasi); dan (c) *non fiction story/report* (cerita non fiksi). Untuk penelitian ini, *genre* komik yang dibuat adalah *hybrid story* (di dalamnya berisi cerita kejadian asli/kisah nyata terkait sejarah kebudayaan Islam).
- 4) Selanjutnya tahap yang harus dilakukan adalah menentukan *age segmentation*, yaitu menentukan kelompok/kalangan/sasaran usia pengguna komik sebagai pembacanya. Untuk penelitian ini *age segmentation* atau pengguna komik SKI ini telah ditentukan yaitu peserta didik kelas VII MTs. (anak usia 13-14 tahun; di mana ini adalah masa transisi anak-anak ke remaja).
- 5) Tahap kelima yang dilakukan adalah menentukan *plot*, yaitu kerangka cerita untuk merangkai keseluruhan cerita mulai dari awal sampai dengan akhir cerita

³ Gumelar, *Comic Making*, 100-114.

secara urut dan terperinci. *Plot* berguna sebagai *guide*/pedoman agar cerita komik tidak melenceng dari topik dan tema yang naikkan. Pun demikian dengan komik SKI ini menentukan *plot* juga telah dilakukan agar semua peristiwa, adegan, dan dialog dari awal sampai akhir menjadi berurutan sesuai kejadian sejarah kebudayaan Islam.

- 6) Tahap keenam yang membutuhkan kreatifitas adalah menyusun *script*, yaitu deskripsi naskah dialog atau narasi penjelasan yang siap untuk ditampilkan, di mana sudah terangkai lengkap dengan pelaku-pelaku/tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan aksi ataupun segala hal yang terdapat dalam adegan yang telah ditentukan.
 - 7) Setelah penyusunan *script*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter komik SKI berikut peranannya, yaitu menentukan jenis karakter yang akan melakoni peran dalam komik SKI seperti karakter baik (protagonis), karakter buruk (antagonis), dan karakter yang tidak memihak (netral). Dalam komik ini semua figur/tokoh berkarakter baik (protagonis)
 - 8) Tahap terakhir adalah menggambar karakter komik SKI sesuai dengan *script* yang telah disusun. Berhubung peneliti tidak memiliki keterampilan seni melukis, maka peneliti bekerja sama dengan pihak lain yang memiliki keterampilan seni melukis yaitu alumni Prodi PIAUD FTK UIN Mataram. Meskipun pihak lain yang melukis, tetapi gambar yang ada dalam komik adalah hasil diskusi bersama agar gambar dalam komik SKI ini menarik dan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.⁴
- c. Tahapan pembelajaran yang disusun dalam komik SKI.

Sesuai dengan penyajian data penelitian di atas bahwa isi/cerita komik SKI berisi 4 (empat) bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah. Masing-masing bagian tersebut memiliki sub-sub tema pendukung untuk memperkaya materi dan informasi dalam komik. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan kegiatan

⁴ Gumelar, *Comic Making*, 39-81.

dari masing-masing bagian pada komik SKI ini dapat disebut semacam tahapan pembelajaran sederhana yang dapat praktikkan oleh guru mata pelajaran SKI di setiap pembelajarannya atau pada waktu-waktu tertentu agar strategi pembelajaran yang dilakukan lebih variatif. Jika diidentifikasi tahapan-tahapan kegiatan pada tiap bagian komik SKI tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yaitu kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. *Pertama*, aktifitas mengamati adalah peserta didik berusaha mengidentifikasi objek kajian melalui observasi atau pengamatan yaitu melalui kegiatan membaca, menyimak, menghirup aroma, mendengarkan, mengecap, meraba, dan lain-lain dengan menggunakan alat atau tidak agar peserta didik bisa mengidentifikasi permasalahan. Dalam komik SKI ini aktifitas mengamati terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk mengamati gambar dan aktifitas dalam gambar tersebut. *Kedua*, aktifitas bertanya yaitu peserta didik berusaha mengutarakan pertanyaan tentang segala hal yang ingin diketahui terkait materi yang dipelajari baik secara lisan maupun tulisan. Pertanyaan yang diajukan diusahakan dalam bentuk 5W 1H agar lebih lengkap. Dalam komik SKI ini aktifitas bertanya terdapat pada bagian awal isi komik yaitu pada bagian instruksi ke peserta didik untuk merumuskan daftar pertanyaan dari hasil proses pengamatan gambar. *Ketiga*, aktifitas mengumpulkan data, yaitu peserta didik berusaha mencari jawaban dari segala sumber belajar untuk semua daftar pertanyaan yang telah diajukan. Aktifitas ini bisa dilakukan melalui kegiatan baca buku, baca jurnal online, pengamatan lapangan, uji coba, diskusi, membagi angket, dan lain sebagainya agar peserta didik bisa menguji kesimpulan sementara yang telah disusun. Dalam komik SKI ini aktifitas mengumpulkan data terdapat pada bagian isi komik yaitu dalam kegiatan peserta didik membaca dialog komik dan pada bagian instruksi ke peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun berdasarkan hasil pembacaan isi komik. *Keempat*, aktifitas mengasosiasi, yaitu kegiatan peserta didik menganalisis data dengan aneka macam kegiatan fisik dan pikiran dengan menggunakan suatu peralatan tertentu atau tidak. Analisis data bisa dilakukan melalui kegiatan identifikasi, komparasi, korelasi, kodifikasi, tabulasi, klasifikasi, mengurutkan, menjumlahkan, membagi, dan menyusun data dalam bentuk laporan informatif baik secara individu atau kelompok. Dalam komik SKI ini aktifitas mengasosiasi terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok, di mana mereka berusaha mendiskusikan dengan teman kelompoknya beberapa permasalahan atau pertanyaan yang menjadi tugasnya. *Kelima*, aktifitas mengomunikasikan, merupakan peserta dalam memaparkan hasil pendataannya dari aktifitas mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang disampaikan kepada temannya secara lisan atau tulisan melalui kegiatan presentasi kelompok di depan kelas. Dalam komik SKI ini

aktifitas mengkomunikasikan terdapat pada bagian akhir isi komik yaitu dalam kegiatan kerja kelompok dan presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.⁵

B. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Ahli

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan komik yang diharapkan dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap pertama uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji coba ahli/pakar (*expert*). Uji coba ahli merupakan uji coba kevalidan sebagai media pembelajaran, dari segi kebahasaan, dan dari segi isi/materi. Karenanya, uji coba ahli terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi. Masing-masing uji coba ahli tersebut menggunakan 2 (dua) orang ahli dari unsur dosen dan guru mata pelajaran SKI dalam pengisian angket/instrumen penilaian. Atas dasar tersebut maka analisis data pengisian angket/instrumen penilaian menggunakan metode Gregory, yaitu metode analisis dengan menggunakan 2 ahli/pakar/*expert*. Dalam hal ini ahli/pakar disebut rater, sehingga ada yang berposisi sebagai rater I dan rater II. Adapun nama penguji coba ahli, tugas, dan posisi rater dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Daftar Nama Penguji Uji Coba Ahli, Tugas, dan Posisi Rater

No.	Nama Ahli	Tugas	Posisi Rater	
			Rater I	Rater II
1	Prof. Dr. Ismail, M.Pd	Penguji coba ahli Media Pembelajaran	V	
2	Dr. Bahtiar, M.Pd.Si	Penguji coba ahli Media Pembelajaran		V
3	Dr. Muammar, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa	V	
4	Dr. Hilmiati, M.Pd.	Penguji coba ahli Bahasa		V
5	Dr. Emawati, M. Ag.	Penguji coba ahli Isi/Materi	V	
6	Hj. Laily Mufidah, S,Pd.I	Penguji coba ahli Isi/Materi		V

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli media pembelajaran merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari aspek tampilan fisik, penokohan/figur yang digunakan, kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas uji coba ahli media pembelajaran dilakukan oleh: (a) Prof. Dr. Ismail, M.Pd. (NIP. 196805071994 041001). Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ini karena Beliau adalah guru besar bidang teknologi pendidikan dan dosen tetap pada

⁵ I Wayan Suja, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran", Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019

Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Beliau mengampu mata kuliah rumpun keilmuan kependidikan Islam. (b) Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. (NIP. 19780719 2005011006), Beliau adalah dosen tetap pada Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram dan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Mataram. Pemberian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran ke Beliau cukup tepat dan beralasan, karena secara akademik Beliau cukup tahu tentang media pembelajaran dan penelitian pengembangan, karena: (1) dalam aspek pendidikan dan pengajaran Beliau kerap mengampu mata kuliah media pembelajaran; (2) beberapa penelitian individu yang Beliau lakukan berupa penelitian pengembangan media dan/atau buku ajar; dan (3) tugas akhir (disertasi) S3 beliau berupa penelitian pengembangan.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran 2 (dua) tahap. Untuk tahap pertama yaitu kepada Bapak Dr. Bahtiar, M.Pd.Si. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan kepada Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd. diserahkan pada hari Kamis, 09 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Februari 2023.

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana disebutkan di atas. Dalam metode Gregory terdapat rumus dan tabulasi silang 2x2, di mana perhitungan menggunakan rumus akan dapat dilakukan setelah merekap hasil penilaian ahli media pembelajaran ke dalam tabulasi 2x2. Berikut rumus dan tabulasi 2x2 metode Gregory di maksud.

$$VI = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Tabulasi silang 2x2		Rater 1	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	A	B
	Sangat relevan skor 3-4	C	D

Keterangan:

VI = Validasi Konstruk

A = Kedua rater tidak setuju

B = Rater I setuju, rater II tidak setuju

C = Rater I tidak setuju, rater II setuju

D = Kedua rater setuju

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli media pembelajaran ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1	Aspek Fisik	1. Bentuk fisik buku komik	3	4
		2. Ukuran buku komik	3	4
		3. Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	3	3
		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	4	4
		5. Keawetan kertas yang digunakan	3	4
2	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	4	4
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh	4	3
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	4	3
3	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover	4	3
		10. Kemenarikan sampul/cover	3	4
		11. Komposisi warna sampul/cover	3	3
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	3	4
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	4	4
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	3	4
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	3	3
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	3	3
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	3	4
		18. Keharmonisan penggunaan warna	3	3
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata	4	4
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata	4	3
		21. Ketepatan penempatan balon kata	4	4
		22. Kepadatan pesan pada balon kata	4	3
4	Fungsi dan Manfaat Media	23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata	4	4
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4	4
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik	4	4
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	4	3
		27. Variasi gambar dalam komik	3	4
		28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	4	4

Pembelajaran	29. Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	4	4
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	4	4
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4
	32. Menarik perhatian peserta didik	4	4
	33. Menarik minat membaca peserta didik	4	4
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	4	4
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	4	4
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	4	4
	37. Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	4	4
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	4	3
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	4	3
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana	4	3
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	4	4
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	4	4
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	4	4
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	4	4
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	4	4
	46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- a. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater I).

Tabel 4.4
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		

3.		V		
4.	V			
5.		V		
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.		V		
15.		V		
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.	V			
21.	V			
22.	V			
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.	V			
27.		V		
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			
35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.	V			
39.	V			
40.	V			
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater I) yang diberikan adalah: produk pengembangan yang dibuat relatif sudah baik, perlu sedikit revisi pada (1) ukuran huruf; (2) warna gambar baik pada sampul maupun isi; dan (3) kesesuaian cover dengan substansi materi. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak

digunakan dengan revisi sesuai saran. Menurut ahli media pembelajaran (rater I) komik ini sangat bagus dan sangat layak digunakan oleh guru menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bahwa produk semacam komik SKI ini pantas untuk dikembangkan dan guru harus kreatif untuk berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁶

- b. Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran (rater II)

Tabel 4.5
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.		V		
8.		V		
9.		V		
10.	V			
11.		V		
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.		V		
16.		V		
17.	V			
18.		V		
19.	V			
20.		V		
21.	V			
22.		V		
23.	V			
24.	V			
25.	V			
26.		V		
27.	V			
28.	V			
29.	V			
30.	V			
31.	V			
32.	V			
33.	V			
34.	V			

⁶ Ismail, *Wawancara*, Jempong, 13 Februari 2023

35.	V			
36.	V			
37.	V			
38.		V		
39.		V		
40.		V		
41.	V			
42.	V			
43.	V			
44.	V			
45.	V			
46.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Media Pembelajaran (rater II) yang diberikan adalah buat komik bisa dibawa ke mana-mana sehingga bisa dipelajari di mana-mana (ukuran komik/buku saku). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Produk komik SKI ini sangat diapresiasi oleh ahli media pembelajaran (rater II), Berdasarkan hasil wawancara dikatakan produk komik SKI ini sudah cukup bagus dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.⁷

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen peni-laian di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.6

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media Pembelajaran (Rater I) dan (Rater II)

		Rater I	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater II	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,1 2,13, 14,15,16, 17,18,19,20, 21,2 2,23,24,25,26,27,28, 29,30,31,3 2,33,34,35,36,37,38,39,40,41, 42,43,44,45,46

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 46

Maka:

⁷ Bachtiar, *Wawancara*, Jempong, 10 Februari 2023

$$V_i = \frac{46}{0 + 0 + 0 + 46}$$

$$V_i = \frac{46}{46}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI sebagai media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 4.7
Kriteria Validitas Isi

Criteria validitas isi:	
0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Wujud komik beraneka ragam misalnya dalam bentuk *comic book* (komik buku), *magazine comic* (komik dalam majalah), *news paper comic* (komik dalam surat kabar),⁸ *virtual/digital comic* (komik online), dan lain-lain. Komik SKI yang dikembangkan ini termasuk dalam bentuk *comic book* (komik buku). Komik SKI ini dikembangkan dengan harapan dapat layak menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Agar komik SKI ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran maka perlu diuji kelayakannya yaitu dari kalangan ahli dan peserta didik. Untuk uji kelayakan tersebut peneliti telah memberikan angket/instrumen penilaian kepada para ahli (uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa, dan uji coba ahli isi/materi).

⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 452.

Tahapan pertama yang dilakukan adalah uji coba ahli media pembelajaran, yaitu kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari 4 (empat) aspek yaitu (1) aspek tampilan fisik, (2) aspek penokohan/figur yang digunakan, (3) aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), dan (4) aspek fungsi serta manfaatnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Keempat aspek penilaian tersebut terbagi ke dalam 46 (empat puluh enam) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk aspek fisik ada 5 (lima) item indikator, aspek penokohan ada 3 (tiga) item indikator, aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) ada 19 (sembilan belas) item indikator, serta aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran ada 19 (sembilan belas) item indikator.

Berdasarkan hasil penilaian, dari 46 (empat puluh enam) jumlah item indikator tersebut ahli media pembelajaran (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 13 (tiga belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 33 (tiga puluh tiga) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2,3, dan 5, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 4, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, 7, dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Sementara itu dari ahli media pembelajaran (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 14 (empat belas) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan menarik, tepat, baik, awet, sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat) dan sebanyak 32 (tiga puluh dua) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat menarik, sangat tepat, sangat baik, sangat awet, sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 3, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 7 dan 8, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16,

18, 20, 22, dan 26, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek fisik yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5, pada aspek penokohan yaitu nomor item indikator 6, pada aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar) yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27, serta pada aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran tersebut setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi menjadi media pembelajaran, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan dan mendapatkan penilaian kelayakan atau uji coba ahli media pembelajaran di atas, ditinjau dari segi jenisnya termasuk komik didaktis atau komik edukatif. Hal tersebut karena komik SKI ini selain memiliki unsur hiburan tetapi juga unsur pendidikan, dimana pengembangannya diarahkan untuk dapat layak menjadi media pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Secara isi/konten yang termuat di dalamnya telah disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran SKI dan mengandung nilai/norma kebaikan, ajaran agama, informasi sejarah, dan kisah perjuangan para tokoh inspiratif yang dapat mendidik atau membentuk karakter mulia peserta didik, khususnya kelas VII MTs. Hal ini relevan dengan penjelasan dari Marcel Bonef bahwa jenis-jenis komik ada 5 (lima), yaitu komik pencak silat, komik lucu/humor, komik perwayangan, komik didaktis/edukatif, dan komik remaja. Khusus komik didaktis/edukatif, ia memiliki dwi fungsi yaitu fungsi hiburan dan fungsi

edukatif/pendidikan. Konten komik ini biasanya adalah ajaran-ajaran agama, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya.⁹

Komik SKI ini sebagai media pembelajaran sudah barang tentu akan dimanfaatkan secara beragam oleh guru, banyak peserta didik, dan dalam periode waktu yang cukup lama. Karenanya agar komik SKI dapat bertahan lama/awet, maka perlu dikembangkan dengan bahan-bahan dan proses yang sesuai standar kualitas. Pengembangan komik SKI ini telah menggunakan bahan-bahan yang berkualitas. Ini terbukti dari hasil pengisian angket/ instrumen penilaian dari ahli media pembelajaran di atas yang memberikan penilaian cukup tinggi, di mana dari kualitas aspek fisik komik dari 5 item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 5 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 item indikator yaitu nomor item indikator 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 3 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 4 (empat) item indikator yaitu nomor item indikator 1, 2, 4, dan 5.

Tidak cukup mempertimbangkan aspek kualitas fisik dan tampilan komik SKI, yang sangat penting dalam komik yaitu kesesuaian pemilihan tokoh dengan materi komik dan kelucuan gambar dan adegan yang diperankan tokoh dalam cerita komik. Dengan kata lain bahwa komik yang dikembangkan bisa menghibur sasaran penggunaannya. Aspek ini adalah hal utama dalam komik, karena jika tidak bisa memberikan hiburan lewat kelucuan bagi pembacanya, maka komik tersebut telah gagal. Unsur hiburan tersebut bersumber dari kelucuan gambar, figur, dan adegan yang ditampilkan dalam komik. Sesuai konsepnya kata komik baik secara etimologi maupun terminologi menjelaskan bahwa komik adalah suatu yang lucu dan menyenangkan. Secara terminologi komik berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* (kata sifat) diartikan menggelikan atau lucu, sementara kata benda artinya badut atau pelawak/tukang humor.¹⁰ Rahadian juga berpendapat seperti dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro bahwa pada mulanya komik berhu-bungan erat dengan segala hal yang sangat lucu. Kata komik asalnya dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang artinya pelawak, sementara dalam bahasa Yunani kuno kata *komikos* yang tidak lain adalah bentukan dari kata *kosmos* artinya adalah bersuka ria atau bercanda.¹¹ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik diartikan

⁹ Marcel Boneff, *Komik Indonesia* (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135.

¹⁰ Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas, *Ensiklopedia Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997), 54.

¹¹ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.

sebagai cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu.¹² Lebih lanjut secara terminologi beberapa pendapat menjelaskan bahwa komik adalah hasil karya seni yang memanfaatkan aneka gambar diam/tanpa gerak yang disusun/ditata dengan baik, sehingga terangkai suatu cerita. Gambar yang dibuat berupa gambar kartun lucu, menyenangkan, dan menyuguhkan hiburan sesuai dengan tema ceritanya.¹³

Adapun komik SKI yang telah dikembangkan ini dapat dikatakan telah memenuhi unsur menghibur, menarik, dan lucu. Ini berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran pada aspek penokohan dan kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar). Pada aspek penokohan yang item indikatornya terdiri atas: (a) kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik; (b) kemenarikan desain karakter tokoh; dan (c) ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik, rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 7 dan 8 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 6. Pun demikian dengan kualitas aspek kegrafisan (tampilan tulisan dan gambar), di mana dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 9 (sembilan) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 27 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 10 (sepuluh) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, dan 26. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 11, 15, 16, 18, 20, 22, dan 26 dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 11 (sebelas) item indikator yaitu nomor item indikator 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 24, 25, dan 27.

Terakhir, aspek yang juga sangat penting dan utama dari pengembangan komik SKI ini adalah dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas VII MTs. Para ahli menjelaskan bahwa sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus memberikan manfaat yang maksimal misalnya bagi peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, membuat peserta didik senang dalam belajar, memperkaya wawasan peserta didik, membuat aktifitas belajar siswa menjadi variatif, dan lain lain. Sedangkan bagi guru: dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memperkaya materi yang disampaikan guru, membuat guru mampu menggunakan metode mengajar yang

¹² Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Kamus Besar*, 452.

¹³ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), 3; Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 127; Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 78.

bervariasi, dan lain-lain.¹⁴ Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran (rater I dan II) komik SKI ini dipandang dapat bermanfaat untuk pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII. Hal ini tampak pada hasil pengisian angket/instrumen penilaian di mana dari aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran dari 19 (sembilan belas) item indikator yang ada rater I memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ke 19 (sembilan belas) item indikator. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 38, 39, dan 40, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 16 (enam belas) item indikator yaitu nomor item indikator 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, dan 46. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat tinggi karena berada pada kriteria relevan/sangat relevan.

Di samping manfaat positif di atas, komik pembelajaran memiliki banyak keunggulan 2 (dua) di antaranya adalah (a) dapat meningkatkan jumlah penguasaan *vocabulary*/kosa kata oleh peserta didik. Komik dilengkapi *speak balloons* berisi kata-kata dialog atau narasi penjelasan terhadap gambar yang ada dalam komik. Dari sinilah para peserta didik akan memperoleh kosa kata yang banyak. Karena kata-kata dialog atau narasi penjelasan tersebut dikemas dalam *speak balloons* yang menarik dengan gambar dan warna yang lucu membuat peserta didik akan tertarik membacanya.¹⁵ Hal tersebut tentunya akan dapat tercapai melalui komik SKI ini, mengingat komik SKI ini dikembangkan tidak sekedar menggunakan percakapan singkat dalam balon kata-kata, tetapi juga diperkaya dengan narasi/penjelasan terkait informasi-informasi penting dari materi SKI. (b) Memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik, karena umumnya jalan kisah/cerita komik berakhir atau tertuju pada satu hal yakni kebaikan atau menangnya kebaikan dan kalahnya kejahatan. Komik didaktis/ komik edukatif mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari nilai-nilai agama, sosial-budaya, ideologi, dan lainnya, maka hal ini memberikan pelajaran nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik.¹⁶ Kelebihan komik tentunya ada pada komik SKI ini, mengingat komik yang dikembangkan ini adalah komik didaktis atau komik edukatif. Terlebih juga isi/materi komik ini adalah sejarah kehidupan Rasulullah Saw. khususnya selama di Madinah yang penuh dengan tahapan dan peristiwa penting dalam perjuangan menegakkan dakwah islamiyah. Perjuangan dan kepribadian Rasulullah Saw. dapat menjadi contoh teladan/inspirasi terbaik bagi peserta didik kelas VII MTs. dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk karakter mulia dalam diri peserta didik.

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 2; Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 19; Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008); 18

¹⁵ Soejono Trimo, *Media Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

¹⁶ Trimo, *Media...*,

Karena komik SKI ini adalah komik didaktis/komik edukatif, maka disamping dapat memainkan fungsi hiburan (di mana komik SKI ini dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya atau memberikan hiburan kepada peserta didik kelas VII dalam belajar), komik SKI ini juga dapat memainkan fungsi komik untuk informasi/pengetahuan pendidikan, di mana komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan/atau sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan SKI. Hal demikian relevan dengan penjelasan Suci Lestari bahwa komik memiliki tiga fungsi yaitu komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, dan komik untuk hiburan. *Pertama*, komik untuk informasi pendidikan, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencari materi pelajaran/pengetahuan. *Kedua*, komik untuk *advertising*, dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi produk ekonomi agar dikenal dan dibeli oleh masyarakat. Dan *ketiga*, komik untuk hiburan, komik dapat memberikan kesenangan bagi pembacanya karena kemenarikannya. Komik dapat memberikan hiburan berbeda kepada peserta didik dalam belajar.¹⁷

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Bahasa

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli bahasa merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan agar sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia (EBI), tepat dan jelas bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan memperhatikan etika kebahasaan dalam penggunaan kata, sehingga isi/materi yang terkandung di dalamnya dapat memudahkan peserta didik memahami dan/atau menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli bahasa dilakukan oleh: (a) Dr. Muammar, M.Pd. (NIP. 198112312006041003), Beliau mengampu mata kuliah bahasa Indonesia, dan saat ini menjabat sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram. (b) Dr. Hilmiati, M.Pd. (NIP. 1983 05302006042002), Beliau adalah dosen tetap di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK UIN Mataram dan mengampu mata kuliah bahasa Indonesia. Kedua ahli bahasa tersebut memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia, sehingga layak untuk dijadikan sebagai *trial tester* ahli bahasa produk komik SKI ini.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian telah diserahkan kepada ahli bahasa yaitu untuk Dr. Muammar, M.Pd.. pada hari Kamis, 09 Februari 2023

¹⁷ Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), 5.

dan bertemu kembali hari Jum'at, 10 Februari 2023. Sedangkan untuk Dr. Hilmiati, M.Pd. pada hari Rabu, 01 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Kamis, 02 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli bahasa tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli bahasa ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
A.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	1. Kesesuaian dalam pemakaian huruf	3	3
		2. Kesesuaian dalam penulisan kata	4	3
		3. Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	3	3
		4. Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	4	3
B.	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	5. Kejelasan dalam memberikan informasi	4	4
		6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	4	4
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
		8. Penggunaan bahasa yang efektif	4	4
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	4	3
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	3
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	3	4
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	3	3
C.	Kesantunan berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan	4	4
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	4	4
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	4	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater I).

Tabel 4.9
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.	V			
3.		V		
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.	V			
11.		V		
12.		V		
13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater I) yang diberikan adalah: (1) masih terdapat pemakaian huruf yang belum sesuai, namun minim; (2) masih terdapat pemakaian tanda baca yang masih belum sesuai, tapi minim; dan (3) masih terdapat pemakaian bahasa yang ambigu. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli media pembelajaran (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran

- 2) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa (rater II)

Tabel 4.10
Hasil Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.		V		
2.		V		
3.		V		
4.		V		
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.		V		
10.		V		
11.	V			
12.		V		

13.	V			
14.	V			
15.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli bahasa (rater II) yang diberikan adalah: (1) penggunaan diksi (pilihan kata) disesuaikan dengan pengguna produk (MTs.); (2) penggunaan unsur serapan; (c) menyederhanakan dialog agar lebih sederhana dan komunikatif; (d) penggunaan atau pemilihan huruf lebih ringan menyesuaikan dengan *lay out* gambar di komik; (e) kesesuaian dengan isi cerita dan kompetensi; dan (f) diupayakan memiliki identitas komik keislaman (kotak pesan Islami). Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli bahasa (rater II) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli bahasa di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.11

Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Bahasa (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 15

Maka:

$$V_i = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V_i = \frac{15}{15}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi ke kriteria validitas sebagaimana tertera di atas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi kebahasaan oleh ahli bahasa. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Sub tema B bagian 1 di atas telah membahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli media pembelajaran. Selanjutnya pada bagian ini akan dibahas hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa, yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan dari segi kebahasaan yang digunakan. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh sasaran penggunaannya, yaitu peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut akan terwujud jika komik SKI dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif yang mudah dipahami oleh pembacanya. Dengan kata lain, bahwa bahasa yang digunakan dalam komik SKI ini harus sesuai dengan (1) ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI); (2) ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan agar relevan dengan karakteristik pembacanya, dan yang terpenting adalah (3) sesuai dengan etika/ kesantunan berbahasa.

Ketiga aspek penting di atas dijadikan sebagai aspek yang diuraikan ke dalam 15 (lima belas) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba ahli bahasa komik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek kesesuaian dengan ketentuan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) ada 4 (empat) item indikator, (2) aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan ada 8 (delapan) item indikator, dan (3) aspek kesantunan berbahasa ada 3 (tiga) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan bahwa kedua ahli bahasa (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi kebahasaan untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 15 (lima belas) jumlah item indikator yang ada ahli bahasa (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 4 (empat) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 11 (sebelas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/

instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1 dan 3, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 11 dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 2 dan 4, pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu sebanyak 7 (tujuh) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan tepat, jelas, terbaca, dan sesuai) dan sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat tepat, sangat jelas, sangat terbaca, sangat sesuai). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yaitu nomor item indikator 1, 2, 3, dan 4, serta pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11, serta pada aspek kesantunan berbahasa yaitu nomor item indikator 13, 14, dan 15.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dari segi kebahasaan, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli bahasa (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Segi kebahasaan komik berbeda dengan buku bacaan pada umumnya, di mana bahasa yang sering digunakan adalah bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana (mudah dipahami oleh pembacanya). Dengan bahasa yang ringkas, jelas, dan sederhana tersebut akan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Demikian yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i bahwa salah satu manfaat komik adalah mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik; ini karena komik menyajikan materi pelajaran dengan bahasa ringkas, jelas, dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁸ Senada dengan penjelasan tersebut, Zainal Aqib juga mengemukakan bahwa salah satu prinsip pembuatan media pembelajaran yaitu sederhana (*simple*); di mana cerita dalam komik SKI harus dapat dengan mudah dipahami oleh semua peserta didik, untuk itu komik SKI perlu menggunakan gambar, bahasa, dan cerita yang sederhana, ringkas, dan jelas.¹⁹

Ketentuan-ketentuan di atas tampaknya telah cukup terpenuhi dari komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen uji coba dari ahli bahasa (rater I dan II) yang memberikan nilai cukup tinggi dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan, di mana dari 8 (delapan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 11 dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 6 (enam) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 3 (tiga) item indikator yaitu nomor item indikator 9, 10, dan 12, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, dan 11.

Meskipun komik SKI ini menurut ahli bahasa sudah layak dari aspek ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan sebagaimana hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli bahasa di atas, tetapi sangat perlu memperhatikan kelemahan-kelemahan dari komik pada umumnya, terutama dari segi kebahasaannya seperti beberapa komik yang beredar belakangan ini semacam komik-komik super hero dan/atau yang genre remaja. Kelemahan-kelemahan tersebut perlu diantisipasi dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan komik SKI ini. Dalam hal ini Trimo mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelemahan dari komik pada umumnya, yaitu:

- 1) Komik memberikan kemudahan bagi orang (peserta didik) dalam membacanya, namun itu juga membuat membuat orang tidak mau membaca buku-buku yang tidak bergambar. Komik disuguhkan dengan bentuk sederhana berbeda dengan buku mata pelajaran biasa, didalamnya penuh gambar dan warna, kata-kata dan

¹⁸ Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, 68.

¹⁹ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widia, 2014), 52.

bahasa sederhana, ringkas dan jelas, ceritanya juga sederhana menyangkut kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membacanya, akan tetapi di sisi lain ini membuat peserta didik enggan membaca buku-buku mata pelajaran yang tidak bergambar dan berwarna warni.

- 2) Penggunaan kata-kata atau narasi penjelasan gambar komik dalam *speak balloons* banyak menggunakan kata-kata kotor/kasar atau kalimat-kalimat tidak sopan. Pada umumnya isu dan bahasa komunikasi komik bersumber dari fenomena dan kebiasaan-kebiasaan yang ada di tengah masyarakat, maka terkadang bahasa-bahasanya kotor dan keras yang tentunya akan memberikan pengaruh negatif bagi perbendaharaan kata-kata yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadirkan komik didaktis dengan kata-kata sopan adalah pilihan yang tepat bagi guru sebagai media pembelajaran.
- 3) Beberapa jenis komik banyak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, atau tingkah polah orang gila/stres. Khusus komik pencak silat atau komik superhero akan banyak menyuguhkan hal-hal demikian yang tentunya akan berdampak negatif bagi peserta didik, dikhawatirkan akan meniru/mencoba adegan tersebut di rumah atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan komik didaktis untuk dunia pendidikan sangatlah tepat untuk membentuk pribadi yang lembut dan cinta damai.
- 4) Cerita dalam komik banyak menampilkan romantika percintaan anak muda. Jika guru salah memilih komik sebagai media pembelajaran, maka akan berdampak negatif bagi peserta didik. Mereka akan mengonsumsi sesuatu yang belum sesuai dengan usianya, misal cerita cinta anak muda.²⁰

Menyikapi ketiga kelemahan dari komik di atas (khusus pada item nomor 2, 3, dan 4), melalui komik SKI ini yang tidak lain adalah komik didaktis/komik edukatif maka komik yang dikembangkan ini adalah komik yang mengandung ajaran-ajaran agama, nilai-nilai kebaikan, norma sosial-budaya, ideologi, sejarah perjuangan bangsa, kisah-kisah heroik perjuangan tokoh-tokoh masa lalu dan materi-materi lainnya yang mendidik atau membentuk karakter mulia para pembacanya²¹ serta menggunakan bahasa-bahasa yang sopan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik, tidak menampilkan adegan kekerasan, perkelahian, perselisihan, berbau sara, dan/atau tingkah polah orang gila/ stress, serta tidak menyuguhkan kisah-kisah romantika percintaan kaum remaja.

Upaya menghasilkan komik yang dari segi kebahasaan memenuhi standar etika/kesopanan berbahasa sudah cukup terpenuhi melalui komik SKI yang telah dikembangkan ini. Hal ini terbukti dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) di atas yang memberikan penilaian sangat tinggi, di

²⁰ Trimo, *Media Pendidikan*, 22

²¹ Boneff, *Komik*, 104-135.

mana dari aspek kesopanan berbahasa dengan 3 (tiga) item indikator yang ada yaitu nomor item indikator (13) penggunaan bahasa yang sopan; (14) penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA; dan (15) penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif), sama-sama memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketiga item indikator tersebut.

3) Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Ahli Isi/Materi

a. Penyajian Data Penelitian

Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (a) aspek sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (b) aspek kedalaman dan keluasan isi/materi yang termuat di dalamnya, dan (c) aspek ketepatan dalam penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs. Sebagaimana tabel di atas bahwa uji coba ahli isi/materi dilakukan oleh: (1) Dr. Emawati, M.Ag. (NIP. 197705192006042002, Beliau adalah dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram yang mengampu mata kuliah rumpun keilmuan pendidikan agama Islam dan sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah LP2M UIN Mataram. (2) Hj. Laily Mufidah, S.Pd.I (NIP. 197703111999032001), Beliau adalah guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs.N 1 Mataram.

Produk komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli media pembelajaran yaitu untuk Dr. Emawati, M.Ag. pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 06 Maret 2023. Sedangkan untuk Hj. Laily Mufida, S.Pd.I pada hari Kamis, 09 Maret 2023 dan bertemu kembali hari Senin, 13 Maret 2023. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian komik SKI oleh ahli media pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Gregory, sebagaimana analisis hasil pengisian angket/instrumen uji coba ahli media pembelajaran dan ahli bahasa di atas.

Komik SKI dan angket/instrumen penilaian yang telah diserahkan kepada ahli isi/materi ditarik kembali dan direkap. Hasil rekap pengisian angket/instrumen penilaian dari ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12

Rekap Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian Ahli (Rater)	
			Rater I	Rater II
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan silabus	4	4
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3	4

		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	4
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	4
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	4	4
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	4	4
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	4	4
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	3	4
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	4	4
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	4	4
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	4
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik	3	4
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	4	4
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	3	4
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	3	4
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	4	4
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	3	4

Tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan posisi ahlinya dan keterangan skor penilaian yang diberikan, seperti pada tabel di bawah ini:

- 1) Hasil penilaian hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli isi/materi (rater I).

Tabel 4.13
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi Rater I

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.		V		
3.		V		
4.	V			

5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			
10.		V		
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.		V		
15.	V			
16.		V		
17.		V		
18.		V		
19.	V			
20.		V		

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater I) yang diberikan adalah: (1) secara keseluruhan komik edukatif “Ayo Belajar Sejarah Rasulullah Saw. Periode Madinah (Berpetualang Sambil Ngobrol Asyik)” menarik secara penyajian gambar, warna, dan *layout*-nya, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar. Tapi mungkin *font* bisa lebih menarik lagi, tidak perlu tebal. (2) Namun jika dilihat dari aspek kesesuaian dengan urutan KI-KD, maka dapat disesuaikan urutannya. Misalnya pada bagian “Ayo Amati Gambar” dapat ditaruh awal sebagai representasi KI 1 dan KI 2; pertanyaannya dapat diarahkan pada “sikap”. Semua sub masih mengarah pada aspek kognitif. Dan (3) pada bagian “Kerja Kelompok” sebaiknya mewakili aspek psikomotor; bagian “Evaluasi” perlu dipertimbangkan isi dan poin-poinnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I) adalah pilihan (b) produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

- 2) Hasil Penilaian Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Isi/ Materi (Rater II)

Tabel 4.14
Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater II)

No. Item	Sangat Relevan (R)	Relevan (R)	Kurang Relevan (KR)	Tidak Relevan (TR)
1.	V			
2.	V			
3.	V			
4.	V			
5.	V			
6.	V			
7.	V			
8.	V			
9.	V			

10.	V			
11.	V			
12.	V			
13.	V			
14.	V			
15.	V			
16.	V			
17.	V			
18.	V			
19.	V			
20.	V			

Sementara itu pada bagian (5) Komentar/Saran/Kritik Ahli Isi/ Materi (rater II) yang diberikan adalah: (1) isi komik edukatifnya sangat bagus dan menarik, karena disertai dengan gambar berwarna, sehingga mudah dipahami oleh siswa; (2) kisah-kisah yang ada diceritakan secara singkat, sehingga anak tidak cepat bosan; dan (3) karena sekarang serba digital, alangkah baiknya komik edukasinya disajikan secara digital, agar memudahkan siswa mengaksesnya. Selanjutnya untuk bagian (6) yaitu Kesimpulan Kelayakan, yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater II) adalah pilihan (a) produk komik layak digunakan tanpa revisi.

Ahli isi/materi (rater II) selaku guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. sangat mengapresiasi produk komik SKI yang telah dikembangkan ini. Dikatakannya bahwa komik SKI ini sangat bagus dan akan dapat menunjang pembelajaran SKI. Menurutnya komik SKI ini akan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, karena selama ini buku paket cenderung bersifat naratif kurang dilengkapi gambar. Komik SKI ini diminta oleh guru tersebut untuk digunakan sebagai referensi pendukung dalam mengajar SKI di MTs. N 1 Mataram.²²

Selanjutnya, rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi di atas dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, yaitu:

Tabel 4.15
Tabulasi Silang 2x2 Hasil Pengisian Angket/Instrumen Penilaian
Uji Coba Ahli Isi/Materi (Rater I) dan (Rater II)

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16, 17,18,19,20

²² Hj. Laely Mufida, *Wawancara*, Mataram, 13 Maret 2023

Hasil dari tabulasi di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus metode Gregory yaitu:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Diketahui: A = 0, B = 0, C = 0, D = 20

Maka:

$$V_i = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V_i = \frac{20}{20}$$

$$V_i = 1$$

Hasil perhitungan di atas kemudian dikonversi ke kriteria validitas isi pada tabel di bawah ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk SKI dari segi isi/materi oleh ahli isi/materi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh skor 1, maka jika dikonversi ke kriteria validitas isi sebagaimana tertera di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI ini agar produknya semakin sempurna.

b. Pembahasan

Uji coba ahli ketiga yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan komik SKI adalah uji coba ahli isi/materi. Uji coba ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan ditinjau dari 3 (tiga) aspek yaitu (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku; (2) aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya, dan (3) aspek penyajian materi yang dapat memudahkan peserta didik memperoleh wawasan atau pengetahuan yang memadai terkait materi mata pelajaran SKI Kelas VII MTs.

Segi isi/materi bagi komik adalah hal yang paling utama, dapat dikatakan segi isi/materi menjadi ruhnya komik. Jika tidak ada isi/materi maka komik tiada arti. Selain segi kegrafisan di atas, segi isi/materi lah yang menyampaikan pesan kepada pembaca dan memberikan keseruan tertentu bagi pembacanya.

Ketiga aspek penilaian ahli isi/materi di atas terbagi ke dalam 20 (dua puluh) item indikator, di mana sebarannya adalah untuk (1) aspek kesesuaiannya dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku ada 4 (empat) item indikator; (2) aspek isi

(kedalaman dan keluasan) yang termuat di dalamnya ada 9 (sembilan) item indikator; dan (3) aspek penyajian materi ada 7 (tujuh) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapati bahwa kedua ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang cukup tinggi dari segi isi/materi untuk dapat menjadi media dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan SKI peserta didik kelas VII MTs. khususnya tentang sejarah Rasulullah Saw. periode Madinah. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian yang telah diberikan, di mana dari 20 (dua puluh) jumlah item indikator yang ada ahli isi/materi (rater I) memberikan penilaian yaitu sebanyak 8 (delapan) item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan (atau dalam versi angket/ instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sesuai, lengkap, jelas, mudah, bermanfaat, menarik, tepat) dan sebanyak 12 (dua belas) item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Untuk skor 3 dengan keterangan relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 2 dan 3, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 10, dan pada aspek penyajian materi yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan untuk skor 4 dengan keterangan sangat relevan ada pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku yaitu nomor item indikator 1 dan 4, pada aspek isi (kedalaman dan keluasan) yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13, serta pada aspek ketepatan dalam penyajian materi yaitu nomor item indikator 15, dan 19.

Sementara itu dari ahli bahasa (rater II) memberikan penilaian yaitu semua item indikator sebanyak 20 (dua puluh) buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan (atau dalam versi angket/instrumen penilaian komik SKI ini menggunakan keterangan sangat sesuai, sangat lengkap, sangat jelas, sangat mudah, sangat bermanfaat, sangat menarik, sangat tepat). Dengan data tersebut dapat dikatakan bahwa ahli isi/materi (rater II) berpandangan bahwa komik SKI ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi yang termuat di dalamnya. Dengan demikian komik SKI ini dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

Rekapan hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi di atas setelah dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan "sangat relevan/relevan". Dengan demikian, setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom

C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil tersebut lalu dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan ini validitasnya sangat tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Karena memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, maka komik SKI ini boleh tidak direvisi. Namun demikian terdapat masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi (rater I dan II) sebagaimana tertera di atas, oleh karena itu alangkah baiknya dilakukan revisi komik SKI agar produknya sempurna.

Komik SKI yang telah dikembangkan ini dalam penyusunannya mengacu pada kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. dan diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan agar dapat menjadi sumber belajar alternatif atau menunjang materi mata pelajaran SKI. Agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, buku-buku utama yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan isi/materi yang termuat dalam komik SKI ini adalah buku yang saat menjadi pegangan guru dan peserta didik di kelas VII MTs. yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik ini. Buku yang dimaksud adalah (1) Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014; dan (2) Muh Chamdillah. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020. Penggunaan kedua buku tersebut juga sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI kelas VII MTs. 1 Mataram yaitu Ibu Hj. Bq. Laily Mufida, S.Pd.I di mana untuk keperluan mengajar Beliau mengkombinasikan kedua buku tersebut.

Secara spesifik untuk pengembangan komik SKI ini peneliti hanya mengambil satu materi pada semester ganjil dengan judul “Bab 2 Kesuksesan Nabi Muhammad Saw. Melakukan Perubahan” dengan susunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan sebagai berikut:²³

Tabel 4.16

Susunan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran
dan Materi Bahasan Komik SKI

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Bahasan
1.1 Meyakini misi	1. Menjelaskan	1. Dengan mengamati	1. Kondisi

²³ Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 52-53.

<p>dakwah Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>2.2 Merespon keteladanan perjuangan Nabi dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Madinah.</p> <p>2.3. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang.</p> <p>2.4. Menghargai nilai-nilai dari misi Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.1. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw. dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.</p> <p>3.2. Memahami misi Nabi Muhammad Saw. sebagai</p>	<p>kondisi Madinah sebelum datang Islam.</p> <p>2. Menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah.</p> <p>3. Mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah.</p> <p>4. Menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>5. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p> <p>6. Menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy.</p> <p>7. Menjelaskan keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw.</p>	<p>gambar dalam diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan kondisi Madinah sebelum datang Islam secara detail dan benar.</p> <p>2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan reaksi Nabi Muhammad Saw. terhadap respon masyarakat Madinah dengan jelas dan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan telaah buku dalam diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi cara Nabi Muhammad Saw. membangun masyarakat melalui ekonomi dan perdagangan di Madinah dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>5. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan benar.</p> <p>6. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan strategi Nabi Muhammad Saw. menghadapi respon kafir Quraisy dengan tepat dan benar.</p> <p>7. Melalui presentasi dari hasil diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan</p>	<p>masyarakat Madinah sebelum Islam.</p> <p>2. Hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah.</p> <p>3. Suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di madinah.</p> <p>4. Respon terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah.</p>
--	---	--	--

<p>rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.</p> <p>3.3. Memahami pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>3.4. Menganalisis pola dakwah Nabi Muhammad Saw. di Mekkah dan Madinah.</p> <p>4.5. Mensimulasikan dakwah Nabi Muhammad Saw. waktu di Madinah.</p>	<p>di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang.</p>	<p>keterkaitan misi dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dengan perkembangan dakwah sekarang dengan benar.</p>	
--	--	--	--

Setelah komik SKI dan angket/instrumen penilaian diserahkan kepada ahli isi/materi dan direkap hasilnya dapat dikatakan bahwa para ahli isi/materi (rater I dan II) berpandangan isi/materi komik SKI ini cukup sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. Hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku dengan 4 (empat) item indikator yaitu (1) kesesuaian materi dengan silabus; (2) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (3) kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran; dan (4) kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 2 dan 3, dan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 1 dan 4. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk keempat item indikator tersebut.

Penyesuaian isi/materi komik SKI ini dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar komik SKI dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan/atau sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya komik SKI peserta didik memiliki pilihan sumber belajar lain dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI yang umumnya hanya bersumber pada buku paket mata pelajaran yang secara penyajiannya sebagian besar berisi narasi, sementara komik SKI ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan tema yang dipelajari.

Penyesuaian isi/materi komik SKI dengan kurikulum yang berlaku di kelas VII MTs. agar setelah membaca komik SKI ini peserta didik setidaknya memperoleh kompetensi yang relevan dengan kompetensi yang diharapkan tercapai dalam kurikulum. Kompetensi merupakan segala pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dimiliki seseorang yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan berperilaku. Seseorang yang mempunyai kompetensi pada bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menguasai, dan menghayati bidang tersebut yang diwujudkan dalam kehidupan kesehariannya.²⁴

Kompetensi tidak lain adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tertera eksplisit dalam kurikulum sehingga dijadikan standar dalam usaha mencapai tujuan kurikulum. Kompetensi sebagai tujuan mempunyai beberapa komponen yaitu:

1. Komponen pengetahuan (*knowledge*), ialah kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif/aspek kecerdasan.
2. Komponen pemahaman (*understanding*), ialah tingkat kedalaman pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
3. Komponen kemahiran (*skill*), ialah kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
4. Komponen nilai (*value*), ialah aturan atau norma yang dianggap baik oleh masyarakat. Nilai inilah yang menuntun peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
5. Komponen sikap (*attitude*), ialah pandangan peserta didik terhadap sesuatu. Sikap berkaitan erat dengan nilai yang dimiliki peserta didik, apa alasan peserta didik bersikap atau berperilaku tertentu?, hal ini dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya.
6. Komponen minat (*interest*), yaitu kecenderungan hati peserta didik untuk melaksanakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik melakukan suatu aktivitas.²⁵

Kelayakan komik SKI dari segi isi/materi tidak cukup hanya dengan mengacu pada aspek kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, tetapi juga yang penting selanjutnya adalah aspek isi (kedalaman dan keluasan) yang termuat dalam komik SKI. Seperti dijelaskan di atas, bahwa untuk kedalaman dan keluasan isi/materi, komik SKI ini diperkaya dengan informasi-informasi dari berbagai bahan bacaan yang relevan dan standard agar dapat menjadi sumber belajar alternatif dan/atau menunjang materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI secara umum berkaitan dengan kelengkapan dan detailnya isi/materi yang termuat dalam komik SKI sesuai dengan kurikulum berlaku, sedangkan keluasan isi/materi komik SKI berkaitan dengan kekayaan dan

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 70.

²⁵ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, 70-71.

kebaruan isi/materi komik SKI sesuai perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan saat ini khususnya tentang SKI. Jika aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI terpenuhi, maka akan dapat mendukung upaya terbentuknya kompetensi dalam diri peserta didik yang diharapkan tercapai atau dengan kata lain memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran SKI.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) bukanlah sekedar kegiatan bernostalgia pada memori kejayaan ummat Islam atau mengenang hebatnya tokoh-tokoh Islam masa lampau. Lebih dari itu, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai kebaikan yang demikian besar bagi ummat Islam, khususnya bagi peserta didik di mana mereka dapat mengambil suri teladan pada akhlaknya Rasulullah Saw. dan/atau tokoh-tokoh Islam masa lampau atau mencontohi kemajuan-kemajuan umat Islam masa lampau.

Pembelajaran SKI memiliki tujuan yang sangat mulia, beberapa tujuan tersebut sebagai berikut:

- a) Peserta didik dapat mengadopsi unsur-unsur keutamaan dalam SKI agar mereka dengan senang hati meneladani kepribadian para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b) SKI merupakan suri teladan baik bagi umat Islam yang meyakinkannya dan merupakan sumber hukum yang besar.
- c) Kajian SKI dapat membina iman, menempa moral, menumbuhkan sikap patriotisme dan mendorong peserta untuk berpegang teguh pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh teladan yang sempurna dalam usaha pembinaan tingkah laku ummat Islam yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan berkepribadian seperti Rasulullah Saw.
- e) Membina akhlak, selain mengetahui proses tumbuh kembangnya Islam di seluruh dunia.²⁶

Kelayakan aspek kedalaman dan keluasan isi/materi komik SKI ini dapat dikatakan sangat tinggi, hal ini sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian oleh ahli isi/materi (rater I dan II) seperti tampak pada tabel 4.22 di atas bahwa untuk aspek isi (kedalaman/keluasan) dengan 9 (sembilan) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan hanya untuk 1 (satu) item indikator yaitu nomor item indikator 10, selebihnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 8 (delapan) item indikator yaitu nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, dan 13. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk kesembilan item indikator aspek kedalaman dan keluasan isi tersebut. Dengan sangat tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek isi

²⁶ Chabib Thoha, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

(kedalaman dan keluasan), maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu media dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 11, 12, dan 13. Selanjutnya fungsi kognitif, media gambar dapat membantu peserta didik untuk cepat memahami atau memaknai pesan yang terkandung dalam teks materi ajar. Sedangkan fungsi kompensatoris, media gambar kontekstual dapat membantu peserta didik yang lemah dalam memahami atau memaknai teks materi ajar.²⁷ Kedua fungsi ini sangat tampak pada nomor item indikator 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.

Setelah aspek isi (kedalaman dan keluasan) terpenuhi, maka aspek terakhir yang harus dipenuhi oleh komik SKI ini adalah aspek penyajian. Aspek ini sangat penting karena berkaitan dengan ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik, kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi, kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/ materi isi cerita komik, kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik, kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar, dan kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok. Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian, dapat dikatakan aspek ketepatan dalam penyajian memiliki kelayakan yang cukup tinggi. Sesuai dengan hasil pengisian angket/instrumen penilaian bahwa dari 7 (tujuh) item indikator yang ada rater I memberikan skor 3 dengan keterangan relevan untuk 5 (lima) item indikator yaitu nomor item indikator 14, 16, 17, 18, dan 20, selanjutnya skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk 2 (dua) item indikator yaitu nomor item indikator 15 dan 19. Sedangkan untuk rater II memberikan skor 4 dengan keterangan sangat relevan untuk ketujuh item indikator aspek ketepatan penyajian tersebut.

Berkat cukup tingginya penilaian ahli isi/materi pada aspek ketepatan penyajian, maka dapat dikatakan bahwa komik SKI ini akan mampu memainkan fungsi atensi dan fungsi afektif sebagai media pembelajaran. Diketahui bahwa fungsi atensi, yaitu dapat merangsang atau menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus belajar, terutama yang terkait dengan informasi yang terkandung dalam gambar yang ditampilkan di kelas. Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 17. Sedangkan fungsi afektif, yaitu melalui gambar yang disajikan dalam komik SKI dapat membangkitkan atau menggugah kesadaran (emosi, perasaan, motivasi) dan sikap) peserta didik untuk menampilkan aktivitas belajar yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.²⁸ Fungsi ini tampak pada nomor item indikator 18, 19, dan 20.

²⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 20-21.

²⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*,

C. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba pada Peserta Didik

Agar produk komik tersebut layak digunakan, maka dilakukan kegiatan penilaian uji kelayakan. Tahap kedua uji kelayakan produk komik SKI ini adalah uji pada peserta didik. Uji coba pada peserta didik merupakan uji coba kepraktisan untuk dapat digunakan saat belajar oleh peserta baik secara mandiri maupun kelompok. Untuk uji coba pada peserta didik terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Uji Coba Perorangan

Tahap pertama dalam uji coba pada peserta didik terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan yaitu uji coba perorangan di mana dilakukan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N. 1 Mataram, di mana terdiri atas seorang peserta didik dengan prestasi tinggi, seorang peserta didik dengan prestasi sedang, dan seorang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba perorangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.17

Data Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik/Prestasi	Nomor Item Indikator																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.18
Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	-	-	3	-	3	75	
2.	-	-	2	1	3	83,33	
3.	-	-	2	1	3	83,33	
4.			2	1	3	83,33	
5.	-	-	2	1	3	83,33	
6.	-	-	-	3	3	100	
7.	-	-	1	2	3	91,67	
8.	-	-	3	-	3	75	
9.	-	-	3	-	3	75	
10.	-	1	-	2	3	83,33	
11.	-	-	1	2	3	91,67	
12.	-	-	1	2	3	91,67	
13.	-	-	-	3	3	100	
14.	-	-	3	-	3	75	
15.	-	1	-	2	3	83,33	
16.	-	-	1	2	3	91,67	
17.	-	1	-	2	3	83,33	
18.	-	-	2	1	3	83,33	
19.	-	-	1	2	3	91,67	
20.	-	-	1	2	3	91,67	
21.	-	-	1	2	3	91,67	
Total Persentase						1808,33	
Rata-rata						86,11	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1808,33%

Maka:

$$P = \frac{1808,33}{21}$$

$$P = 86,11\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan yaitu 86,11%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba perorangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4.19
Konversi Tingkat Kelayakan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI

Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Konversi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Setuju	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
50% - 74,99%	Setuju	Layak	Tidak Perlu Revisi
25% - 49,99%	Tidak Setuju	Tidak Layak	Direvisi
0% - 24,99	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Layak	Direvisi

Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba perorangan dengan rata-rata 86,11% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 3 (tiga) orang peserta kelas VII 7 pada uji coba perorangan terhadap komik SKI ini sebagai berikut:

Tabel 4.20
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik pada
Uji Coba Perorangan Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama/Prestasi	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
1.	Ahmad Hafiz Adi Wiryono (Prestasi Tinggi)	1. Jangan terlalu sering menambahkan nama pada tokoh. 2. Komik ini cukup bagus.	Direvisi
2.	L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan (Prestasi Sedang)	1. Buku komik ini sudah bagus isinya, sesuai dan bisa membangkitkan rasa semangat belajar sejarah Rasulullah SAW periode madinah. 2. Buku ini perlu perbaikan dan font yang digunakan.	Direvisi
3.	Nugraha Prawira Pamungkas (Prestasi Rendah)	1. Komik ini sangat bagus dan bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan ingin belajar. 2. Menurut saya tidak perlu perbaikan.	-

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas berisi komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini dan masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Kedua hal tersebut dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 MTs.N 1 Mataram, dilakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, di mana dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yaitu kelompok pertama ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi tinggi, kelompok kedua ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi sedang, dan kelompok ketiga ada 3 (tiga) orang peserta didik dengan prestasi rendah. Tahap ini dilakukan pada hari Rabu, 15 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil per-subyek untuk setiap item indikator/ pertanyaan.

Tabel 4.21

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs./ Kel.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator/Pertanyaan																				Skor yang Diberikan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
Kelompok Prestasi Tinggi																							Skor yang Diberikan
1.	Shadira Shafa Ullaya H.	3	2	2	3	2	4	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	
3.	Syafa Tasya Camila	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	
Kelompok Prestasi Sedang																							
4.	Naila Minna Elzizah	1	1	1	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	2	2	
5.	Safalinda Ayu	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	
6.	Quinn Violet RL	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	
Kelompok Prestasi Rendah																							
7.	Saffanah Roshifa	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	
8.	Najiha Afina Imliyati	2	3	3	1	2	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	
9.	Rizkiya Alfina Safa	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun rekapan hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.23
Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ saran
	1	2	3	4			
1.	1	3	4	1	9	63,89	
2.	1	3	4	1	9	63,89	
3.	1	3	4	1	9	63,89	
4.	1	1	7	-	9	66,67	
5.	-	2	1	6	9	86,11	
6.	-	-	5	4	9	86,11	
7.	2	1	3	3	9	69,44	
8.	2	2	4	1	9	61,11	
9.	2	-	5	2	9	69,44	
10.	-	1	4	4	9	83,33	
11.	-	1	5	3	9	80,55	
12.	-	-	8	1	9	77,78	
13.	-	2	3	4	9	80,55	
14.	-	1	1	7	9	91,67	
15.	-	-	3	6	9	91,67	
16.	-	2	2	5	9	83,33	
17.	1	4	3	1	9	61,11	
18.	-	2	5	2	9	75	
19.	-	2	5	2	9	75	
20.	-	2	4	3	9	77,78	
21.	-	3	3	3	9	75	
Total Persentase						1583,32	
Rata-rata						75,40	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1583,32

Maka:

$$P = \frac{1583,32}{21}$$

$$P = 75,40\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba kelompok kecil yaitu 75,40%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di

atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 75,40% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3 pada uji coba kelompok kecil terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.24
Masukan, Saran, dan Komentar Peserta Didik
pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Keterangan Revisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
1.	Shafira Shafa Ullaya H.	1. Warna covernya diperjelas dan ukuran pada isi cerita diperbesar, 2. Ukuran komik diperkecil agar gampang dibawa kemana mana, 3. Bahasa yang digunakan sangat mudah dimengerti. 4. Pemberian nama pada gambar di komik diperkecil agar tidak menghalang karakter. 5. Jika bisa gambar karakter diperbaiki sedikit agar lebih terlihat menarik. 6. Warna pada gambar komik juga diperbaiki karena pewarnaan menggunakan krayon kurang menarik dari pendapat saya, 7. Alur ceritanya yang mudah dipahami dan tata bahasa yang simpel. Sekian terima kasih.	Direvisi
2.	Najla Aqila Putrina Dimas	1. Komentar dari saya pribadi adalah untuk memperbagus cover di komik tersebut dan menggunakan warna sebelumnya mohon maaf menggunakan warna yang lebih bagus lagi. 2. Menggunakan gambar yang mudah dimengerti. Sebelumnya saya suka dengan buku ini tapi sebaiknya lebih bagus lagi jika covernya diperbarui dan warnanya diganti. 3. Terima kasih dan maaf jika ada kata kata yang tidak berkenan dari komentar dan saran yang saya berikan	Direvisi

		<p>untuk buku tersebut.</p> <p>4. Saya menyukai alur cerita yang ada di dalam buku tersebut, karena banyak membawa tentang kebersamaan dan persahabatan.</p> <p>5. Gambarnya juga menarik apalagi dibagian karpet terbang membawa kesan lucu dan kreatif.</p> <p>6. Namun dibagian fontnya lebih baik menggunakan yang lain untuk dijadikan font. Terima kasih.</p>	
3.	Syafa Tasya Camila	<p>1. Saya menyukai ilustrasi/gambar yang ada didalam komik ini.</p> <p>2. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti tetapi ada beberapa kata yang kurang baku warna cover bagus tetapi akan lebih baik lagi warnanya tidak terlalu mencolok.</p> <p>3. Untuk ukuran tulisan sudah gampang dibaca namun lebih baik lagi gaya tulisan/font diganti menjadi lebih tipis.</p>	Direvisi
Kelompok Prestasi Sedang			
4.	Naila Minna Elzizah	<p>1. Menurut saya ukuran buku ini terlalu besar untuk dibawa dan dipelajari diluar kelas, mungkin akan lebih baik jika ukuran buku bisa lebih kecil.</p> <p>2. Cover buku ini bisa diperbaiki dengan mengubah gambar karena saya rasa gambar cover buku ini kurang sesuai (terlihat jadul dan kurang sesuai dengan minat anak sekarang).</p> <p>3. Saya sarankan untuk melihat referensi di aplikasi "Pinterest". Aplikasi ini sering digunakan anak muda, mungkin lebih sesuai jika melihat disana atau cover buku novel.</p> <p>4. Sebagai seorang anak yang menyukai komik saya sedikit kecewa dengan isinya. Isi komik ini lebih seperti percakapan dengan beberapa gambar didalamnya.</p> <p>5. Sama seperti cover gambar di buku ini juga bisa diperbaiki. Untuk gambar didalam buku bisa dibuat konsisten (terkadang ada ilustrasi, terkadang ada gambar asli sebuah benda).</p> <p>6. Ada beberapa gambar yang kurang jelas juga dibuku. Saya paham mungkin bapak ingin membuat buku yang menarik tapi mohon jangan buat buku yang menarik bagi anda.</p> <p>7. Buatlah buku yang menarik bagi remaja seperti kami (dengan mempelajari apa menarik bagi kami). Untuk materi sudah bagus!. Semangat ya pak.</p>	Direvisi
5.	Safalinda Ayu	<p>1. Buku ini menarik untuk dibaca, bahasa yang digunakan mudah dipahami, lengkap tetapi singkat padat dan jelas.</p> <p>2. Cover menarik membuat ingin membaca isinya. Buku ini memberi banyak pelajaran sejarah-sejarah dan teknik pembuatan isinya sangat membuat semangat belajar.</p> <p>3. Saran: ukuran buku seharusnya lebih diperkecil agar bisa dibawa lebih mudah, perlu menambah kualitas gambar mulai dari warna, ketajaman gambar, gambar dan percakapan kurang tepat. Kebanyakan kesalahan</p>	Direvisi

		di buku ini tentang warna dan gambar kurang jelas.	
6.	Quinn Violet RL	Warnanya mungkin diperbagus gambarnya diperjelas supaya tidak buram ukurannya dkecilin biar gak terlalu besar. Terima kasih.	Direvisi
Kelompok Prestasi Tinggi			
7.	Saffanah Roshifa	1. Menurut saya warna pada cover buku mungkin bisa lebih cerah lagi agar terlihat lebih menarik 2. Dan mungkin gambarnya bisa diperjelas lagi. Terima kasih	Direvisi
8.	Najiha Afina Imliyat	1. Buku ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin tahu dan mempelajari sejarah kebudayaan islam. 2. Materi yang disajikan juga sama dengan materi yang ada dibuku pelajaran. 3. Buku ini juga mudah dibawa kemana mana jika dibaca diwaktu luang. Namun, untuk ukuran tulisan kurang tepat, karena terlalu kecil untuk dibaca oleh anak anak. 4. Dan juga untuk covernya, saya sarankan untuk membuat gambar dan warna lebih realistik agar terlihat lebih menarik. 5. Bahasa yang digunakan juga sedikit sulit dipahami karena ada beberapa kata yang kurang tepat, contohnya terdapat kata yang kurang baku. 6. Saya juga menyarankan untuk penjelasan inti tidak bertele-tele dan lebih baik dijelaskan dengan tidak langsung alih alih percakapan. 7. Dan yang terakhir untuk komik ini akan lebih baik jika satu lembar diisi dengan 2 halaman atau bolak balik.	Direvisi
9.	Rizkiya Alfina Safa	1. Pada cover warnanya disesuaikan lagi dan gambarnya lebih diperjelas, 2. Menambahkan beberapa teks deskripsi sesuai yang dibahas pada komik agar lebih mudah dipahami dan menambahkan latihan soal agar materi materi pada buku tersebut benar benar dimengerti atau dipahami 3. Dan gambar gambar pada komik sudah bagus namun perlu diperjelas lagi agar tidak ngeblur.	Direvisi

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dipilah menjadi 3 macam yaitu (a) komentar positif yang merasa puas dengan produk komik SKI ini; (b) kritikan negatif yang tidak puas dengan tampilan dan penyajian komik SKI; dan (c) masukan serta saran konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Ketiga hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

3. Kelayakan Komik SKI Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba perorangan oleh 3 (tiga) orang peserta didik kelas VII 7 dan uji coba kelompok kecil oleh 9 (sembilan) orang peserta didik kelas VII 3, maka tahap terakhir uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan oleh kelas VII 1 berisi

32 (tiga puluh dua) orang peserta didik yang dilakukan pada hari Rabu, 29 Maret 2023. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap produk komik SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023.

a. Penyajian Data Penelitian

Berikut disajikan hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan per-subyek untuk setiap item indikator/pertanyaan.

Tabel 4.25

Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI
Per-Subyek untuk Setiap Item Indikator/Pertanyaan

No. Abs.	Nama Peserta Didik	Nomor Item Indikator																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1.	Abhinaya Dhuha Rabbani	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3
2.	Achmad Athaya	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3
3.	Ahmad Syafa Fuady	2	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	4	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4
5.	Aisyah Fadila Riyadi	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2
6.	Aisyah Rispanti Mulyoto	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
7.	Alisia Arpinka	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
9.	Almira Dwi Putri Maulana	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3
10.	Alya Hilda Rasikhah	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
11.	Anggiwari Warohmah	2	2	2	1	2	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4
12.	Anisa Syifa Jalal	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4
13.	Annisa Auliani Rahman	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
14.	Asiya Humaira Sutanto	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
15.	Athalia Syafira	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2
16.	Athaya Fawnia	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
17.	Auliya Nadhira Ningrum	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3
18.	Aziza Amru Nisa	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2
19.	Azriel Al-Kahfi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
20.	Bahila Abida Husma Gassania	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4
21.	Bq. Adnin Nisrina Warastri	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22.	Bq. Athiya Zhafira M.	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3
23.	Enggar Widya Wardana	1	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4
24.	Faisa Oktoviandra	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4
25.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4
26.	Fiqri Zamzani	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2

Skor yang Diberikan

27.	Jafier Adiatma	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
28.	Keynan Wafiy Anraischa	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
29.	Keyzio Athaya Isrodian	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4
30.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3
31.	Muhammad Abiy Rydian	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3
32.	Muhammad Haikal Firdaus	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4
33.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

Hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan di atas kemudian dihitung agar diketahui persentase dari masing-masing subjek dengan rumus sebagai berikut:

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

Adapun hasil perhitungan pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan pada tabel di atas dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.26
Rekapan Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Produk Komik SKI

Item Indikator/ Pertanyaan	Frekuensi Dengan Skala 4				Jumlah Subyek	%	Komentar/ Saran
	1	2	3	4			
1.	1	8	18	5	32	71,09	
2.	2	8	20	2	32	67,19	
3.	-	5	18	9	32	78,12	
4.	1	4	14	13	32	80,47	
5.	-	8	10	14	32	79,69	
6.	-	1	16	15	32	85,93	
7.	1	5	13	13	32	79,69	
8.	-	6	17	9	32	77,34	
9.	-	5	20	7	32	76,56	
10.	-	3	13	16	32	85,16	
11.	-	-	17	15	32	86,72	
12.	-	1	16	15	32	85,94	
13.	-	2	15	15	32	85,16	
14.	-	3	19	10	32	80,47	
15.		5	11	16	32	83,60	
16.		2	26	4	32	76,56	
17.		14	15	3	32	66,41	
18.		2	20	10	32	81,25	
19.		3	15	14	32	83,60	
20.		5	7	20	32	86,72	
21.		4	14	14	32	82,81	
Total Persentase						1680,48	
Rata-Rata						80,02	

Setelah diketahui total persentasenya, maka perlu dicari rata-rata persentase yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Diketahui total persentasenya yaitu 1680,48%

Maka:

$$P = \frac{1680,48}{21}$$

$$P = 80,02 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa rata-rata persentase pengisian angket/instrumen penilaian uji coba lapangan yaitu 80,02%. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat kelayakan produk komik sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. tahun pelajaran 2022/2023 pada uji coba lapangan, nilai rata-rata tersebut perlu dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan sebagaimana tertera di atas. Dengan demikian, hasil pengisian angket/instrumen penilaian dengan rata-rata 80,02% jika dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

b. Revisi Produk Pengembangan

Rangkuman masukan, saran, dan komentar dari kelas VII 1 pada uji coba lapangan terhadap komik SKI sebagai berikut:

Tabel 4.27
Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Lapangan
Terhadap Produk Komik SKI

No.	Nama	Masukan, Saran, dan Komentar	Ket. Revisi
1.	Abhinaya Dhuha Robbani	1. Komik ini sangat menarik karena bahasa yang digunakan juga mudah untuk dipahami 2. Dan juga komik ini memuat gambar yang mempermudah untuk dipahami.	V
2.	Achmad Athaya	1. Sejujurnya saya kurang suka pelajaran SKI karena banyak menghafal, tapi dengan komik ini saya bisa lebih mudah memahami materi, 2. Saran saya mungkin gambarnya bisa diedit lebih bagus karena anak anak sekarang lebih suka gambar dengan kualitas yang bagus.	V Direvisi

3.	Ahmad Shafa Fuady	Semoga pembuatan covernya lebih bagus lagi. Rating dari saya 8/10.	Direvisi
4.	Aira Khalifah Ashzahwa Putri	1. Saya sangat menyukai cover, tema, tampilan fisik buku juga gambar gambar dan isi buku tersebut. 2. Minusnya hanya pada ukuran teksnya terlalu kecil mungkin untuk orang minus agak susah dalam membaca. Tapi komik ini sangat menarik dikarenakan menggunakan banyak warna menarik membuat pembaca lebih mudah membaca buku tersebut tanpa ada rasa bosan. Semangat.	V Direvisi
5.	Aisya Fadila Riyadi	Warna dari gambar tidak kontras kurang enak dilihat terlalu kecil.	Direvisi
6.	Aisyah Rispati Mulyoto	1. Komiknya bagus tapi warnanya disesuaikan. 2. Cover buku juga bisa dibuat lebih menarik. 3. Tulisan yang terdapat di dalam buku diperbesar sedikit karena cenderung kecil. 4. Agar bukunya tidak terlalu tebal gambar dan tulisannya ditaruh bolak balik biar tidak berat ketika dibawa.	Direvisi
7.	Alisyia Arpinka	1. Menurut saya komik ini menarik hanya saja pewarnaan yang digunakan kurang tepat, mungkin bisa menggunakan warna warna yang lebih muda agar menambah ketertarikan pembaca selain itu tulisannya mungkin bisa lebih dibesarkan agar lebih mudah dibaca. 2. Terima kasih semoga sarannya diterima.	Direvisi
8.	Almagfira Diaandra Ficustano	1. Gambar yang bagus dan tujuan yang jelas mudah dibaca. 2. Saran perbaikannya ayat Al-Qur'an lebih diperjelas.	Direvisi
9.	Almira Dwi Putri Maulana	1. Saya suka terhadap buku ini karena gambar yang bagus dan menarik dan udah untuk dipahami. 2. Untuk saran, ayat Al-Qur'an lebih diperjelas agar tidak burem.	V Direvisi
10.	Alya Hilda Rasikhah	1. Komik ini sangat bermanfaat untuk dibaca. 2. Tetapi warnanya kurang menarik dan tulisan pada komiknya kurang besar.	V Direvisi
11.	Anggiwari Warohmah	1. Sebaiknya sampulnya bisa dibuat semenarik, modern dan bisa ditambah sinopsis di bagian buku. Agar dapat menarik daya tarik pembeli. 2. Untuk materi di komik ini sangat lengkap dan dapat mengedukasi orang orang.	Direvisi V
12.	Anisa Syifa Jalal	1. Komiknya bagus, warnanya menarik, isi mudah dipahami, tapi menurut saya fontnya terlalu kecil. 2. Saran perbaikan adalah hendaknya font yang digunakan ukurannya sedikit lebih besar. Sekian dari saya mohon maaf apabila ada salah kata.	V Direvisi
13.	Annisa Auliani Rahman	1. Komik ini sangat bermanfaat dan mudah dipahami. 2. Saya menyukai karena memberikan gambar yang indah dan warna yang heboh yang membuat buku lebih berwarna dan ceria. 3. Saran perbaikan tulisan ayat Al-Qur'an lebih jelas.	V V Direvisi
14.	Asiya Humaira Sutanto	1. Sebaiknya menggunakan cover yang modern dan berwarna agar tidak membosankan dan lebih menarik. 2. Gunakan synopsis pendek pada akhir buku dan lengkapilah informasi tentang buku.	Direvisi
15.	Athalia Syafira	1. Komik memiliki cover yang menarik berwarna dan kertas yang dibuat untuk menggunakan buku komik bagus akan	Direvisi

		<p>tetapi font/tulisan dalam buku terlalu kecil sehingga membuat pembaca kesusahan sehingga harus lebih dekat dengan buku agar bisa membaca.</p> <p>2. Ada juga gambar buku terlalu mencolok warnanya. Saran saya lebih soft lagi warna gambarnya.</p>	
16.	Athaya Fawnia	<p>1. Menurut saya materinya lengkap dan gampang dipahami. Selain itu menarik dengan gambar yang tersedia.</p> <p>2. Kekurangannya adalah cover dan gambar dibuku tidak terlalu menarik, warna gambarnya juga agak pudar.</p> <p>3. Saya pribadi tidak menyukai cover dan tampilannya karena agak membosankan.</p>	V Direvisi
17.	Auliya Nadhira Ningrum	<p>1. <i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh</i>. Sarannya tidak ada karena komik yang bapak kembangkan sangat mudah dipahami dan meningkatkan semangat belajar saya.</p> <p>2. Dan saya harapkan bapak bisa menjalankan penyelesaian S3 Bapak dengan baik dan lancar. Aman.</p> <p>3. Untuk bukunya menurut saya pribadi tidak ada kekurangan bukunya sangat menarik juga.</p> <p>4. Mungkin demikian dari saya. Bila ada khilaf mohon dimaafkan.</p>	V
18.	Aziza Amru Nisa	<p>1. Saya biasanya lebih suka membaca komik yang percakapannya pakai balon percakapan daripada yang ini. Biasanya lebih mirip buku LKS karena ada tugasnya tapi warnanya bagus.</p> <p>2. Penjelasannya yang detail mungkin ngebosenin kadang kadang udah itu aja.</p>	Direvisi
19.	Azriel Al-Kahfi	<p>1. Menurut saya buku ini memiliki isi yang menarik dan membangkitkan rasa semangat para siswa untuk belajar.</p> <p>2. Tampilan cover buku ini menarik. Buku ini sangat bagus untuk dibaca oleh para anak anak atau remaja.</p> <p>3. Gambar dari buku ini berwarna sehingga membuat kita paham gambar yang ada di buku, tetapi gambar dari buku ini agak blur.</p> <p>4. Buku ini bagus untuk belajar SKI.</p>	V
20.	Bahila Abida Husma Gassania	<p>1. Komik ini sangat bermanfaat untuk anak anak yang ingin mencari tahu lebih dalam tentang materi SKI.</p> <p>2. Saya juga suka buku ini karena di dalamnya berisi gambar yang menarik dan berwarna.</p> <p>3. Perbaikannya untuk ayat Al-Qur'annya lebih diperjelas lagi.</p>	V V Direvisi
21.	Bq. Athiya Zhafira M.	<p>1. Komik ini lumayan bermanfaat bagi saya, untuk warna, gambar, tulisan disesuaikan lagi agar lebih menarik untuk dibaca.</p> <p>2. Buku ini juga terlalu tebal.</p>	Direvisi
22.	Enggar Widya Wardana	<p>1. Bukunya bagus mudah dipahami.</p> <p>2. Menarik karena ada gambar untuk ilustrasi tetapi ukuran buku terlalu besar.</p> <p>3. Covernya diberi unsur SKI dan warna dikurangi gradasi.</p>	V Direvisi
23.	Faisa Oktoviandra	<p>1. Ukurannya terlalu besar sehingga lebih susah untuk dibawa kemana-mana.</p> <p>2. Dan covernya kurang bagus, semoga bisa lebih baik.</p>	Direvisi
24.	Faqih Haidar Adz Dzaki Triyono	<p>1. Komik ini sangat menarik, bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.</p> <p>2. Tetapi gambar dan ukurannya perlu direvisi ulang pak.</p> <p>3. Saran saya sebaiknya jangan dinamai komik pak karena ukurannya terlalu besar. Lebih baik dinamai buku saja pak. Lalu masalah gambar itu warnanya terlihat seperti printnan</p>	V Direvisi

		pak. 4. Maaf kalua kata kata saya tidak mengenakan hati.	
25.	Fiqri Zamzani	Karena saya tidak terlalu menyukai pelajaran SKI jadi buku ini kurang cocok untuk saya. Akan tetapi, untuk yang menyukai pelajaran SKI buku ini mungkin sangat cocok.	X
26.	Jafier Adiatma	Beberapa gambar dan cover buku ditingkatkan lagi.	Direvisi
27.	Keynan Wafiy Anraischa	1. Menurut saya komik ini menarik untuk pembelajaran SKI. 2. Pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya gambar. Namun gambar dikomik ini musti direvisi lagi dari segi warna dan kejelasan gambarnya.	V
28.	Keyzio Athaya Isrodian	1. Warnanya dan gambarnya bisa sedikit diperbagus dan warna pada gambar diperjelas. 2. Covernya dibuat lebih menarik lagi. Gambarnya ditaruh dikertas belakang juga (bolak balik gitu) jadi gak boros kertas	Direvisi
29.	Kiagus Ahza Syafiq Andifa	1. Bagi saya buku ini adalah salah satu karya yang berusaha menghadirkan perjuangan dakwah baginda Nabi Muhammad secara sangat manusiawi. 2. Dengan Bahasa yang ringan dan mudah dipahami. Buku ini mampu menginspirasi para pembaca untuk menapaki dan mengikuti jejak sang nabi yang amal-amalnya menerangi dan menggerakkan ummat mencapai kemajuan. 3. Akan tetapi, buku ini memiliki gambar dan visual yang kurang terlihat (blur) dalam pembuatan, tetapi buku ini seperti cocok untuk digunakan pembelajaran SKI.	V V Direvisi
30.	Muhammad Aby Rydian	1. Komik ini ukurannya agak besar. 2. Warna komik kurang tepat. 3. Komiknya ukurannya dikecilkan lagi pak supaya mudah dibawa. 4. Warna komiknya sudah bagus, tetapi warnanya dibuat menarik lagi, agar semakin menarik membacanya.	Direvisi
31.	Muhammad Haikal Firdaus	1. Warna seperti krayon kalau bisa diperbaiki sedikit. 2. Ceritanya menarik, Bahasa mudah dimengerti.	Direvisi V
32.	Muhammad Rizky Dwi Sastra	1. Menurut saya buku ini bagus, isi buku menarik. 2. Buku ini sangat bagus untuk anak yang suka membaca komik. 3. Buku ini dapat menarik anak anak untuk belajar SKI. 4. Tapi kurangnya buku ini ada di gambarnya yang terlihat sedikit blur dan warna yang kurang.	V

Isi rangkuman masukan, saran, dan komentar di atas dapat dikatakan secara umum masukan dan sarannya konstruktif untuk perbaikan komik SKI ini agar lebih baik. Hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk komik SKI ini agar lebih baik baik dari segi tampilan fisik, penyajian isi, maupun kemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

4. Pembahasan

Pembahasan selanjutnya setelah hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba ahli adalah pembahasan terkait hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba

lapangan yang tujuannya untuk mendapatkan penilaian, tanggapan, komentar, catatan, masukan, dan saran dari peserta didik tentang produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dari kegiatan ini peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan komik SKI yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian peserta didik. Dalam hal ini, komik SKI yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran jika pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya, dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai pesan yang efektif dan dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta di dalamnya termuat isi/materi yang representatif sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik kelas VII MTs. Hal tersebut dapat terwujud jika komik SKI (a) dikembangkan dengan bahasa sederhana, jelas, ringkas, dan efektif, (b) dikembangkan melalui proses pengembangan dan material yang tepat, dan (c) menggunakan sumber-sumber bacaan yang relevan dan mutakhir untuk menyusun materi di dalamnya. Dalam rangka memperoleh informasi terkait kelayakan komik SKI dari peserta didik tersebut terdapat 3 (tiga) aspek yang dinilai yaitu: (1) tampilan komik; (2) penyajian isi komik; dan (3) kemanfaatan komik.

Ketiga aspek di atas dijadikan sebagai aspek penilaian yang kemudian diuraikan ke dalam 21 (dua puluh satu) item indikator angket/instrumen penilaian uji coba pada peserta didik terhadap dikomik SKI ini, dimana sebarannya adalah (1) untuk aspek tampilan komik ada 9 (sembilan) item indikator, (2) untuk aspek penyajian isi komik ada 7 (tujuh) item indikator, dan (3) aspek kemanfaatan komik ada 5 (lima) item indikator.

Berdasarkan hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut didapatkan data bahwa para peserta didik dari ketiga macam uji coba terhadap komik SKI ini memiliki penilaian yang berbeda-beda. Meskipun demikian, dari ketiga macam uji coba tersebut para peserta didik memberikan nilai yang cukup tinggi terhadap produk komik SKI yang telah dikembangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk komik SKI ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI untuk peserta didik kelas VII MTs. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian uji coba sebagai berikut:

Pertama, pada hasil uji coba perorangan skor yang diberikan oleh peserta didik (3 orang) sebagian besarnya adalah skor 4 dan 3, hanya 3 (tiga) item indikator/pertanyaan yang diberikan skor 2. Seperti hasil penilaian dari Ahmad Hafiz Adi Wiryo di mana ia memberikan penilaian dengan skor 4 (empat) untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 9 (sembilan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (dua) item indikator/ pertanyaan. Kemudian L. M. Rayyan Fathi Al-Zaidan memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Selanjutnya, Nugraha Prawira Pamungkas memberikan penilaian dengan skor 4 untuk 8 (delapan) item indikator/pertanyaan, skor 3 untuk 12 (dua belas) item indikator/pertanyaan, dan skor 2 untuk 1 (satu) item indikator/pertanyaan. Atau secara keseluruhan skor 4 diberikan

untuk 31 (tiga puluh satu) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 29 (dua puluh sembilan) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 3 (tiga) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1808,33 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 86,11%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas. Berdasarkan tabel konversi tersebut maka disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran konstruktif yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba perorangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Kedua, pada hasil uji coba kelompok kecil skor yang diberikan oleh peserta didik (9 orang) sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 60 (enam puluh) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 83 (delapan puluh tiga) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 35 (tiga puluh lima) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 11 (sebelas) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1583,32% dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 75,40%. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Tapi jika melihat hasil itu, dapat dikatakan tingkat kelayakan komik SKI tidak terlalu tinggi dan mendekati kualifikasi layak. Hal ini bisa jadi karena beberapa item indikator/pertanyaan oleh peserta didik diberikan skor 1 yaitu pada item indikator/pertanyaan 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 17, serta cukup banyak yang memberikan skor 2. Dengan kurang tingginya tingkat kelayakan komik SKI ini dan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.

Ketiga, pada hasil uji coba lapangan skor yang diberikan oleh peserta didik sebanyak 32 (tiga puluh dua) orang sebagian besarnya juga adalah skor 4 dan 3, dimana skor 4 diberikan untuk 239 (dua ratus tiga puluh sembilan) item indikator/pertanyaan, sedangkan skor 3 diberikan untuk 334 (tiga ratus tiga puluh empat) item indikator/pertanyaan. Sementara skor 2 diberikan untuk 94 (sembilan puluh empat) item indikator/pertanyaan dan skor 1 diberikan untuk 5 (lima) item indikator/pertanyaan. Dari hasil pengisian angket/instrumen penilaian tersebut diperoleh total persentase 1680,48 % dan selanjutnya setelah dicari nilai rata-ratanya diperoleh rata-rata 80,02 %. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan di atas, maka dapat

disimpulkan bahwa komik SKI yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Karena berkualifikasi sangat layak, maka produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba lapangan terhadap produk komik SKI ini, maka jika memungkinkan dari segi waktu dan daya alangkah baiknya dilakukan revisi terhadap komik SKI sesuai kebutuhan ini agar produknya semakin baik.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang ada pada bab pertama dapat disimpulkan bahwa:

1. Bentuk komik SKI yang dikembangkan

Komik SKI yang dikembangkan ini memiliki unsur-unsur yang cukup lengkap, yaitu: (a) cover komik; (b) halaman judul; (c) identitas komik; (d) sekapur sirih penulis; (e) daftar isi komik; (f) kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi bahasan komik SKI; (g) peta konsep utama; (h) isi atau cerita komik yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *pertama* tentang kondisi Kota Madinah sebelum datangnya Islam, *kedua* tentang hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah, *ketiga* tentang suksesnya dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah, dan *keempat* tentang respon terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW. di Madinah; (i) di setiap bagian akhir komik dicantumkan kalimat pedoman hidup dari ayat suci Al-Qur'an sesuai tema setiap bagian; (j) bahan bacaan komik; dan (k) *curriculum vitae* penulis.

Untuk unsur isi atau cerita komik SKI ini memadukan setting latar keindonesiaan dan Timur Tengah/Arab di mana para figur/tokoh komik pada satu kesempatan berada di Indonesia dan pada kesempatan yang akan berpetualang sambil berdiskusi menembus ruang dan waktu ke masa Rasulullah Saw. periode Madinah untuk mengetahui sejarah Islam masa lampau. Dan yang terpenting pada unsur isi atau cerita komik SKI ini di dalamnya terdapat tahapan pembelajaran yang perlu dilalui oleh peserta didik, mulai dari (a) pertanyaan tentang apa yang akan dipelajari; (b) instruksi kepada peserta didik untuk mengamati gambar; (c) instruksi kepada peserta didik untuk menyusun pertanyaan terkait gambar yang diamati; (d) sekilas info tentang petualangan yang akan dilakukan oleh figur/tokoh dalam komik; (e) isi/cerita komik, di sini peserta didik diminta untuk membacanya; (f) resume isi komik; (g) peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya; (h) kerja kelompok dan presentasi di depan kelas; (i) *feed back*, untuk mengetahui penguasaan materi dari peserta didik. Kesembilan tahapan pembelajaran tersebut sangat relevan dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan saintifik yang umumnya menjadi pendekatan pembelajaran pada jenjang MTs./SMP.

2. Kelayakan komik berdasarkan hasil uji coba ahli.

a. Berdasarkan hasil uji coba ahli media pembelajaran disimpulkan bahwa produk komik SKI yang telah dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs., sehingga peserta didik dapat mempelajari materi SKI kelas VII MTs. dengan media pembelajarannya yang variatif. Sesuai hasil uji coba ahli media pembelajaran dari 46

jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 13 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 33 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Selanjutnya rater II memberi penilaian untuk 14 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 32 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli media pembelajaran ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, disimpulkan semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 46. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

- b. Berdasarkan hasil uji coba ahli bahasa disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi kebahasaan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli bahasa dari 15 (lima belas) jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 4 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 11 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk 7 item indikator pada skor 3 dengan keterangan relevan dan 8 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli bahasa ini dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian dari ahli bahasa (rater I dan II) masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 15. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.
- c. Berdasarkan hasil uji coba ahli isi/materi disimpulkan bahwa produk komik SKI ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi isi/materi, sehingga dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik untuk dengan mudah memperoleh pengetahuan yang luas terkait materi SKI kelas VII MTs. Sesuai hasil uji coba ahli isi/materi dari 20 jumlah item indikator angket/instrumen penilaian, rater I memberi penilaian untuk 8 item indikator pada skor 3 dengan keterangan

relevan dan 12 item indikator pada skor 4 dengan keterangan sangat relevan. Sedangkan rater II memberi penilaian untuk semua item indikator sebanyak 20 buah pada ketiga aspek penilaian skornya 4 dengan keterangan sangat relevan. Hasil pengisian angket/instrumen penilaian ahli isi/materi tersebut dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2x2, didapatkan data bahwa semua skor penilaian rater I dan II masuk ke kolom D, dimana semua item indikator pada angket/instrumen penilaian oleh kedua validator (rater) sama-sama menyatakan “sangat relevan/ relevan”. Setelah dihitung frekuensi dari masing-masing kolom pada tabulasi 2x2 diketahui bahwa kolom A = 0, kolom B = 0, kolom C = 0, dan kolom D = 20. Total frekuensi dari masing-masing kolom tersebut lalu dihitung memakai rumus analisis validitas isi oleh 2 (dua) pakar milik metode Gregory dan didapatkan hasil 1. Hasil ini dikonversi pada tabel kriteria validitas isi, didapatkan kesimpulan bahwa komik SKI ini validitasnya sangat tinggi, sehingga komik SKI ini boleh tidak direvisi.

3. Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik disimpulkan bahwa komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak. Hal ini sesuai hasil uji coba pada peserta didik yaitu: (a) pada uji coba perorangan diperoleh total persentase 1808,33 %, lalu dicari reratanya diperoleh 86,11%. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. (b) Pada uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase 1583,32 %, lalu dicari reratanya diperoleh 75,40 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi. Dan (c) pada uji coba lapangan diperoleh total persentase 1680,48 %, lalu dicari reratanya diperoleh 80,02 %. Rerata ini dikonversi dengan tabel konversi tingkat kelayakan, disimpulkan komik SKI ini tingkat kelayakannya ada pada kualifikasi sangat layak, sehingga produk komik SKI ini tidak perlu direvisi.

B. Saran-Saran dan Rekomendasi

1. Saran-Saran

a. Bagi sekolah

- 1) Berusaha memfasilitasi penyediaan media pembelajaran untuk kebutuhan pembelajaran semua mata pelajaran di madrasah, khususnya mata pelajaran SKI kelas VII agar terbentuk aneka kompetensi dalam diri peserta didik sesuai harapan kurikulum.
- 2) Mendorong para guru di madrasah, khususnya guru pengampu mata pelajaran SKI agar kreatif dan penuh inisiatif mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran SKI agar guru lebih mudah menyampaikan materi, menanamkan nilai kebaikan yang termuat dalam materi mata pelajaran SKI, dan dapat menggunakan metode mengajar yang variatif.

- b. Bagi guru
 - 1) Memberikan masukan/kritikan terhadap produk komik SKI ini agar dilakukan perbaikan terhadap produk komik SKI ini.
 - 2) Menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran mata pelajaran SKI agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan hasil belajar yang memadai.
 - 3) Berusaha menginisiasi sendiri pengembangan media pembelajaran yang relevan untuk mata pelajaran SKI, agar peserta didik mudah memahami dan menguasai materi mata pelajaran SKI.
 - 4) Komik SKI ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran mata pelajaran SKI.
- c. Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian pengembangan komik SKI ini yang menggunakan model Dick, Carey, & Carey (2001) tidak sampai ke langkah ke 10 (sepuluh), hanya sampai langkah ke 9 (sembilan) yaitu *revise instruction* (merevisi produk komik SKI). Karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang mengambil penelitian pengembangan komik SKI kelas VII MTs. agar tahapan kegiatan penelitiannya sampai langkah ke 10 agar diketahui efektifitas produk komik SKI yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran SKI kelas VII MTs.

- d. Pembaca

Kepada para pembaca diharapkan memberikan saran, kritikan, dan masukan terhadap karya tulis sederhana ini agar bisa diperbaiki menjadi karya tulis yang lebih baik.

2. Rekomendasi

- a. Komik yang peneliti kembangkan ini dilakukan secara manual/tradisional, karenanya produk komik SKI ini sebaiknya disempurkan kualitas gambar dan tata letaknya dengan menggunakan aplikasi komputer yang sesuai seperti program *photoshop* atau *corel draw* terbaru.
- b. Komik yang peneliti kembangkan ini berbentuk media cetak, karenanya sebagai tindak lanjut pengembangan komik ini adalah agar mengembangkan komik SKI ini dalam bentuk komik digital/online agar dapat digunakan secara luar menggunakan gadget.
- c. Semoga pengembangan komik SKI dapat dilakukan pada tema-tema yang lain agar komik SKI dapat memberikan sumbangsih bagi kemudahan belajar peserta didik dan membuat mata pelajaran SKI semakin disenangi oleh peserta didik.
- d. Kepada peneliti agar lebih meningkatkan kemampuannya dalam hal penelitian pengembangan dan khususnya dalam penyusunan komik agar produk pengembangan yang dihasilkan pada tahap berikutnya sesuai harapan dan spesifikasi, *wallahu 'a'lam bish shawabi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anshory, Muhtar Luthfy. "Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Yapi Pakem". *Jurnal Penelitian Keislaman*, vol. 16, no. 1 Juni 2020. (Mataram: LPP-LP2M UIN Mataram): 78 dan 83-84. Last Modified Juni 23, 2020. Accessed Agustus 25, 2019. <https://journal.uinmataram.ac.id>.
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. JPSE 03*. no. 1 (Juni 2017): 19.
- Anisa, Izzah dan Fajar Istiqlal. "10 Pahlawan Islam". Accessed October 28, 2019. <https://www.kautsar.co.id/mobile>.
- Anjani, Bella, dkk., "Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian", *Edufortech*, (Volume 4 - Nomor 1, 2015), e-ISSN: 2541-4593, (Bandung: UPI, 2019), last modified, 2015, Accessed April, 15, 2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech/index>
- Anonim. "Sekolah Tatap Muka Belum Waktunya Dimulai". dalam radarlombok.co.id. Edisi 15 November 2020. Mataram. Accessed November, 15, 2020.
- Anonim, "Arti Komik", *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Versi Online Daring (Dalam Jaringan))*, dalam kbbi.web.id. Accessed Juni, 20, 2023, pukul 20.00 Wita
- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widia, 2014.
- Aqib, Zainal. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Boneff, Marcel. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Budiman, Arif. "Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar". *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*. (P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN:2775-7498). (Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022). (Sumatera Barat: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangka, 2022). Accessed Juni, 17, 2023,.Website: <http://ecampus.iainbatu-sangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>
- Buchori, Didin Saefuddin. *Metodologi Studi Islam*. Bogor: Granada Sarana Pustaka, 2005.
- Chalil, Munawar. *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad Saw*. Jakarta: PT Bulan Bintang, 1969.
- Chamdillah, Muh.. *Sejarah Kebudayaan Islam MTs. Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013.
- Depag. RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*. Bandung: Syaamil Al-Qur'an, 2007.

- Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Dewi, Putriandam. "Budaya Manga: Pengaruh Budaya Manga di Kalangan Anak Muda Indonesia". Last Modified October, 2019. Accessed October 26, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Dewanti, Stefani Intan Putri. "Kenali 3 Gaya Belajar dan Ciri-Cirinya, Kamu Termasuk yang Mana?". dalam kkn.undip.ac.id last modified August, 13, 2022. Accessed Juni, 20, 2023. pukul 20.00 Wita.
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, New Jersey USA: Pearson, 2009)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Eko Hertanto, "Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala", dalam <https://www.academia.edu>, diakses tanggal 3 januari 2023, pukul 19.28
- Enung K, Rukiati dan Fenti Hikmawati. *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2006.
- Evriyani, Dian, Rusdi, dan Ayu Indraswary. "Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA". *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)* 09, No. 2 (2016).
- Fathurrahman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama, 2007.
- Gumelar, M.S. *Comic Making*, Jakarta: PT. Indeks, 2011.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 2000.
- Hakim, Atang Abd. dan Jaih Mubarak. *Metodologi Studi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press, 2013.
- Hasan Shadely, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Ichran Baru-Van Hoeve, 1990.
- Hutami, Maarti, dkk.. "Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam*. (E-ISSN: 2550-1038). (Vol. 5, No. 1, 2021). (Jombang: Prodi. PAI Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang, 2021). Accessed Juni, 17, 2023. Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.
- Susanto, Heri. *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Aswaja Pressindo, 2014.
- Idris, Sutami. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Tegalrejo Kabupaten Poso". *Tesis*, Makasar: Pascasarjana-PAI UIN Alauddin Makasar. Last Modified Juli 13, 2017. Accessed November 21, 2019. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id>.
- Indana, Nurul. "Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur'an di MTs. Al-Urwatul Wutsqo Jombang". *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*,

- vol. 5, no. 1 (Juni 2019). Jombang: STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang: 43-61. Last Modified Juni 6, 2019. Accessed Agustus 25, 2020. <https://scholar.google.co.id..http://media.neliti.com>.
- Irwandani dan Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05*, no. 1 (April 2016).
- Istiqlal, Fajar. "Sirah Rasulullah SAW Periode Mekah". Accessed October 28 2019. <https://www.gemainsani.co.id..>
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah SAW Periode Makkah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Istiqlal, Fajar. *Komik Sirah Rasulullah Saw. Periode Madinah*. Jakarta, Gema Insani, 2018.
- Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014.
- Laban, Ali Ahmad. "Komik Sirah Nabi". Accessed October 30, 2019. <https://store.eraintermedia.com>.
- Lestari, Suci. *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Maimun. *Kiat Sukses Menjadi Guru Halal*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar) (Kajian Materi: Tema 7, Sub Tema 2, Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)", *Jurnal Inventa; Jurnal Guru Sekolah Dasar*, (Vol III. No 1 Maret 2019), (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta), 62-70, last modified March, 21, 2019, Accessed February, 21, 2020, <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1807>, <https://jurnal.unipasby.ac.id>.
- Mufarrakah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009.
- Mukhlis. *Metodologi Studi Islam*. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2015.
- Munadi, Yudhi. *Modul Perangkat dan Media Pembelajaran Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Nata, Abudin. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009.
- Novanuddin, Muhammad. "Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester II pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqie Kota Malang". *Jurnal Elementeris 01*, No. 1 (Januari 2019).
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Nurlatipah, Nunik, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem". *Jurnal Scientiae Educatia*, vol. 5, no. 2 (2015). Jawa Barat: IAIN Syekh Nurjati: 5. Last Modified 2015. Accessed September 09, 2020. <https://www.syekh-nurjati.ac.id..> <https://scholar.google.co.id>.
- Pendidikan id., *Komik Literasi Sangat Disukai Para Pelajar di Seluruh Indonesia, Pendidikan*, Pendidikan.id/news/komik-literasi. Dikases 20 Juni 2020.
- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 3 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.

- Pujirianto dan Deni Hardianto. *Modul 5 Pedalaman Materi Pedagogik*. Jakarta: Kemenristekdikti, 2018.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka, 2003.
- Ramayulis. *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia, 2013.
- Rasyid, Abdul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi". *Scolae: Journal of Pedagogy*, 01, no. 1 (2016). Dampal Selatan: STKIP Dampal Selatan: 13-25. Last Modified Juni, 2019. Accessed April 29, 2019. <https://www.ejournal.stkipdamsel.ac.id..> <http://www.neliti.com>.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineyha Cipta, 2014.
- Sagala, Syaiful. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sakti, Hadi Gunawan, "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Model Dick, Carey, Dan Carey (2001) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sakra Timur Lombok Timur". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2 (Oktober 2016). Mataram: IKIP Mataram: 56. Last Modified October 10, 2016. Accessed September 28, 2020. <https://www.ikipmataram.ac.id..> <http://scholar.google.co.id>.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Saputro, Anip Dwi. "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Muaddib*, volume 05 no. 1, (Januari-Juni 2015) ISSN 2088-3390. Ponorogo: Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo: 1-2. Diakses pada tanggal 15 April 2015.
- Saputro, Budiono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Saud, Udin Syaefudin. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Subki, *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAI*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, Algensindo, 2005.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru, 1990.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Sugiyono. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suja, I Wayan. "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran". Makalah Disampaikan pada Seminar Doktor Berbagi dengan tema: "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI" yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LPPPM) Universitas Pendidikan Ganesha pada hari Selasa, 12 November 2019
- Sukmadinata, Nana Saodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Saudih. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Suryani, Nunuk, ddk.. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Syukur NC, Fatah. *Sejarah Peradaban Islam*. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2012.
- Taufik, Ahmad Najuha, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs.N 3 Sleman Yogyakarta". (*Skripsi*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017). Accessed Juni, 17, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprin>
- Thoaha, Chabib, dkk.. *Metodelogi Pengajaran Agama*. Semarang: Pustaka Pelajar, 1999.
- Tilaar, H.A.R. *Membenah Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Tim Media. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya*. Surabaya: Media Centre, 2006.
- Tim Redaksi PT. Delta Pamungkas. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997.
- Tirtaatmadja, Irawati dan Nina Nurviana. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008". Last Modified October, 2019. Accessed October 21, 2019. <https://www.academia.edu>.
- Tondowidjojo, JVS. *Kunci Sukses Pendidik*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Trimo, Soejono. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud, 1997.
- Ulva, Rifky Khumairo, dan Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, (Juni 2017). Lampung: IAIN Raden Intan: 38. Last Modified Juni 2017. Accessed September 11, 2020,. ejournal.radenintan.ac.id.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Usman, M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, dkk.. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VII MTs. Muhammadiyah 1 Malang". *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, vol. 1, no. 3 (Tahun 2015). Malang: UMM Malang, 2015: 343-355. Last Modified March, 2015.

- Accessed October 19, 2019. <https://ejournal.umm.ac.id>. <https://media.neliti.com>. <https://scholar.google.co.id>.
- Wahidin, Nur. “Kisah Nabi Muhammad SAW; Pembebasan Kota Makkah, Kisah Nabi Muhammad SAW; Haji Perpisahan, dan Kisah Nabi Muhammad SAW; Wafatnya Sang Nabi”. Accessed October 28, 2019. <https://alif.id>.
- Wibisono, Elisa. “Pengaruh Manga di Indonesia”. Last Modified April 16, 2016. Accessed October 26, 2019. <https://www.kompasiana.com/elisaw>.
- Wulandari, Sinta. “Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam UIN Yogyakarta. Last Modified Oktober 03, 2018. Accessed Februari 21, 2020. <https://dspace.uui.ac.id>.
- Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Yusuf, “Validitas”, dalam PPT yang disampaikan pada FGD Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram, 25 Februari 2023
- Yayasan Penyelenggara Penerjemah al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahannya: Edisi Ilmu Pengetahuan*, Bandung: PT Misan Bunaya Kreativa, 2011
- Zuhairini, ddk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Zuhairini. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Perpustakaan UIN Mataram



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
PASCASARJANA

Jln. Pendidikan NO. 35 Telp.(0370) 623819-621298 Fax. 623819 Mataram Nusa Tenggara Barat
Website : www.pasca.uinmataram.ac.id, Email : pascasarjana@uinmataram.ac.id

Nomor : B. 305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 berkas
Hal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada.
Yth. **Kepala Kesbangpol Provinsi NTB**

di-
Tempat..

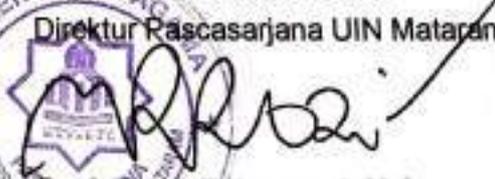
Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir semester (Disertasi) mahasiswa Program Studi Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram, untuk itu kami mohon agar mahasiswa kami diberikan rekomendasi penelitian guna lancarnya proses penyusunan tugas akhir yang dimaksud.

Adapun data mahasiswa kami yang akan melaksanakan penelitian disertasi sebagai berikut :

NIM : 160701008
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
Program Studi : Doktor Pendidikan Agama Islam
Judul Disertasi : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Tempat Penelitian : 1. MTs. Negeri 1 Mataram
2. Universitas Islam Negeri Mataram

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mataram, 07 Februari 2023
Direktur Pascasarjana UIN Mataram,

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A.
NIP. 197512312005011010





PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI

Jalan Pendidikan Nomor 2 Tlp. (0370) 7505330 Fax. (0370) 7505330
Email: bakesbangpoldagri@ntbprov.go.id Website: http://bakesbangpoldagri.ntbprov.go.id

MATARAM

kode pos 81125

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070 / Z65 / II / R / BKBDN / 2023

1. **Dasar :**

- a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian Surat Dari Direktur Pascasarjana UIN Mataram
Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023
Tanggal : 07 Februari 2023
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

2. **Menimbang :**

Setelah mempelajari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan Rekomendasi Penelitian Kepada :

Nama : HADI KUSUMA NINGRAT
Alamat : Dasan Baru RT/RW 001/000 Kel/Desa: Kuang Baru Kec. Sakra Kab. Lombok Timur No. Identitas 5203022006820002 No.Tipn 087701418340
Pekerjaan : Dosen
Bidang/Judul : PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM (SKI) BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) TAHUN PELAJARAN 2020/2021
Lokasi : MTs. N 1 Mataram, UIN Mataram
Jumlah Peserta : 1 (Satu) Orang
Lamanya : Februari-April 2023
Status Penelitian : Baru

3. **Hal-hal yang harus ditaati oleh Peneliti :**

- a. Sebelum melakukan Kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
- b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan judul beserta data dan berkas pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
- c. Peneliti harus mentaati ketentuan Perundang-Undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku dan penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi Bangsa atau keutuhan NKRI Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, sedangkan pelaksanaan Kegiatan Penelitian tersebut belum selesai maka Peneliti harus mengajukan perpanjangan Rekomendasi Penelitian;
- d. Melaporkan hasil Kegiatan Penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Barat melalui Kepala Bakesbangpoldagri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 13 Februari 2023.

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI PROVINSI NTB



Tembusan disampaikan Kepada Yth:

1. Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi NTB di Tempat;
2. Walikota Mataram- Cq. Ka. Kesbangpol Kota Mataram di Tempat;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram di Tempat;
4. Rektor UIN Mataram di Tempat;
5. Kepala sekolah MTs. N 1 Mataram di Tempat;
6. Yang Bersangkutan;
7. arsip.



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Bypass ZAMIA 2 - Desa Lelede - Kecamatan Kediri - kode pos 83362
Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, E-mail: brida@ntbprov.go.id Website : brida.ntbprov.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / 2757 / II – BRIDA / II / 2023

**TENTANG
PENELITIAN**

- Dasar : a. Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan kedua atas perda No 11 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi NTB.
b. Peraturan Gubernur NTB Nomor 49 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
c. Surat Dari Direktur Pascasarjana Pascasarjana UIN Mataram Nomor : B.305/Un.12/PP.00.9/PS/S3/02/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian .
d. Surat dari BAKESBANGPOLDAGRI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070/263/II/R/BKBPDN/2023 . Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada ;
Nama : Hadi Kusuma Ningrat
NIK / NIM : '5203022006820002 / '160701008
Instansi : Pascasarjana UIN Mataram
Alamat/HP : Sesuai KTP : Dasan Baru Desa Kuang Baru Sakra Lombok Timur.
Alamat Domisili: Block C9 No. 6 LA Resort Desa Trong Tawah Labuapi Lombok Barat / '087703418340
Untuk : Melakukan Penelitian dengan Judul: "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2020/2021"
Lokasi : MTs.N 1 Mataram dan UIN Mataram
Waktu : Februari - Maret 2023

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email: litbang.bridaprovntb@gmail.com

Demikian surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Lombok Barat
Pada tanggal, '20 Februari 2023
an. Kepala Brida Provinsi NTB
Kepala Bidang Litbang Inovasi Dan Teknologi



LALU SURYADI, SP. MM
NIP. 19691231 199803 1 055

Tembusan: disampaikan kepada Yth:

1. Gubernur NTB (Sebagai Laporan);
2. Walikota Mataram ;
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Mataram ;
4. Direktur Pascasarjana UIN Mataram ;
5. Kepala MTs.N 1 Mataram ;
6. Yang Bersangkutan ;
7. Arsip.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR.E.

Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://ddss.ntbprov.go.id>

Lampiran 5. Aneka Foto Kegiatan Penelitian

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Dr. Emawati, M.Ag.



Peneliti Bersama Ahli Isi/Materi
Ibu Hj. Laili Mufidah, S.Pd.I

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Media Pembelajaran Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Ismail, M.Pd.



Peneliti Bersama Ahli Media
Bapak Prof. Dr. Bahtiar, M.Pd.Si

Pertemuan Peneliti dengan Ahli Isi/Materi
Saat Penyerahan Komik dan Angket/Instrumen Penilaian



Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Bapak Dr. Muammar, M.Pd.

Peneliti Bersama Ahli Bahasa
Ibu. Dr. Hilmi, M.Pd.

Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 7 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Perorangan Terhadap Produk Komik SKI



**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 3 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Kelompok Kecil Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil



Peneliti Bersama Guru Pengampu
Memberikan Arahan Saat Uji Coba
Kelompok Kecil



Proses Penentuan Kelompok oleh Guru
Pengampu Saat Uji Kelompok Kecil

**Kegiatan Peneliti di Dalam Kelas VII 1 MTs. 1 Mataram
Saat Uji Lapangan Terhadap Produk Komik SKI**



Peneliti Memberikan Arahan Saat Uji
Coba Lapangan

Proses Pendistribusian Komik dan
Angket/Instrumen Penilaian Saat Uji
Lapangan



Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

Proses Pengisian Angket/Instrumen
Penilaian Saat Uji Lapangan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Media Pembelajaran
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1,2,3,4,5
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10 11, 12, 13, 14, 15,16,17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa			
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam			

		komik	
		Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	
		Variasi gambar dalam komik	
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	31, 32, 33,
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	34, 35, 37,
		Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	38, 39, 40,
		Menarik perhatian peserta didik	41, 42, 43,
		Menarik minat membaca peserta didik	44, 45, 46
		Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
		Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
		Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
		Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
		Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
		Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
		Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
		Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
		Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover				
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata				
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan				
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik				
		18. Keharmonisan penggunaan warna				
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata				
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata				
		21. Ketepatan penempatan balon kata				
		22. Kepadatan pesan pada balon kata				
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata				
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik				
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik				
		27. Variasi gambar dalam komik				
4.	Fungsi dan Manfaat Media	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI				
		29. Memudahkan guru untuk				

Pembelajaran	mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan				
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI				
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				
	32. Menarik perhatian peserta didik				
	33. Menarik minat membaca peserta didik				
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik				
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar				
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI				
	37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI				
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas				
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik				
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana				
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik				
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur				
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran				
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri					

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram, 2023
Ahli Media Pembelajaran,

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Bahasa
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
		Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Etika Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

	kejelasan bahasa yang digunakan	6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentar/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- d. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- e. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- f. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Bahasa,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Isi/Materi
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	

		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	



Perpustakaan **UIN Mataram**

	Kurikulum	kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Isi/Materi,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

c. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

6. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

7. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

8. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 5) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

c. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				

		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

d. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Perpustakaan UIN Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1) Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2) Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5) Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6) Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7) Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8) Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9) Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10) Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11) Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12) Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13) Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14) Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15) Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16) Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17) Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18) Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19) Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20) Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21) Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Alamat : Kampus I Jln. Pendidikan No. 35 Mataram Tlp. 0370-621298 635337
Kampus II Jln. Gajah Mada, Jempong Tlp (0370) 623809-621298 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hadi Kusuma Ningrat
NIM : 160701008
Promotor I : Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
Promotor II : Dr. Wildan, M.Pd.
Judul Desertasi : Pengembangan Komik Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf Promotor
31/3/2023	Metodologi	- Ditambahkan cel peta.	
3/4/2023	Metodologi	kelebihan yg. produk di jelaskan. sangat baik.	
11-4-2023	Isi/kebab hasan/kebab	Pastikan tmt. tabel yg. di spt tabel mencantumkan tabel yg. ke smp per. di smp kebab di tabel ke jri	
3 Mei 2023	Isi/kebab	Isi/kebab	
10/5/2023	Isi/kebab	DA. tabel yg. edit agar gampang tnggi	

14/5/23 Dr. Iwan Fitriani M.Pd.
Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Mataram, 2023
Promotor II

Dr. Mohammad Iwan Fitriani, M.Pd.
NIP. 197908232006041001

Dr. Wildan, M.Pd.
NIP. 196812311998031014



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Alamat : Kampus I Jln. Pendidikan No. 35 Mataram Tlp. 0370-621298 635337
Kampus II Jln. Gajah Mada, Jempong Tlp. (0370) 623809-621298 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hadi Kusuma Ningrat
NIM : 160701008
Promotor I : Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
Promotor II : Dr. Wildan, M.Pd.
Judul Desertasi : Pengembangan Komik Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf Promotor
31/3/2023	teori & metode		
6/4/2023	tubuh referensi		
17/4/2023	validasi		
8/5/2023	kejelasan bab dan subbab		
12/5/2023	kesimpulan & RM		
14/5/2023	@@@		

Mataram,

20....

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Iwan Fitriani, M.Pd.
NIP. 197908232006041001

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
NIP. 197712262005011004

Lampiran 13. Biodata Peneliti

Curriculum Vitae Peneliti

Data Pribadi

Nama : Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd
NIP. : 19820620 201101 1 010
NIDN : 2026068202
Tempat, Tanggal lahir : Dasan Baru, 20 Juni 1982
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status Pernikahan : Menikah
Istri : Ira Patmawati
Anak : Tazkiya Asyila Az-Zahra (8th) dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi (5th)
Alamat Asli : Dusun Dasan Baru Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur
Alamat Domisili : Block C9.No.6, LA Resort Desa Trong Tawah Kecamatan Labuapi Lombok Barat
Telp/Hp : 087703418340
Email aktif : hadiknt@uinmataram.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

Sekolah/Perguruan Tinggi	Tahun Masuk-Tahun Lulus	Jurusan-Bidang Keahlian
SDN 3 Sakra	1987-1994	-
MTs. NW Sakra	1994-1997	-
MAN Selong	1997-2000	IPS
S1 IAIN Mataram	2000-2005	Pendidikan Agama Islam
S2 UIN Maliki Malang	2005-2008	Manajemen Pendidikan Islam
S3 UIN Mataram	2016-Sekarang (Proses)	Pendidikan Agama Islam

Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Tingkat Organisasi	Jabatan	Tahun Menjabat
LPM Ro'yuna STAIN Mataram	STAIN Mataram	Divisi Humas	2003 s/d 2004
Anggota Karang Taruna	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Divisi Humas	2011 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Ketua	2008 s/d 2013
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2013 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2018 s/d 2021
Anggota Pengurus Alumni FTK UIN Mataram	FTK UIN Mataram	Anggota Koordinator Kabupaten Lombok Timur	2020 s/d 2024

Pengalaman Mengajar/Kerja

Tempat Kerja	Jabatan	Tahun Masuk-Tahun Keluar
IAIN Mataram	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2010

IAIH Pancor Lombok Timur	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2013
UIN Mataram	Dosen Tetap	2008 s/d Sekarang

Riwayat Penelitian/Pegabdian Masyarakat/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Penelitian/Pengabdian/Artikel	Jenis	Sumber Dana
2013	Pemanfaatan Limbah Tempe Busuk Sebagai Bahan Baku Pembuatan Kecap” (Ketua: Lutvia Krismayanti, M.Kes. Anggota: Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2014	Pengembangan Buku Ajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan dengan Model Dick, Carey and Carey untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Mataram	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2015	Penerapan Metode Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan pada Materi Bidang Garapan Manajemen Pendidikan Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPA-Biologi FITK IAIN Mataram Tahun Akademik 2015/2016	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2016	Manajemen Pendidikan Islam di Sekolah Umum (Studi Kasus di SMPN 2 Mataram)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2017	Pengembangan Kartu Bergambar Kegiatan Manajemen Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Matakuliah Manajemen dan Supervisi Pendidikan untuk Semester IV Jurusan Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Tahun Akademik 2017/2018	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2013	Pelatihan Penyusunan Penilaian afektif dan psikomotorik siswa di MA Nurul Haromain NW Putri Narmada; Persiapan pemberlakuan Kurikulum 2013	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2014	Optimalisasi Pemberdayaan Kesehatan Keluarga Melalui Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotik Hidup di Desa Suka Damai Kecamatan Jerowaru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2015	Revitalisasi Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotek Hidup untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat Desa Akar-Akar Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2016	Pelatihan Trik Belajar Cepat Membaca Al-Qur’an dengan Metode An-Nuur di Desa Sokong Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2017	Penyuluhan dan Pendampingan Anti Narkoba untuk Pemuda Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur dengan Tema “Mari Perangi Narkoba dan Bentengi Diri-Keluarga dari Bahaya Narkoba	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2018	Penguatan Manajemen Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPQ) dan Program Tahfidzul Qur’an Sebagai Upaya Pembentukan Generasi Qur’ani di Desa Kuang Baru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram

	Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur		
2018	Mengadakan penelitian individu Program Litapdimas LP2M UIN Mataram dengan Judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Kecakapan Sosial Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra”	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2022	Mengadakan penelitian kelompok (sebagai anggota) Program Litapdimas LP2M UIN Mataram Kluster Kerjasama antar Perguruan Tinggi dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis <i>Ethnochemistry</i> terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Kecintaan Terhadap Budaya, dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa”.	Penelitian	DIPA UIN Mataram

Riwayat Tulisan/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Buku/Artikel	Jenis	Tempat Terbit
2013	Manajemen Hubungan Masyarakat Lembaga Pendidikan dengan Pihak lain	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. 6, No. 1, Edisi Juni 2013, ISSN 2086-3586
2014	Pandangan Aliran Filsafat Perennialisme tentang Kurikulum dan Relevansinya dengan Pendidikan dalam Konsep Islam	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.7, No. 2, Edisi Desember 2014, ISSN 2086-3586
2014	Eksistensi dan Peran Institut Agama Islam Negeri (IAIN) dalam Kerangka Sistem Pendidikan Nasional	Jurnal	Jurnal el-Tsaqafah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Mataram, Edisi 11 Tahun 2014, ISSN 2087-3638
2015	Eksistensi Manusia dalam Manajemen Pendidikan Islam (Tinjauan Kritis dari Segi Fungsi Penggerakan/ <i>Motivating</i>)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2086-3586
2015	Tafsir, Takwil, dan Hermeneutika al-Qur'an	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2302-3155
2015	Pendekatan Sosiologis dalam Kajian Agama Islam	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 2, Edisi Desember 2015,

			ISSN 2302-3155
2016	Etika Keilmuan dan Tanggung Jawab Sosial Ilmuan (Sebuah Kajian Aksiologis)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 1, Edisi Juni 2016, ISSN 2086-3586
2016	Pengembangan Kartu Bergambar Sains Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan Kelas VIII MTs. Darul Aman Selagalas Tahun Pelajaran 2015/2016 ". (Penulis: Jamiatul Hasanah, Dwi Wahyudiati, M.Pd., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2016	Penerapan Metode <i>Modeling The Way</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII MTs. Negeri Jonggat Tahun Pelajaran 2015/2016". (Penulis: Lestari Wahyu Putri, Dr. H. Adi Fadli, M.Ag., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra	Jurnal dan e-jurnal	http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif , Volume xxx, No. xxx, P ISSN: 1829-5940, E ISSN: 2503-4510
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengembangan Modul Kimia SMA Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Kelarutan dan Tetapan Hasil Kali Kelarutan" (Penulis: Amalia Fuji Lestari, Hadi Kusuma Ningrat, Devi Qurniati)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TAI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Larutan Penyangga pada Kelas XI MAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019". (Penulis: Lina Lina, Hadi Kusuma Ningrat, Alfina Mizriaty)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Kimia Kelas X Ma Qamarul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020" (Penulis: Doni Setiawan, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 2 (2020): Juli – Desember 2020
2021	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Edu Sains Universitas Negeri Malang dengan Judul "Pembelajaran Fisika Berbasis CTL Melalui Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Tata Surya" (Penulis: Rosi Yulistia Watia, Hadi Kusuma Ningrat, Lalu A. Didik Meiliyadi) Vol. 9 (1), 2021	e-jurnal	Vol. 9. No 1 (2021) https://e-journal.iainpalangkaraya.ac.id/i

			ndex.php/edusains/ article/view/2103
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Journal of Xi'an Shiyu University, Natural Science Edition dengan judul <i>The Relationship of Ethnochemistry-Based Learning Experience with Students' Critical Thinking Skills Based on Gender</i> .	e-jurnal	Vol. 18 (6) tahun 2022 Link. https://www.xisdjxsu.asia/viewarticle.php?aid=997
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal World Journal on Educational Technology: Current Issues dengan judul <i>Improving pre-service chemistry teachers critical thinking and problem-solving skills using project-based learning</i>	E-junal	Vol. 14, Issues 5, (tahun 2022) 1291-1304

Demikian Daftar Riwayat Hidup/CV ini saya buat dengan sebenarnya.

Mataram, 23 Mei 2023



Hadi Kusuma Ningrat

Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd

Perpustakaan UIN Mataram

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Media Pembelajaran
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Aspek Fisik	Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1,2,3,4,5
		Ketepatan ukuran buku komik	
		Kualitas kertas yang digunakan pada sampul/cover	
		Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)	
		Keawetan kertas yang digunakan	
2.	Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik	6, 7, 8
		Kemenarikan desain karakter tokoh	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik	
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	Kelengkapan identitas sampul/cover	9, 10 11, 12, 13, 14, 15,16,17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		Kemenarikan sampul/cover	
		Komposisi warna sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover	
		Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover	
		Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata	
		Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan	
		Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik	
		Keharmonisan penggunaan warna	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata atau narasi komik	
		Ketepatan penempatan balon kata atau narasi komik	
		Kepadatan pesan pada balon kata atau narasi komik	
		Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata atau narasi komik	
Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa			
Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam			

		komik	
		Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik	
		Variasi gambar dalam komik	
4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Memudahkan guru menyampaikan materi SKI	28, 29, 30,
		Memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan	31, 32, 33,
		Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI	34, 35, 37,
		Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	38, 39, 40,
		Menarik perhatian peserta didik	41, 42, 43,
		Menarik minat membaca peserta didik	44, 45, 46
		Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik	
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar	
		Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk mengkonkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI	
		Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas	
		Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik	
		Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	
		Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik	
		Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur	
		Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran	
		Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	
		Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	
		Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri	

		4. Kualitas kertas yang digunakan pada bagian dalam komik (dari halaman judul sampai isi cerita komik)				
		5. Keawetan kertas yang digunakan				
2.	Penokohan	6. Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik peserta didik				
		7. Kemenarikan desain karakter tokoh				
		8. Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita komik				
3.	Kegrafisan (Tampilan Tulisan dan Gambar)	9. Kelengkapan identitas sampul/cover				
		10. Kemenarikan sampul/cover				
		11. Komposisi warna sampul/cover				
		12. Kejelasan warna huruf dengan <i>background</i> sampul/cover				
		13. Keterbacaan teks dan tulisan pada sampul/cover				
		14. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada sampul/cover				
		15. Kejelasan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> pada balon kata				
		16. Kemenarikan warna huruf teks atau tulisan dengan <i>background</i> teks/tulisan				
		17. Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik peserta didik				
		18. Keharmonisan penggunaan warna				
		19. Ketepatan ukuran dan jenis huruf/font yang digunakan pada balon kata				
		20. Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam balon kata				
		21. Ketepatan penempatan balon kata				
		22. Kepadatan pesan pada balon kata				
		23. Keterbacaan teks atau tulisan dalam balon kata				
		24. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				
		25. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar dalam komik				
		26. Kesesuaian gambar dengan isi cerita komik				
		27. Variasi gambar dalam komik				
4.	Fungsi dan Manfaat Media	28. Memudahkan guru menyampaikan materi SKI				
		29. Memudahkan guru untuk				

Pembelajaran	mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan				
	30. Memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi SKI				
	31. Memudahkan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				
	32. Menarik perhatian peserta didik				
	33. Menarik minat membaca peserta didik				
	34. Memudahkan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik				
	35. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar				
	36. Memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar SKI				
	37. Memudahkan guru untuk mengkongkretkan ide dan memperjelas makna yang terkandung dalam materi ajar SKI				
	38. Memudahkan guru untuk dapat menghadirkan contoh obyek kajian yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas				
	39. Kelengkapan materi ajar SKI yang termuat dalam isi cerita komik				
	40. Kemudahan komik di bawa kemana-mana dan dipelajari di mana-mana				
	41. Membantu guru untuk memvariasikan metode mengajar dan aktivitas belajar peserta didik				
	42. Membantu guru untuk dapat mengefisienkan waktu dalam penyajian materi ajar secara terstruktur				
	43. Membangun kepercayaan diri guru dalam mengelola pembelajaran				
	44. Mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
	45. Mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				
46. Membantu peserta didik untuk dapat belajar mandiri					

5. Komentar/Saran/Kritik Ahli Media:

.....

.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram, 2023
Ahli Media Pembelajaran,

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Bahasa
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	Kesesuaian dalam pemakaian huruf	1, 2, 3, 4,
		Kesesuaian dalam penulisan kata	
		Kesesuaian dalam pemakaian tanda baca	
		Kesesuaian dalam penulisan unsur serapan	
2	Ketepatan dan kejelasan bahasa yang digunakan	Kejelasan dalam memberikan informasi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik	
		Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
		Penggunaan bahasa yang efektif	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	
		Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)	
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	
3.	Etika Berbahasa	Penggunaan bahasa yang sopan	13, 14, 15
		Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)	

	kejelasan bahasa yang digunakan	6. Keterbacaan tulisan dan teks dalam komik				
		7. Penggunaan bahasa sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik				
		8. Penggunaan bahasa yang efektif				
		9. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif				
		11. Penggunaan bahasa yang singkat, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan makna ambigu (pengertian ganda)				
		12. Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
C.	Kesantunan Berbahasa	13. Penggunaan bahasa yang sopan				
		14. Penggunaan bahasa yang tidak mengandung unsur SARA				
		15. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan konflik (tidak provokatif)				

5. Komentar/Catatan/Saran dan Kritik Ahli Bahasa

6. Kesimpulan Kelayakan

- d. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- e. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- f. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Bahasa,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Buku Komik oleh Penguji Ahli Isi/Materi
Judul Disertasi: Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi Peserta Didik Madrasah
Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
		Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam	
		Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik	
		Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan	
		Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik	
		Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik	
		Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	
3.	Penyajian	Ketepatan sistematika penyajian materi	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi	
		Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik	

		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar	
		Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok	



Perpustakaan UIN Mataram

	Kurikulum	kompetensi inti dan kompetensi dasar				
		3. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
2.	Isi (kedalaman dan keluasan)	5. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan materi pembelajaran SKI				
		6. Kelengkapan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		7. Kejelasan informasi/materi dalam isi cerita komik				
		8. Kesesuaian informasi/materi dalam isi cerita komik dengan perkembangan ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan Islam				
		9. Kemudahan memahami informasi/materi dalam isi cerita komik				
		10. Manfaat informasi/materi dalam isi cerita komik untuk menambah wawasan pengetahuan				
		11. Isi cerita komik dapat menarik perhatian peserta didik				
		12. Isi cerita komik dapat menarik minat belajar peserta didik				
		13. Isi cerita komik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik				
3.	Penyajian	14. Ketepatan sistematika penyajian materi dalam komik				
		15. Kesesuaian isi cerita dalam komik dengan urutan materi				
		16. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan informasi/materi isi cerita komik				
		17. Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik				
		18. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik				
		19. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar				
		20. Kemanfaatan komik untuk dapat mendorong peserta didik untuk belajar kelompok				

5. Komentor/Saran/Kritik Ahli Isi/Materi:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Kesimpulan Kelayakan

- a. Produk komik layak digunakan tanpa revisi.
- b. Produk komik layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Produk komik belum layak digunakan.

Mataram,
Ahli Isi/Materi,

2023

Nama Lengkap dan Tanda Tangan



Perpustakaan UIN Mataram

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Perorangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

b. Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

c. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kemenarikan tampilan cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik	
		Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik	
		Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik	
		Ketepatan warna yang digunakan dalam komik	
		Ketepatan ukuran fisik komik	
		Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	
		Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik	
		Kemudahan memahami isi cerita komik	
		Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI	
		Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI	
		Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas	17, 18, 19, 20, 21
		Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok	
		Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu	
		Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Kelompok Kecil Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media
Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

6. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

7. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

8. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
- 5) Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

c. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1. Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2. Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4. Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5. Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6. Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7. Apakah tepat warna yang digunakan dalam komik?				
		8. Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9. Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10. Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				

		11. Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12. Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13. Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14. Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15. Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16. Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17. Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18. Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19. Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20. Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21. Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

d. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Perpustakaan UIN Mataram
Peserta Didik,

2023

Nama dan Tanda Tangan

**Kisi-Kisi Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Komik	Ketepatan cover komik yang digunakan Kemenarikan tampilan cover komik Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada cover komik Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam isi cerita komik Kemudahan dibaca tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik Ketepatan letak dan posisi gambar dalam komik Ketepatan warna yang digunakan dalam komik Ketepatan ukuran fisik komik Kemenarikan tampilan fisik komik secara umum	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9
2.	Penyajian isi komik	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan kata-kata atau penjelasan dalam balon kata atau narasi pada komik Kemudahan memahami bahasa yang digunakan Kemudahan memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik Kemudahan memahami isi cerita komik Kesesuaian urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI Kesesuaian isi cerita komik dengan materi SKI Kelengkapan materi yang termuat dalam isi cerita komik	10, 11, 12, 13,14,15,16
3.	Kemanfaatan komik	Kemudahan komik di bawa dan/atau dipelajari di luar kelas Kemudahan komik dipelajari sendiri atau secara kelompok Kemudahan memahami materi SKI melalui penggunaan komik Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan rasa ingin tahu Kemanfaatan komik untuk dapat membangkitkan semangat belajar	17, 18, 19, 20, 21

**Angket Penilaian/Tanggapan Peserta Didik
pada Uji Lapangan Terhadap Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
bagi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.)
Tahun Pelajaran 2022/2023**

1. Identitas Umum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Nama :
 Nomor Absen :

2. Pengantar

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berupa komik, Mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian/tanggapannya secara obyektif terhadap komik tersebut. Untuk itu berikanlah respon terhadap daftar pertanyaan pada angket di bawah ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Petunjuk Pengisian!

a. Berilah tanda cek list (√) atau silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!.

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
			√

Keterangan:

1. Tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak mudah, tidak lengkap, tidak bermanfaat.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah, kurang lengkap, kurang bermanfaat.
3. Tepat, sesuai, menarik, mudah, lengkap, bermanfaat.
4. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah, sangat lengkap, sangat bermanfaat.

b. Komentar dan saran umum disediakan pada akhir tabel angket.

4. Aspek dan Indikator yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Komik	1) Apakah tepat cover komik yang digunakan?				
		2) Apakah menarik tampilan cover komik?				
		3) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada cover komik?				
		4) Apakah tepat ukuran dan jenis tulisan pada isi cerita komik?				
		5) Apakah tulisan dan teks pada cover dan isi cerita komik mudah dibaca?				
		6) Apakah tepat letak dan posisi gambar dalam komik?				
		7) Apakah tepat warna yang digunakan				

		dalam komik?				
		8) Apakah tepat ukuran fisik pembuatan komik?				
		9) Apakah menarik tampilan fisik komik secara umum?				
2.	Penyajian isi komik	10) Apakah gambar yang ditampilkan sesuai dengan kata-kata atau penjelasan dalam komik				
		11) Apakah mudah memahami bahasa yang digunakan?				
		12) Apakah mudah memahami kata atau kalimat yang digunakan dalam komik?				
		13) Apakah mudah memahami isi cerita komik?				
		14) Apakah sesuai urutan isi cerita komik dengan urutan materi SKI?				
		15) Apakah sesuai isi cerita komik dengan materi SKI?				
		16) Apakah lengkap materi yang termuat dalam isi cerita komik?				
3.	Kemanfaatan komik	17) Apakah komik mudah dibawa atau dipelajari di luar kelas?				
		18) Apakah komik mudah dipelajari sendiri atau secara kelompok?				
		19) Apakah mudah memahami materi SKI melalui penggunaan komik?				
		20) Apakah komik bermanfaat untuk membangkitkan rasa ingin tahu?				
		21) Apakah komik untuk bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar?				

5. Berikanlah Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram 2023
Peserta Didik,

Nama dan Tanda Tangan



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Alamat : Kampus I Jln. Pendidikan No. 35 Mataram Tlp. 0370-621298 635337
Kampus II Jln. Gajah Mada, Jempong Tlp (0370) 623809-621298 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hadi Kusuma Ningrat
NIM : 160701008
Promotor I : Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
Promotor II : Dr. Wildan, M.Pd.
Judul Desertasi : Pengembangan Komik Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf Promotor
31/3/2023	Metodologi	- Ditambahkan cel peta.	
3/4/2023	Metodologi	kelebihan yg. produk di jelaskan. sangat baik.	
11-4-2023	Isi/kebab hasan/kebab	Pastikan tdk. terlewat si. yg. dit. teks penerapan.	
3 Mei 2023	Isi/kebab	Isi kebab yg. kesini per. yg. dit. uraian kebab of tdk. kepr.	
10/5/2023	Isi. kebab kebab.	DA. kebab yg. kebab kebab. kebab yg. kebab kebab	

14/5/23 Dr. Iwan Fitriani M.Pd. Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Mataram, 2023
Promotor II

Dr. Mohammad Iwan Fitriani, M.Pd.
NIP. 197908232006041001

Dr. Wildan, M.Pd.
NIP. 196812311998031014



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Alamat : Kampus I Jln. Pendidikan No. 35 Mataram Tlp. 0370-621298 635337
Kampus II Jln. Gajah Mada, Jempong Tlp (0370) 623809-621298 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Hadi Kusuma Ningrat
NIM : 160701008
Promotor I : Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
Promotor II : Dr. Wildan, M.Pd.
Judul Desertasi : Pengembangan Komik Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf Promotor
31/3/2023	teori & metode		
6/4/2023	tubuh & fungsi		
17/4/2023	validasi		
8/5/2023	sejajar bab & subbab		
12/5/2023	kesimpulan & RM		
14/5/2023	@@@		

Mataram,

20....

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Iwan Fitriani, M.Pd.
NIP. 197908232006041001

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Adi Fadli, M.Ag.
NIP. 197712262005011004

Lampiran 13. Biodata Peneliti

Curriculum Vitae Peneliti

Data Pribadi

Nama : Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd
NIP. : 19820620 201101 1 010
NIDN : 2026068202
Tempat, Tanggal lahir : Dasan Baru, 20 Juni 1982
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status Pernikahan : Menikah
Istri : Ira Patmawati
Anak : Tazkiya Asyila Az-Zahra (8th) dan Muhammad Fawwaz Al-Hudzaifi (5th)
Alamat Asli : Dusun Dasan Baru Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur
Alamat Domisili : Block C9.No.6, LA Resort Desa Trong Tawah Kecamatan Labuapi Lombok Barat
Telp/Hp : 087703418340
Email aktif : hadiknt@uinmataram.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

Sekolah/Perguruan Tinggi	Tahun Masuk-Tahun Lulus	Jurusan-Bidang Keahlian
SDN 3 Sakra	1987-1994	-
MTs. NW Sakra	1994-1997	-
MAN Selong	1997-2000	IPS
S1 IAIN Mataram	2000-2005	Pendidikan Agama Islam
S2 UIN Maliki Malang	2005-2008	Manajemen Pendidikan Islam
S3 UIN Mataram	2016-Sekarang (Proses)	Pendidikan Agama Islam

Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Tingkat Organisasi	Jabatan	Tahun Menjabat
LPM Ro'yuna STAIN Mataram	STAIN Mataram	Divisi Humas	2003 s/d 2004
Anggota Karang Taruna	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Divisi Humas	2011 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Ketua	2008 s/d 2013
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2013 s/d 2018
Pengurus Remaja Masjid Jami' Asshabirin Dasan Baru	Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lotim	Anggota Seksi Humas	2018 s/d 2021
Anggota Pengurus Alumni FTK UIN Mataram	FTK UIN Mataram	Anggota Koordinator Kabupaten Lombok Timur	2020 s/d 2024

Pengalaman Mengajar/Kerja

Tempat Kerja	Jabatan	Tahun Masuk-Tahun Keluar
IAIN Mataram	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2010

IAIH Pancor Lombok Timur	Dosen Luar Biasa	2008 s/d 2013
UIN Mataram	Dosen Tetap	2008 s/d Sekarang

Riwayat Penelitian/Pegabdian Masyarakat/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Penelitian/Pengabdian/Artikel	Jenis	Sumber Dana
2013	Pemanfaatan Limbah Tempe Busuk Sebagai Bahan Baku Pembuatan Kecap” (Ketua: Lutvia Krismayanti, M.Kes. Anggota: Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2014	Pengembangan Buku Ajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan dengan Model Dick, Carey and Carey untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Mataram	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2015	Penerapan Metode Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Manajemen dan Supervisi Pendidikan pada Materi Bidang Garapan Manajemen Pendidikan Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPA-Biologi FITK IAIN Mataram Tahun Akademik 2015/2016	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2016	Manajemen Pendidikan Islam di Sekolah Umum (Studi Kasus di SMPN 2 Mataram)	Penelitian	DIPA IAIN Mataram
2017	Pengembangan Kartu Bergambar Kegiatan Manajemen Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Matakuliah Manajemen dan Supervisi Pendidikan untuk Semester IV Jurusan Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Tahun Akademik 2017/2018	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2013	Pelatihan Penyusunan Penilaian afektif dan psikomotorik siswa di MA Nurul Haromain NW Putri Narmada; Persiapan pemberlakuan Kurikulum 2013	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2014	Optimalisasi Pemberdayaan Kesehatan Keluarga Melalui Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotik Hidup di Desa Suka Damai Kecamatan Jerowaru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2015	Revitalisasi Pemanfaatan Pekarangan Rumah Sebagai Apotek Hidup untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat Desa Akar-Akar Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2016	Pelatihan Trik Belajar Cepat Membaca Al-Qur’an dengan Metode An-Nuur di Desa Sokong Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2017	Penyuluhan dan Pendampingan Anti Narkoba untuk Pemuda Desa Kuang Baru Kecamatan Sakra Lombok Timur dengan Tema “Mari Perangi Narkoba dan Bentengi Diri-Keluarga dari Bahaya Narkoba	Pengabdian	DIPA UIN Mataram
2018	Penguatan Manajemen Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPQ) dan Program Tahfidzul Qur’an Sebagai Upaya Pembentukan Generasi Qur’ani di Desa Kuang Baru	Pengabdian	DIPA UIN Mataram

	Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur		
2018	Mengadakan penelitian individu Program Litapdimas LP2M UIN Mataram dengan Judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Kecakapan Sosial Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra”	Penelitian	DIPA UIN Mataram
2022	Mengadakan penelitian kelompok (sebagai anggota) Program Litapdimas LP2M UIN Mataram Kluster Kerjasama antar Perguruan Tinggi dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis <i>Ethnochemistry</i> terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Kecintaan Terhadap Budaya, dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa”.	Penelitian	DIPA UIN Mataram

Riwayat Tulisan/Publikasi Ilmiah (10 tahun Terakhir)

Tahun	Judul Buku/Artikel	Jenis	Tempat Terbit
2013	Manajemen Hubungan Masyarakat Lembaga Pendidikan dengan Pihak lain	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. 6, No. 1, Edisi Juni 2013, ISSN 2086-3586
2014	Pandangan Aliran Filsafat Perennialisme tentang Kurikulum dan Relevansinya dengan Pendidikan dalam Konsep Islam	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.7, No. 2, Edisi Desember 2014, ISSN 2086-3586
2014	Eksistensi dan Peran Institut Agama Islam Negeri (IAIN) dalam Kerangka Sistem Pendidikan Nasional	Jurnal	Jurnal el-Tsaqafah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Mataram, Edisi 11 Tahun 2014, ISSN 2087-3638
2015	Eksistensi Manusia dalam Manajemen Pendidikan Islam (Tinjauan Kritis dari Segi Fungsi Penggerakan/ <i>Motivating</i>)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol.VIII, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2086-3586
2015	Tafsir, Takwil, dan Hermeneutika al-Qur'an	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 1, Edisi Juni 2015, ISSN 2302-3155
2015	Pendekatan Sosiologis dalam Kajian Agama Islam	Jurnal	Jurnal Cordova UPT Pusat Pengembangan Bahasa IAIN Mataram, Vol.V, No. 2, Edisi Desember 2015,

			ISSN 2302-3155
2016	Etika Keilmuan dan Tanggung Jawab Sosial Ilmuan (Sebuah Kajian Aksiologis)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 1, Edisi Juni 2016, ISSN 2086-3586
2016	Pengembangan Kartu Bergambar Sains Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan Kelas VIII MTs. Darul Aman Selagalas Tahun Pelajaran 2015/2016 ". (Penulis: Jamiatul Hasanah, Dwi Wahyudiati, M.Pd., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2016	Penerapan Metode <i>Modeling The Way</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII MTs. Negeri Jonggat Tahun Pelajaran 2015/2016". (Penulis: Lestari Wahyu Putri, Dr. H. Adi Fadli, M.Ag., dan Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.)	Jurnal	Jurnal Biota Jurusan Pendidikan IPA-Biologi IAIN Mataram, Vol. VIII, No. 2, Edisi Desember 2016, ISSN 2086-3586
2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecakapan Sosial Ditinjau dari Sikap Ilmiah Peserta Didik SMPN 1 Sakra	Jurnal dan e-jurnal	http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif , Volume xxx, No. xxx, P ISSN: 1829-5940, E ISSN: 2503-4510
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengembangan Modul Kimia SMA Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Kelarutan dan Tetapan Hasil Kali Kelarutan" (Penulis: Amalia Fuji Lestari, Hadi Kusuma Ningrat, Devi Qurniati)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TAI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Larutan Penyangga pada Kelas XI MAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019". (Penulis: Lina Lina, Hadi Kusuma Ningrat, Alfina Mizriaty)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 1 (2020): Januari - Juni 2020
2020	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal SPIN Prodi. Tadris Kimia FTK UIN Mataram dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Kimia Kelas X Ma Qamarul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020" (Penulis: Doni Setiawan, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah)	Jurnal dan e-jurnal	https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin/article/view/2021 . Vol 2 No 2 (2020): Juli – Desember 2020
2021	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Edu Sains Universitas Negeri Malang dengan Judul "Pembelajaran Fisika Berbasis CTL Melalui Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Tata Surya" (Penulis: Rosi Yulistia Watia, Hadi Kusuma Ningrat, Lalu A. Didik Meiliyadi) Vol. 9 (1), 2021	e-jurnal	Vol. 9. No 1 (2021) https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/i

			ndex.php/edusains/article/view/2103
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal Journal of Xi'an Shiyou University, Natural Science Edition dengan judul <i>The Relationship of Ethnochemistry-Based Learning Experience with Students' Critical Thinking Skills Based on Gender</i> .	e-jurnal	Vol. 18 (6) tahun 2022 Link. https://www.xisdjxsu.asia/viewarticle.php?aid=997
2022	Menulis jurnal ilmiah (sebagai penulis kedua) pada Jurnal World Journal on Educational Technology: Current Issues dengan judul <i>Improving pre-service chemistry teachers critical thinking and problem-solving skills using project-based learning</i>	E-junal	Vol. 14, Issues 5, (tahun 2022) 1291-1304

Demikian Daftar Riwayat Hidup/CV ini saya buat dengan sebenarnya.

Mataram, 23 Mei 2023



Hadi Kusuma Ningrat

Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd

Perpustakaan UIN Mataram