



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN FIQIH MATERI RUKUN SHALAT
DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN PADANG
BUJUR PADANG LAWAS UTARA**

TESIS

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
YUSNAH HASIBUAN
NIM. 2250100053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI
HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN FIQIH MATERI RUKUN SHALAT
DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN PADANG
BUJUR PADANG LAWAS UTARA**

TESIS

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**YUSNAH HASIBUAN
NIM. 2250100053**

Pembimbing I

**Dr. Hj. Zulhijma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702199703 2 003**

Pembimbing II

**Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A
NIDN. 21241080001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI
HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang. Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile(0634) 24022

Hal : Lampiran Tesis
a.n. **YUSNAH HASIBUAN**
Lampiran :

Padangsidimpuan, Juli 2024
Kepada Yth:
Direktur Pascasarjana
UIN SYAHADA Padangsidimpuan
Di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis a.n. **YUSNAH HASIBUAN** yang berjudul **"Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara"**. Maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan tesisnya dalam sidang munaqasyah.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama dari Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Dr. Hj. Zulhijma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702199703 2 003

Pembimbing II

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A
NIP. 198010242023211004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUSNAH HASIBUAN
NIM : 2250100053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **"Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara"**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 11 tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

UNIVERSITAS ISLAM PADANGsidimpuan, 15 Juli 2024

SYEKH ALI HASAN HADYARY

PADANG

Saya yang Menyatakan,



YUSNAH HASIBUAN
NIM . 2250100053

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : YUSNAH HASIBUAN
NIM : 2250100053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exslusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat Di Taman Pendidikan Al-Qur’an Padang Bujur Padanglawas Utara”** Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada tanggal : 16 Juli 2024

Saya yang menyatakan,



**YUSNAH HASIBUAN
NIM. 2250100053**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : YUSNAH HASIBUAN
NIM : 2250100053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Tesis

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak secara ketentuan hukum yang berlaku..

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : 16 Juli 2024

Saya yang menyatakan,



YUSNAH HASIBUAN
NIM. 2250100053

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

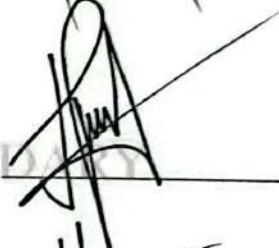


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQSAH

Nama : Yusna Hasibuan
Nim : 21 501 00053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun **Shalat Di** Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Dr. Erawadi, M.Ag. Ketua/ Penguji Utama.	
2.	Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd. Sekretaris/ Penguji Umum	
3.	Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd. Anggota/ Penguji Isi dan Bahasa	
4.	Dr. Zainal Efendi, MA. Anggota/ Penguji Keilmuan PAI	

Pelaksanaan Seminar Hasil Tesis
di : Padangsidimpuan
Tanggal : 02 Agustus 2024
Pukul : 14.00 s/d Selesai
Hasil/Nilai : 84,5





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang. Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile(0634) 24022

PENGESAHAN DIREKTUR PASCASARJANA

Nomor : ~~1326~~/Un.28/AL/PP.00.9/09/2024

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara

NAMA : YUSNAH HASIBUAN

NIM : 2250100053

Fakultas/Jurusan : Pasca Sarjana/ Prodi Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Pendidikan Agama Islam

Padangsidempuan, 17 September 2024

Direktur,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL.

NIP. 196807042000031003

ABSTRAK

Nama : Yusnah Hasibuan
Nim : 2250100053
Judul Skripsi : “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat Di Taman Pendidikan Al-Qur’an Padang Bujur Padanglawas Utara”

Tercapainya tujuan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Guru merupakan penanggung jawab kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa saat ini proses pembelajaran yang terjadi, khususnya di Taman Pendidikan Al-qur’an Padang Bujur peserta didik kurang minat dan termotivasi belajar Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi rukun sholat. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak kreatif dan tidak inovatif. penggunaan media pembelajaran di Taman Pendidikan Al-qur’an Padang Bujur Padanglawas Utara hanya dengan bantuan gambar yang berwarna hitam dan menggunakan ceramah yang berupa penjabaran materi saja. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya minat dan keefektifan siswa dalam pembelajaran di Taman Pendidikan Al-qur’an Padang Bujur Padanglawas Utara. Penelitian ini penulis laksanakan di Taman Pendidikan Al-qur’an Padang Bujur Padanglawas Utara.

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Dalam penelitian ini untuk validitas menggunakan angket validasi ahli, untuk praktikalitas menggunakan angket guru dan angket siswa, dan untuk efektivitas menggunakan tes.

Penelitian ini menggunakan 4 (empat) ahli dengan penilaian yaitu, ahli materi/isi dengan penilaian kevalidan 90%, ahli pada bidang media pembelajaran dengan penilaian 92 % kevalidan, dan ahli dibidang bahasa dan sastra dengan penilaian 96% kevalidan produk, kemudian ahli pada bidang pembelajaran pendidikan agama islam yaitu 90 %. Maka dari itu dari hasil tersebut dapat disimpulkan media yang dikembangkan dapat dikatakan valid. Serta pada uji coba pruduk respon siswa, guru dan hasil tes menunjukkan hal positif maka dari itu produk ini dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Hasil analisis praktikalitas terhadap produk yang dihasilkan memiliki kategori kepraktisan yang sangat praktis dengan nilai 90,7% berdasarkan angket uji praktikalitas yang telah diisi oleh guru. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 88,2%. Hasil penelitian ini menunjukkan kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas perlakuan mengalami perbedaan yang signifikan. Dimana kelas eksperimen jauh lebih baik dari kelas kontrol.

Kata kunci : Media, Komik Digital, Rukun Shalat

ABSTRACT

Name : Yusnah Hasibuan
ID : 2250100053
Thesis Title : *"Development of Digital Comic Media in Fiqh Learning of Pillars of Prayer Material at the Al-Qur'an Education Park, Padang Bujur, North Padanglawas"*

The achievement of learning objectives cannot be separated from the role of a teacher. The teacher is responsible for the learning process activities in the classroom. The reality in the field shows that currently the learning process that occurs, especially in the Al-Qur'an Education Park Padang Bujur, students are less interested and motivated to learn Islamic Religious Education, especially in the material of the pillars of prayer. This is caused by the use of learning media that are not creative and not innovative. the use of learning media in the Al-Qur'an Education Park Padang Bujur Padanglawas Utara is only with the help of black pictures and uses lectures in the form of material descriptions only. This is what causes the lack of interest and effectiveness of students in learning at the Al-Qur'an Education Park Padang Bujur Padanglawas Utara. This research was conducted by the author at the Al-Qur'an Education Park Padang Bujur Padanglawas Utara.

The development model used in this study refers to the development model according to Borg and Gall. In this study, for validity using expert validation questionnaires, for practicality using teacher and student questionnaires, and for effectiveness using tests.

This study used 4 (four) experts with assessments, namely, material/content experts with a validity assessment of 90%, experts in the field of learning media with a validity assessment of 92%, and experts in the field of language and literature with a product validity assessment of 96%, then experts in the field of Islamic religious education learning, namely 90%. Therefore, from these results it can be concluded that the media developed can be said to be valid. And in the product trial, the responses of students, teachers and test results showed positive things, therefore this product can be declared valid and suitable for use. The results of the practicality analysis of the resulting product have a very practical category with a value of 90.7% based on the practicality test questionnaire that has been filled out by the teacher. The student response questionnaire aims to determine student responses to the media that has been developed. Based on the results of the student response questionnaire, the percentage value of practicality was 88.2%. The results of this study indicate that both classes, namely the control class and the treatment class, experienced significant differences. Where the experimental class is much better than the control class.

Keywords : *Media, Digital Comics, Pillars of Prayer*

مُلَخَّص

الاسم : يوسنة هاسيوان

الرقم الجامعي : ٢٢٥٠١٠٠٥٣

عنوان الرسالة : " تطوير وسيلة تعليمية باستخدام القصص المصورة الرقمية في تعليم الفقه، موضوع أركان الصلاة، في مدرسة "تحفيظ القرآن بادانغ بوجور، بادانغلاواس الشمالية

تحقيق أهداف التعلم لا ينفصل عن دور المعلم .يُعتبر المعلم المسؤول عن أنشطة عملية التعلم داخل الفصل .تشير الوقائع الميدانية إلى أن العملية التعليمية الحالية، خاصة في مدرسة تحفيظ القرآن "بادانغ بوجور"، تعاني من قلة اهتمام الطلاب وضعف تحفيزهم لتعلم التربية الإسلامية، خاصة في موضوع أركان الصلاة .يعود ذلك إلى استخدام وسائل تعليمية غير مبتكرة ولا تتمتع بالإبداع فاستخدام الوسائل التعليمية في مدرسة تحفيظ القرآن "بادانغ بوجور" في بادانغلاواس الشمالية يقتصر على صور بالأبيض والأسود وشرح المواد بشكل تقليدي .هذا ما أدى إلى انخفاض اهتمام الطلاب وفعالية التعلم في مدرسة تحفيظ القرآن "بادانغ بوجور" في بادانغلاواس الشمالية .تم إجراء هذا البحث في مدرسة تحفيظ القرآن "بادانغ بوجور" في بادانغلاواس الشمالية .النموذج التطويري المستخدم في هذا البحث يعتمد على نموذج التطوير وفقًا لـ "بورج وجال" .في هذا البحث، يتم استخدام استبيان تحكيم الخبراء لقياس الصلاحية، واستبيان المعلمين واستبيان الطلاب لقياس العملية، والاختبار لقياس الفعالية .يستخدم هذا البحث ٤) أربعة (خبراء للتقييم، حيث تم تقييم صلاحية المادة/المحتوى بنسبة ٩٠%، وتقييم صلاحية وسائل التعلم بنسبة ٩٢%، وتقييم صلاحية اللغة والأدب بنسبة ٩٦%، وتقييم صلاحية تعليم التربية الإسلامية بنسبة ٩٠% ومن خلال هذه النتائج، يمكن استنتاج أن الوسيلة التي تم تطويرها تعتبر صالحة .بالإضافة إلى ذلك، أظهرت اختبارات المنتج واستجابات الطلاب والمعلمين ونتائج الاختبارات نتائج إيجابية، مما يعني أن هذا المنتج يمكن اعتباره صالحًا ومناسبًا للاستخدام .أظهر تحليل العملية للمنتج الناتج فئة عملية جدًا بنسبة ٩٠.٧% بناءً على استبيان اختبار العملية الذي تم تعبئته من قبل المعلم .يهدف استبيان استجابة الطلاب إلى معرفة ردود فعل الطلاب تجاه الوسيلة التي تم تطويرها .وبناءً على نتائج استبيان استجابة الطلاب، تم الحصول على نسبة عملية بلغت ٨٨.٢% أظهرت نتائج هذا البحث وجود فرق كبير بين الفئتين، وهما الفئة الضابطة والفئة التجريبية، حيث كانت الفئة التجريبية أفضل بكثير من الفئة الضابطة

الكلمات المفتاحية: الوسيلة، القصص المصورة الرقمية، أركان الصلاة

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur peneliti sampaikan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Untaian shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Besar Muhammad SAW, figur seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladani, pencerah dunia dari kegelapan beserta keluarga dan para sahabatnya.

Tesis ini berjudul: **“Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat Di Taman Pendidikan Al-Qur’an Padang Bujur Padanglawas Utara”** ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN SYAHADA) Padangsidimpuan.

Tesis ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang terbatas dan jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan, serta Dr. Erawadi, M. Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M.A., selaku Wakil

Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL. Selaku Direktur Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidempuan, Dr. Zulhammi, M. Ag., M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpua,
3. Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A selaku Pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan tenaganya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Kepala Perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak/Ibu dosen beserta staf di lingkungan Pacasarjana UIN SYAHADA Padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan, dorongan dan masukan kepada peneliti dalam proses perkuliahan di UIN SYAHADA Padangsidempuan.
6. Penghargaan teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda Tercinta.
7. Teruntuk sahabat-sahabat prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascsarjana UIN SYAHADA Padangsidempuan.

8. Teman-teman semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga seinya tesis ini.

Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila tesis ini masih banyak kekurangan.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Wassalaamu'alaikum Wr.Wb

Padangsidempuan, 15 Juli 2024
Peneliti



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
YUSNAH HASIBUAN
NIM. 2250100053

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf 'Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	šad	š	Es(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ž a	ž	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.. ’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
— ُ	dommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
..... َ..... ِ..... ُ.....	fathah dan ya fathah dan wau	Ai Au	a dan i a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
..... َ..... ِ..... ُ.....	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
..... َ..... ِ..... ُ.....	Kasrah dan ya	ī	i dan garis dibawah
..... َ..... ِ..... ُ.....	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Mar butah

Transliterasi untuk tamar butah ada dua :

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata

lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR PASCASARJANA	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
DAFTAR ISI.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	9
C. Batasan Istilah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Spesifik Produk	12
G. Manfaat Penelitian	13
H. Sistematika Pembahasan	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	17
c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	19
d. Kriteria Yang Harus Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Media Pembelajaran	19
e. Manfaat Media Pembelajaran	20
f. Pengembangan Media Pembelajaran	21
g. Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Islam.....	22
2. Komik Digital	24
a. Pengertian Komik Digital	24
b. Kelebihan Media Komik.....	27
c. Kekurangan Media Komik.....	28
3. Pembelajaran Fiqih	28
a. Pengertian Pembelajaran Fiqih	28

b. Tujuan Pembelajaran Fiqih	31
c. Ruang Lingkup Fiqih	32
4. Materi Rukun Shalat	33
a. Pengertian Shalat	33
b. Syarat dan Rukun Shalat.....	34
B. Penelitian Terdahulu	37
C. Kerangka Berpikir.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
B. Jenis Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	56
F. Teknik Analisa Data	66

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	75
1. Hasil Pengembangan Produk	75
a. Tahap Pengumpulan Informasi	76
b. Tahap Perencanaan	76
c. Tahap Pengembangan	77
d. Tahap Validasi dan Uji Coba	77
2. Hasil Validasi	79
3. Hasil Uji Coba produk.....	96
4. Revisi Pengembangan	100
5. Hasil Pengembanagan	101
6. Analisis Praktikalitas Pengembangan Produk	104
7. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk.....	106
B. Pembahasan Hasil Penelitian	112

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	117
B. Saran	118

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai ciptaan Allah SWT yang memiliki akal sehat dan memiliki hakikat yang harus dilalui semasa hidup di dunia ini, pada hakikatnya manusia merupakan makhluk individu dan makhluk sosial, dengan pendidikan manusia dapat menjadi manusia yang berilmu dan beriman. Pendidikan merupakan unsur yang paling penting dan sangat diperlukan untuk membentuk sikap, mental dan pribadi manusia seutuhnya, kapan dan dimanapun kita berada sehingga menjadi manusia yang beriman dan dewasa baik secara jasmani dan rohani.¹

Pendidikan berlangsung seumur hidup yang merupakan tanggung jawab setiap orang, yang pelaksanaannya berlangsung pada tiga lingkungan, yaitu rumah tangga, sekolah, dan masyarakat. Dalam kegiatan pendidikan tersebut, guru bertanggung jawab terhadap pengembangan kemampuan individualitas, moralitas dan sosialitas anak. Karena guru merupakan penentu keberhasilan dari proses belajar mengajar, oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan mengajar. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan motivasi, minat dan disiplin siswa dalam belajar. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak anak didik.²

¹ Rika Annum Nasution, Ahmad Nizar Rangkuti, dan Lelya Hilda, Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Siswa Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 7 Padangsidimpuan. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* Vol.7, No.01 Juni 2019.

² Rika Annum Nasution, Ahmad Nizar Rangkuti, dan Lelya Hilda..., Vol.7, No.01 Juni 2019.

Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar 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, bangsa dan Negara.³

Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.⁴

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁵ Jadi guru merupakan salah satu bagian tenaga kependidikan yang memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Sebab gurulah yang langsung membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar sehingga guru berperan aktif dalam membimbing dan mengorganisir terhadap kondisi belajar anak.

³ Retno Dwi Suyanti, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm.70

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenanda Media, 2010), hlm. 1-2

⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), Cet.1, hlm. 157

E. Mulyasa juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.⁶ Proses interaksi juga sangat memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.⁷

Agar interaksi antar guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Dengan pengembangan media yang bervariasi, guru akan dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar. Pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.⁸

Salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting sebab keaktifan siswa menjadikan pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan akan tercapai. Mulyasa berpendapat bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya

⁶ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, konsep, karakteristik, implementasi dan inovasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 100.

⁷ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 4.

⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 14

sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.⁹

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Belajar yang bermakna terjadi bila siswa atau anak didik berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya.¹⁰ Dari aktivitas yang timbul dari siswa, maka akan terbentuk pengetahuan dan ketrampilan yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Tercapainya tujuan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Guru merupakan penanggung jawab kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Guru memegang peranan penting terhadap proses belajar siswa melalui pembelajaran yang dikelolanya. Oleh sebab itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa, sehingga mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif. Agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka seorang guru perlu berupaya untuk membangkitkan keaktifan mereka.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa saat ini proses pembelajaran yang terjadi, khususnya di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur peserta didik kurang minat dan termotivasi belajar Pendidikan Agama Islam khususnya

⁹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 101.

¹⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 107

pada materi rukun sholat. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak kreatif dan tidak inovatif . penggunaan media pembelajaran di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara hanya dengan bantuan gambar yang berwarna hitam dan menggunakan ceramah yang berupa penjabaran materi saja. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya minat dan keefektivan siswa dalam pembelajaran di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.¹¹

Penggunaan media pembelajaran pada materi rukun shalat seringkali tidak dilakukan, inilah yang ditemui di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Ada beberapa materi yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tetapi media yang digunakan hanya berupa gambar yang monoton dan tidak menarik perhatian siswa. Ini lah yang diungkapkan oleh Ibu Tania salah satu guru di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara yaitu “dalam proses pembelajaran saya beberapa kali menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang saya print/cetak, tetapi terkadang menggunakan media pembelajaran berupa *power point* dalam menyampaikan materi saja, tetapi hal itu tidak membuat sepenuhnya siswa termotivasi untuk belajar serta disisi lain materi sering kali tidak semuanya terpaparkan karna bnyaknya *slide power point* yang membuat pembelajaran kurang efektif’.¹²

¹¹ Hot Azizah Simamora.S.Pd, Guru Guru TPQ Padang Bujur, 15 Oktober 2023

¹² Deliatun Harahap. S.Pd, Guru Guru TPQ Padang Bujur, 15 Oktober 2023

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pokok materi (mata pelajaran) yang penting dan wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan, baik sekolah dasar, sekolah menengah, maupun perguruan tinggi. Hal itu dikarenakan Pendidikan Agama Islam merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional, seperti yang telah dijelaskan dalam tujuan pendidikan Nasional dalam UU RI No. 20 tahun 2003: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹³

Selain itu materi rukun shalat adalah salah satu materi yang harus dipahami oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran. Barangsiapa yang tidak mendirikan shalat maka tentu mereka sama saja dengan tidak mendirikan agama Islam (kafir).

Dalam menerapkan media pembelajaran Fiqih tersebut seorang guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut : 1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media. 2. Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Begitu juga dengan menggunakan alat media yang lain seperti telinga, hidung, mulut, tangan, kaki, bahkan yang sangat terpenting adalah hati. Hati juga

¹³ Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 7

sering disebut dalam kata lain dengan sebutan “qhalbu” yaitu hati. Hati sangatlah mempengaruhi didalam segala hal baik itu menyangkut hubungan dengan Allah maupun sesama manusia itu sendiri. Karena hati ini bersifat kreatifitas, dalam arti kata hati bisa saja cenderung kepada kebaikan mungkin juga sebaliknya yaitu kepada kejahatan. Sebagaimana firman Allah dalam Alquran surat Al-Baqarah ayat 10, yaitu:

فِي قُلُوبِهِمْ مَرَضٌ فَزَادَهُمُ اللَّهُ مَرَضًا وَلَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ ۖ بِمَا كَانُوا يَكْذِبُونَ

Artinya : “Dalam hati mereka ada penyakit, lalu Allah menambah penyakitnya itu; dan mereka mendapat azab yang pedih, karena mereka berdusta”

Salah satu penyebab dari siswa Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara kurang minat dan termotivasi belajar khususnya pada materi rukun sholat yaitu karena guru yang menerangkan pelajaran secara verbalisme. Proses pembelajaran ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan ruang bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri dan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi. Peserta didik lebih banyak bersifat pasif dan komunikasi bersifat satu arah. Juga didapatkan informasi bahwa guru masih belum bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran misalnya hanya sekedar menggunakan gambar dan menampilkan slide yang berisi kata kunci dari materi yang akan disampaikan. Jadi media presentasi di dalam kelas hanya dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi atau mengadakan pengajaran. Guru masih belum bisa mengadakan variasi serta

mengembangkan media dalam proses pembelajaran Agama Islam khususnya pada materi memahami rukun sholat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran komik digital mengenai materi rukun sholat. Komik digital sendiri merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar dan teks yang kemudian dijadikan dalam satu bentuk presentasi. Dengan demikian, Komik digital merupakan terobosan baru yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Dibanding dengan yang lain, Komik digital dinilai lebih mudah untuk digunakan dalam media pembelajaran karena siswa senang sekali dengan gambar-gambar yang menarik. Media Pembelajaran komik digital dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang fungsinya untuk memudahkan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Pengembangan media yang berupa produk ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih berkualitas.

Penelitian ini juga dilatar belakangi oleh *research* pada penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rofi'atunnisa Produk bahan ajar komik digital pada untuk meningkatkan efektifitas dan kemenarikan pembelajaran mata pelajaran fiqh materi haji.¹⁴ Kemudian penelitian Muhammad Anwar mengungkapkan Produk pembelajaran multimedia video

¹⁴Muhammad Anwar, 2014, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar*. Skripsi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Animasi komik digital untuk meningkatkan efektifitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya.¹⁵

Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran komik digital mengenai rukun sholat diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran siswa di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Dengan pengembangan Media Pembelajaran komik digital siswa dapat antusias atau termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital pada pembelajaran Fiqih Materi Rukun Shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara”**

J. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah disampaikan, penelitian ini mengarah pada pengembangan media pembelajaran Komik digital untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran materi rukun shalat siswa Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

¹⁵Rofi'atunnisa, 2014, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang*. Skripsi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

K. Batasan Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap.¹⁶
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga materi materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa secara utuh dan dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.¹⁷
3. Pengembangan media pembelajaran suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁸
4. Komik digital adalah sebuah cerita yang dirancang dalam bentuk sketsa kartun menarik yang di dalamnya terdapat berbagai karakter yang memiliki kaitan erat dengan isi cerita, sehingga pembaca dengan mudah menangkap dan memahami isinya serta pembaca merasa terhibur, memiliki format digital sehingga mampu dibaca dengan menggunakan peralatan elektronik seperti

¹⁶ Punaji setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana), hlm. 218

¹⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 28.

¹⁸

handphone, laptop, LCD, dan sebagainya. Media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa untuk belajar mandiri menemukan konsep-konsep materi pembelajaran dengan mudah sehingga membantu meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan pola keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga konsep materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.¹⁹

5. Rukun shalat bisa juga disebut *fardhu*. Perbedaan antara syarat dan rukun shalat adalah bahwa syarat merupakan sesuatu yang harus ada pada suatu pekerjaan amal ibadah itu dikerjakan, sedangkan pengertian rukun atau fardu adalah sesuatu yang harus ada pada suatu pekerjaan/amal ibadah pada waktu pelaksanaan suatu pekerjaan /amal ibadah tersebut.

L. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara?
2. Bagaimana praktikalitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara?
3. Bagaimana efektivitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi

¹⁹ Ahmad, H. (2009). Kenapa komik digital. Resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT award (INAICTA 2009) 29 Juli 2009 di Jakarta Hilton convention center, diakses pada 6 Januari 2018.

rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara?

M. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.
3. Untuk mengetahui efektivitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

N. Spesifikasi Produk

Produk komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik yang digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan materi Rukun Shalat. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk komik disajikan dengan kesesuaian karakter peserta didik.
2. Alur cerita merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Karakter tokoh dibuat dalam versi kartun yang menarik.

4. Komik terdiri dari halaman cover, ilustrasi gambar, dan percakapan pada gambar.
5. Media pembelajaran ini dapat digunakan didalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri karena merupakan komik digital..

O. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan terutama yang berkaitan dengan efektivitas media komik digital pada pembelajaran fiqih materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran maka diharapkan masyarakat lebih antusias untuk memasukkan anak-anaknya ke sekolah tersebut. membentuk karakter siswa yang dapat berprestasi untuk meningkatkan mutu sekolah.

b. Bagi peneliti dan guru

Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan dengan menggunakan Media Pembelajaran komik digital. Dan juga sebagai bekal peneliti sebagai calon guru, agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan dan membangun kualitas pendidikan di Indonesia.

P. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dibuat untuk dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik, yaitu sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang mendiskripsikan mengenai latarbelakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian Pustaka yang berisi tentang teori-teori atau konsep yang digunakan dalam penelitian, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metodologi penelitian yang berisi tentang metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi. Mulai dari metode pengembangan, jenis, dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian,

objek penelitian, sumber data, instrument penelitian, Teknik analisis data, dan perancangan desain produk.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang memuat hasil penelitian, pembahasan produk, dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup yang memuat kesimpulan dan saran yang dianggap baik dan perlu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

D. Kajian Teori

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang artinya perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.²⁰ Lebih jelasnya, media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi,²¹ serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pesan atau informasi dalam pembelajaran adalah guru. Sedangkan penerima pesan atau informasi adalah peserta didik. Pesan yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.²² Pada proses pengajaran

²⁰Rahmat Saputra, Septyani Thalia, Dan Tria Gustiningsi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 14, No. 1 (31 Desember 2019): 67–80, <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>.

²¹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Pt. Renaja Rosdakarya, 2019), hlm. 65.

²²Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kencana, 2020), hlm. 45.

sangat dibutuhkan media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini memudahkan proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas maupun diluar kelas.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga lebih memudahkan proses pembelajaran menuju tujuan pendidikan, diantaranya²³ :

1. Segi jenisnya, media dibagi menjadi :

a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam, dll.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audiovisual terbagi menjadi dua yaitumedia audiovisual diam adalah media yang menampilkan suaradan gambar diam, seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dll, dan

²³ Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kencana, 2020), hlm. 52.

audiovisual geraka adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*

1. Segi daya liputnya, dibagi menjadi :

a. Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c. Media untuk pengajaran individual

Penggunaan media ini hanya untuk seorang diri.

2. Segi bahan pembuatannya, media terbagi menjadi:

a. Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b. Media Kompleks

Media kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai

c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung, diantaranya yaitu:²⁴

1. Tujuan pembelajaran
2. Bahan Pelajaran
3. Metode pengajaran
4. Tersedia alat yang dibutuhkan
5. Pribadi pengajar
6. Minat dan kemampuan siswa
7. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

d. Kriteria Yang Harus Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

1. Tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan, sehingga media dapat menyesuaikan.
2. Sasaran didik, agar media sesuai benar dengan kondisi mereka.
3. Karakteristik media yang bersangkutan, kelebihan dan kelemahannya, sesuaikan media yang akan dipilih itu dengan tujuan yang akan dicapai
4. Waktu, ketepatan waktu pembuatan media dengan jadwal pembelajaran

²⁴ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Pt. Renaja Rosdakarya, 2019), hlm. 65..

5. Biaya, faktor biaya juga merupakan penentu dalam memilih media. penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Apakah artinya jika penggunaan media, akibatnya justru pemborosan.
6. Ketersediaan, kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan. Adakah media yang di butuhkan mudah diperoleh dilingkungan sekitar.
7. Konteks penggunaan, konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya: digunakan untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar atau masal
8. Mutu Teknis, kriteria kualitas untuk memilih atau membeli media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, grafis atau media cetak lain

e. Manfaat Media Pembelajaran

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Siswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran yaitu agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan dan memahami beberapa bagian materi dalam setiap pertemuan. Adanya pengembangan media pembelajaran juga diharapkan memudahkan pemaparan secara kongkrit pada materi yang masih dianggap abstrak untuk dipahami ditingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah sehingga mampu menyajikan pemaparan dan penjelasan yang dapat diterima oleh pemikiran tingkat usia dini, adanya hal tersebut dapat lebih menghemat tenaga untuk memahami materi.²⁵

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, perlu menyusun langkah-langkah dalam mengembangkan program media, agar media yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan serta dapat mencapai tujuan pendidikan, diantaranya adalah²⁶ :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instruksional objective*) dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

²⁵ Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kencana, 2020), hlm. 58.

²⁶ Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kencana, 2020), hlm. 62.

5. Menulis naskah media.

6. Mengadakan tes dan revisi.

g. Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Islam

Allah mewajibkan manusia untuk menuntut ilmu, Allah memformulasikan firman-Nya dalam bahasa umat masing-masing rasul. yang dimaksudkan untuk memudahkan para rasul dalam menjelaskan misinya dengan bahasa yang mudah dipahami oleh kaumnya. Penjelasan ini merupakan kenyataan yang sangat rasional, jika tidak demikian, tentu sulit bagi para rasul mengkomunikasikan kitab sucinya kepada kaumnya dan sebaliknya, kaumnya juga akan sulit untuk memahami dan mempercayai misi dan ajaran yang dibawanya.

Kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan kepada umat manusia merupakan kuncinya. Allah SWT telah menjanjikan bahwa Al-Qur'an merupakan petunjuk hidup bagi orang-orang yang bertakwa. Untuk mengetahui hal-hal yang tidak dapat dipikir dengan nalar serta tidak dapat dilihat dengan penglihatan mata, maka Sang Khalik memerintahkan agar manusia berpikir. Hal ini telah dijelaskan dalam firman Allah Surat At-Taubah ayat 122, yang bunyinya :

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ

طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ

يَحْذَرُونَ^ع

Artinya : Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.²⁷

Kewajiban menuntut ilmu yang telah ada dalam firman Allah, menunjukkan pentingnya pengetahuan bagi manusia untuk meningkatkan drajat kehidupannya agar lebih dapat mengabdikan kepada Allah.

Cara mengajarkan ilmu pengetahuan memiliki berbagai metode sesuai dengan karakteristik yang ada pada lingkungan pendidikan terutama karakteristik peserta didik, agar lebih mudah untuk mentransfer ilmu yang akan diberikan untuk memajukan kualitas peserta didik.

Selain metode, ada beberapa hal yang mendukung pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Dalam perspektif islam, penerapan media pembelajaran memang perlu untuk memperhatikan perkembangan peserta didik. Karena faktor inilah yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran matematika di

²⁷ Kemenag, Alquran Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia (Bandung: Sigma Eksa Media, 2009).

sekolah dasar, sehingga guru dapat memahami perkembangan jiwa peserta didik atau tingkat daya pikir peserta didik, dan tujuan utamanya adalah tercapainya tujuan yang diharapkan. Al-Qur'an juga memaparkan hal tersebut, yaitu terdapat pada surat An-Nahl ayat 44, yang bunyinya :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.²⁸

Ayat diatas memaparkan bagaimana Allah memerintahkan Rasulnya menggunakan Al-Qur'an untuk menerangkan kepada umat manusia, maka Al-Qur'an dijadikan sebuah media untuk memudahkan memahami sesuatu hal yang sedang dihadapi.

6. Komik Digital

a. Pengertian komik digital

Media komik digital sedang banyak diminati untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan abad 21 ini. Komik memiliki bentuk cerita menyeluruh dengan sajian gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan yang dapat menjelaskan isi cerita agar mudah dipahami

²⁸ Kemenag, Alquran Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia (Bandung: Sigma Eksa Media, 2009).

oleh pembaca dari semua kalangan dimulai dari anak-anak, hingga orang dewasa.²⁹

Menurut Susilana, komik menyajikan sebuah karakter yang diaplikasikan ke dalam alur cerita yang memiliki keterkaitan erat dengan bentuk gambar, dan dirancang menjadi sebuah hiburan bagi pembacanya.³⁰ Menurut Danesi, komik menyajikan sebuah narasi yang dirancang menggunakan gambar dengan desain gambar berderet yang memiliki batasan sekat atau kotak (panel) pada setiap alur ceritanya dan dilengkapi teks verbal yang runtut untuk mempermudah memahami isi cerita.³¹

Pada era 4.0 ini, revolusi industri dan digital sudah mengalami kemajuan dengan sangat pesat. Terutama dalam bidang informasi dan komunikasi, pada era sekarang informasi didapat bukan hanya dari media cetak, namun informasi saat ini sangat mudah didapatkan dengan media digital, hal tersebut dinamakan literasi media digital. Literasi media digital memiliki arti sebuah individu memiliki keterampilan untuk mengoperasikan sebuah teknologi digital, dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, serta mengevaluasi informasi yang didapat secara optimal sehingga menjadi wawasan pengetahuan baru yang

²⁹ Wulandari Pratiwi and Riza Kurniawan, "Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 1, no. 3 (2013): 1–16, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/4048>.

³⁰ Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), 15-16

³¹ Irma Rochmawati, "Menggambar Komik" (2020): 1-10, [https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar Komik.pdf](https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar%20Komik.pdf).

dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.³²

Penggunaan media pembelajaran dalam bidang pendidikan juga sudah diselaraskan dengan literasi media digital. Media komik sebagai media pembelajaran tidak hanya berbentuk media komik cetak, namun diaktualisasikan dan dikembangkan dalam bentuk media komik digital. Media pembelajaran komik digital menggunakan format digital agar dengan mudah mengaksesnya menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, dan sebagainya.

Siswa akan dilibatkan secara langsung untuk menganalisis sebuah perasaan, dan berwatakan tokoh utama dalam cerita. Selain itu, siswa dapat mengakses dan menemukan secara mandiri konsep materi pembelajaran sehingga dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Penggunaan media pembelajaran komik digital bertujuan agar dapat mengatasi permasalahan kebosanan siswa pada proses pembelajaran dan menyajikan suasana baru dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi pembelajaran lebih meningkat, dan keterampilan berpikir kritis siswa juga meningkat.

Indikator penggunaan media komik digital yaitu sebagai berikut:³³

- 1) Penyajian materi yang sederhana.
- 2) Bahasa yang digunakan baik.
- 3) Alur cerita yang disajikan menarik.
- 4) Komik digital menggunakan

³² Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu," *Jurnal Komunikator* 8, no. 2 (2016): 51–66, <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/viewFile/2069/2586>.

³³ Riyan Arthur and Amos Neolaka, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1," *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 8, no. 1 (2019): 40–46, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.

tampilan yang menarik. 5) Teks mudah dibaca. 6) Ilustrasi dalam komik digital menarik.

Berdasarkan definisi yang dijelaskan maka dalam penelitian ini definisi komik digital adalah sebuah cerita yang dirancang dalam bentuk sketsa kartun menarik yang di dalamnya terdapat berbagai karakter yang memiliki kaitan erat dengan isi cerita, sehingga pembaca dengan mudah menangkap dan memahami isinya serta pembaca merasa terhibur, memiliki format digital sehingga mampu dibaca dengan menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, LCD, dan sebagainya. Media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa untuk belajar mandiri menemukan konsep-konsep materi pembelajaran dengan mudah sehingga membantu meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan pola keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga konsep materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.

b. Kelebihan Media Komik

Adapun kelebihan *Komik Digital* antara lain sebagai berikut :

1. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang study yang lain.
4. Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau study yang lain.

c. Kekurangan Media Komik

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar³⁴

7. Pembelajaran Fiqih

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran adalah proses yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum menjelaskan pengertian pembelajaran fiqih, penulis akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai pembelajaran.³⁵

Secara bahasa kata pembelajaran mempunyai imbuhan pe- dan -an yang berarti “proses cara menjadikan orang makhluk hidup untuk belajar”. Sedangkan secara istilah pembelajaran adalah tahapan perubahan individu yang relative menetapkan sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.³⁶ Menurut moh. uzer usman “pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk untuk mencapai tujuan tertentu”.³⁷

Interaksi dalam pembelajaran banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal yang datang dari individu maupun

³⁴ Erfan Ma'ruf, *Pengembangan Media Pembelajaran komik Pada Materi Shalat Fardlu Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Fattah di Ujungpangkah Gresik*, (Skripsi UIN Malang: 2014

³⁵ Suharso dan Ana Retnonngsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang:Widiya Karya, 2009), h. 21

³⁶ Muhibbin syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 92

³⁷ Moh, Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), h. 4

faktor eksternal yang datang dari lingkungan peserta didik. Maka dari itu seorang pendidik dengan mengetahui beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar maka bagaimana seorang pendidik bisa memberi dukungan yang berupa motivasi dan dukungan semangat kepada peserta didik untuk selalau menumbuhkan semangat belajar mereka disaat peserta didik mendapat hambatan dari luar sebagai penghambat mereka untuk belajar.

Kata fiqih berasal dari kata fuqaha yang artinya “memahami”.³⁸ Sedangkan menurut istilah fiqih adalah hasil daya upaya para fuqaha dalam menerapkan syariat Islam sesuai kebutuhan masyarakat.³⁹

Jadi fiqih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syar’iyyah yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan atau perbuatan. Sehingga pembelajaran mata pelajaran fiqih adalah proses belajar untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan yang didapat dari pengalaman proses pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sesuai dengan komponen pembelajaran secara kontekstual bahwa dengan mengaitkan materi pembelajaran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata maka proses pembelajaran menjadi bermakna dan membekas di fikiran mereka selamanya.

³⁸ Mahmud Yunus, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Hidayat Agung,1990), h. 321

³⁹ Tengku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, Falsafah Hukum Islam, (Semarang:Pustaka Rizki Putra,2001), h.29

Sedangkan dalam Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulus dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah dijelaskan bahwa fiqih merupakan “ sistem norma (aturan) yang mengatur hubungan manusia dan dengan makhluk lainnya”.⁶ Untuk selanjutnya istilah fiqih ini difahami sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan yang diajarkan di madrasah.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqih adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka memahami konsep fiqih yang utuh secara sempurna, sehingga peserta didik mampu menerapkan hukum mawaris dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fiqih sebagai bagian pendidikan Agama Islam (PAI) yang diterapkan bahwa pendidikan Agama Islam. Dalam hal ini proses pembelajaran fiqih di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara tidak terlepas dari peran lembaga Taman Pendidikan itu sendiri.

Materi pembelajaran fiqih yang ada di Madrasah tidak terlepas dari kurikulum pendidikan Nasional yang tidak lain mengacu pada keputusan pembelajaran fiqih yang dilakukan oleh pendidik benar-benar untuk membekali peserta didiknya untuk menghadapi tantangan kehidupannya dimasa yang akan datang secara mandiri, cerdas, rasional dan kritis.

b. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fiqih ibadah, terutama tentang pengenalan dan pemahaman cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaanya dalam kehidupan sehari-hari, serta fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana yang berdasarkan tentang ketentuan makanan dan minuman antara yang halal dan haram, khitan, aqiqoh, kurban, serta tata cara jual beli dan pinjam meminjam. Mata pelajaran fiqih dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan rukun islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian dan keseimbangan hubungan antara manusia dengan Allah swt, dengan diri manusia itu sendiri, sesama makhluk hidup ataupun dengan lingkungannya.

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan baik dan benar sebagai perwujudan dari ketaatan menjalankan ajaran Agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun

hubungan dengan lingkungannya.⁴⁰

Dari pengetahuan dan pemahaman tentang materi pembelajaran fiqih diharapkan bisa menjadi pedoman hidup dalam kehidupan sosial, pengalaman yang mereka miliki diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, serta mempunyai tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial, jadi dalam pemahaman pengetahuan serta pengalaman dalam kehidupan peserta didik senantiasa dilandasi dengan dasar dan hukum Islam untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Ruang Lingkup Fiqih

Ruang lingkup fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi: keserasian, keselarasan dan kesinambungan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah swt
- 2) Hubungan manusia dengan sesamanya
- 3) Hubungan manusia dengan alam semesta dan lingkungannya

Adapun lingkup bahan mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah terfokus pada aspek:

- 1) Fiqih ibadah yang menyangkut; pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar-benar baik seperti; tata cara toharoh, sholat, puasa, zakat dan haji bila mampu
- 2) Fiqih muamalah yang menyangkut; pemahaman dan pengenalan

⁴⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Mdrasah bab VII, h. 20

mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.⁴¹

8. Materi Rukun Shalat

a. Pengertian Shalat

Nazaruddin Rozak Shalat berarti suatu sistem ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam berdasarkan atas syarat-syarat dan rukun tertentu.⁴²

Hasbi Ash Shiddiqie, mendefinisikan shalat adalah menghadapkan hati dan jiwa kepada Allah SWT yang mendatangkan rasa takut, menumbuhkan rasa kebesaran-Nya dengan sepenuh hati khusuk dan ikhlas di dalam beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam.⁴³ Menurut Qasim Al-Ghozi Shalat sendiri adalah ibadah yang di wajib kan bagi umat Islam yang sudah baligh, baik laki-laki maupun perempuan, dengan syarat rukun yang sudah diatur oleh Islam sendiri.⁴⁴

Dengan demikian shalat adalah suatu perbuatan yang di wajib kan dan harus di lakukan oleh setiap muslim yang sudah baligh sebagai bentuk

⁴¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Mdrasah bab VII, h. 23

⁴² Nazaruddin Razak, *Dienul Islam*, (Bandung: Al Ma'arif, 1977), hlm. 178

⁴³ Hasbi Ash Shiddiqiey, *Pedoman Shalat*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hlm. 64

⁴⁴ M. Bin Qosim Al-Ghozi, Fathul Qorib, Terj, Imron Abu Amar, (Kudus: Perc. Menara Kudus, 1987), hlm. 75

pengabdian hamba kepada khaliqnya dengan sepenuh jiwa raga diatur dan syarat-syarat tertentu supaya mendatangkan ketenteraman jiwa.

Shalat dalam Islam memiliki kedudukan yang tinggi yaitu sebagai rukun dan tiang agama. Shalat merupakan rukun Islam yang kedua. Shalat menjadi lambang hubungan yang kokoh antara Allah SWT dan hamba-Nya. Pada saat melaksanakan shalat, hamba-hamba Allah berada dalam keadaan bersih dan suci. Ahli Fiqih mengartikan shalat menurut bahasa berarti doa, sedang menurut istilah berarti ibadah yang tersusun dan memenuhi perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam dan memenuhi syarat-syarat yang ditentukan.⁴⁵

b. Syarat dan Rukun Shalat

Syarat adalah sesuatu yang menjadikan sahnya shalat, akan tetapi bukan bagian dari shalat. Sedangkan rukun adalah sesuatu yang menjadikan sahnya shalat dan merupakan bagian dari shalat.³⁸ Syarat shalat terdiri dari syarat wajib dan syarat sahnya shalat.

a) Syarat wajib shalat ada empat yaitu :

1. Islam
2. Balig
3. Berakal
4. serta suci dari haid dan nifas³⁹

b) Syarat sah shalat ada 5, yaitu :

1. Suci dari hadas kecil dan besar

⁴⁵ Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2006), hlm. 53.

2. Menutup aurat dengan dengan pakaian yang suci walaupun di tempat gelap dan sunyi
3. Suci badan, pakaian dan tempat shalat dari Najis
4. Mengerti akan masuknya waktu shalat
5. Menghadap kiblat, kecuali pada shalat *khauf* (takut) dan shalat sunnah fi safar.

c) Rukun Shalat ada 14 :

Niat, berdiri (bagi yang mampu), Takbiratul Ihram, Membaca Fatihah, Rukuk, Tuma'ninah, I'tidal, Sujud, Duduk antara dua sujud Duduk tabiat akhir, Membaca tasyahud, Membaca shalawat Nabi, Salam, Tertib.⁴⁶

d) Sunnah Shalat

Sunnah shalat sebelum pelaksanaan shalat adalah adzan dan iqamat. Sedangkan pada waktu pelaksanaan shalat adalah membaca tahiyyat awal, do'a qunut, mengangkat tangan ketika takbiratul ihram, membaca dengan keras pada waktu-waktu tertentu, membaca surat sehabis fatihah, membaca amiin, dan masih banyak lagi yang lainnya.

e) Praktek Ibadah Shalat

1. Bagi yang melaksanakan shalat, maka terlebih dahulu memperhatikan kesucian badan, pakaian dan tempat. Selanjutnya:, berdiri tegak menghadap kiblat, tujuan pandangan ke arah tempat sujud, karena hal ini akan mendekatkan pada kekhusu'an orang yang

⁴⁶ Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2006), hlm. 76.

shalat. Membaca basmalah, dan melafalkan niat shalat untuk memudahkan hati membaca niat.

2. Mengangkat kedua tangan sampai bersamaan tinggi ujung jari dan telinga dan telapak tangan menghadap kiblat, serta mengucapkan Takbiratu Ikhrām.
3. Letakkan kedua tangan di antara dada dan perut tangan kanan memegang pergelangan tangan kiri (bersedekap). Kemudian membaca do'a iftitah.
4. Selanjutnya diam sebentar lalu membaca Surat Al-Fatihah. Kemudian di lanjutkan membaca surat pendek bagi orang yang shalat sendirian atau menjadi imam
5. Takbir, untuk rukuk
6. I'tidal (bangkit dari ruku') mengangkat kedua tangan sambil posisi berdiri tegak
7. Sujud yang pertama dengan meletakkan dahi di lantai, dan ketika turun dari I'tidal bacalah "Allaahu Akbar" kemudian di dalam sujud
8. Duduk di antara dua sujud, sambil mengucapkan "Allaahu Akbar".
9. Sujud kedua sambil takbir "Allaahu Akbar", kemudian membaca sebagaimana bacaan pada sujud pertama. Selesai sujud yang kedua, lalu bertakbir berdiri tegak mengerjakan raka'at yang ke dua, dengan meletakkan tangan dengan posisi bersedekap. Selanjutnya membaca surat Al-Fatihah, dan di lanjutkan dengan membaca surat atau ayat Al-qur'an

10. Selesai membaca surat, di lanjutkan dengan ruku' dan seterusnya.

Praktek serta bacaannya sama dengan raka'at pertama, sampai pada sujud ke dua raka'at kedua.

11. Duduk tasyahud awal Jika shalatnya terdiri dari tiga/empat raka'at maka selesai sujud yang kedua raka'at kedua tidak langsung berdiri, namun duduk iftirossy seperti duduk di antara dua sujud.

12. Duduk tasyahud akhir Bila pada shalat yang terdiri dari tiga atau empat raka'at, terdapat tasyahud awal, maka selesai membaca tasyahud awal, berdiri lagi dan bertakbir sambil mengangkat kedua tangan, di lanjutkan membaca surat al-Fatihah, tanpa surat atau ayat al-qur'an (begitu juga pada raka'at ke empat), seterusnya praktek dan bacaannya sama dengan raka'at pertama. Dan pada raka'at terakhir, selesai sujud yang kedua, maka duduklah tawarruk (tapak kaki kiri di keluar kan ke sebelah kanan dan pantat nya menempel ke lantai atau sajadah). Sedangkan bacaan tasyahud akhir sama.

13. Salam, Selesai tasyahud akhir, kemudian menoleh ke kanan pada salam pertama, sehingga tampak pipi yang kanan. Begitu juga sewaktu salam kedua, hendaklah menoleh ke kiri dan tampaklah pipi sebelah kiri dari belakang, seraya mengucap.⁴⁷

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau originalitas penelitian disajikan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian dan pengembangan pada kajian

⁴⁷ NH. Rifa'i, *Tata Cara Shalat Lengkap*, (jombang: PT. Lintas Media, tth), hlm. 3039

penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Untuk menanggulagi persamaan tersebut maka kami sajikan data-data penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Nurul Ahmad, 2019, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Komik Fikih Berbasis Karakter Materi Tuntunan Salat Di MTsN 3 Slema*. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran komik fikih yang dibutuhkan oleh madrasah mempunyai kriteria yaitu, berbasis karakter dan bermuatan materi tuntunan salat lima waktu yang merupakan perpaduan beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kelayakan media pembelajaran komik fikih oleh ahli media, ahli materi, 26 peserta didik kelas VII MTsN 3 sleman dan guru fikih MTsN 3 Sleman dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis sesuai ketentuan uji t untuk dua sampel kecil yang satu sama lain tidak saling berhubungan (independent sample test) menggunakan rumus Fisher, menunjukkan bahwa media pembelajaran komik fikih yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan signifikansi sebesar 0,05.⁴⁸
2. Faozan Ahmad, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Rukun Salat Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Hasil validasi ahli media, mendapatkan skor 3,91 (Layak). Pengembangan media komik pembelajaran PAI rukun salat untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen ini telah menempuh 9 langkah pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall dan dinyatakan Sangat Layak. Hal ini

⁴⁸ Nurul Ahmad, 2019, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Komik Fikih Berbasis Karakter Materi Tuntunan Salat Di MTsN 3 Slema*. Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga.

dibuktikan dari hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 4,4 (Sangat Layak). Hasil validasi ahli media, mendapatkan skor 3,91 (Layak). Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan persentase nilai 100% (Sangat Layak). Hasil uji lapangan utama mendapatkan persentase nilai 100% (Sangat Layak). terakhir, uji lapangan operasional mendapatkan persentase nilai 100% (Sangat Layak).⁴⁹

3. Firmansyah, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Media Studio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MAN 1 Lampung Utara*. Media pembelajaran Komik Digital Media Studio mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran fiqih bahasan pengurusan jenazah. Serta memberikan pengaruh positif dan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Autoplay Media Studio memperoleh skor kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”, oleh ahli media rata-rata skor 81% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli guru dengan rata-rata skor 88,3%. Sedangkan untuk peserta didik dilakukan tes uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada uji kelompok kecil di kelas MIA skor 90% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas MIA 2 92% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas IIS 1 92,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan kelas IIS 2 92,4% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji kelompok besar yang dilakukan pada kelas MIA 1 skor kelayakan 89% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas MIA

⁴⁹ Faozan Ahmad, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Rukun Salat Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. 7 Nomor 3 Tahun 2018.

2 89,4% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas IIS 1 92,5%, dengan kategori “Sangat Layak” dan pada kelas IIS 2 92,4% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran Autoplay Media Studio mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran fiqih bahasan pengurusan jenazah.⁵⁰

4. Nurul Shafiyah Dama, 2020, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 9 Manado. Nilai dari peserta didik yang menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai dari aspek materi 96% yang berarti sangat layak, aspek media 86% yang berarti sangat layak dan aspek penyajian mendapatkan 86% yang berarti sangat layak. Dengan kata lain pengembangan media pembelajaran dapat dikatakan berhasil.⁵¹
5. Firza Erisa, Sirajul Munir, Lita Sari Muchlis, dan Annisaul Khairat, 2023 , Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar. Kurangnya penggunaan media yang menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami peserta didik membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi serta sering merasa bosan dan kurangnya motivasi untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran komik digital yang menarik, adaptif yang memperhatikan minat siswa. Proses pengembangan

⁵⁰ Firmansyah, Media Studio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MAN 1 Lampung Utara, Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

⁵¹ Nurul Shafiyah Dama, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 9 Manado, *Jurnal Islamiyah*, 2020

analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE) digunakan untuk studi penelitian ini. Penelitian ini meliputi metode pengumpulan data di sekolah dasar dan lembar validasi dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Hasil validasi media 94,7% masuk kategori sangat valid, hasil validasi materi 78,75% masuk kategori sangat valid dan hasil validasi bahasa 75% masuk kategori sangat valid. Dengan bukti ini dapat ditarik kesimpulan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model PBL di Sekolah Dasar adalah valid.⁵²

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian yang membahas tentang media komik digital pada pembelajaran fiqh materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

Penelitian terdahulu di atas membahas tentang pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar, memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu berorientasi pada pengembangan media pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada matapelajaran yang dikembangkan. Penelitian terdahulu di atas mengembangkan media pembelajaran untuk matapelajaran IPS dan Fiqh, sedangkan untuk penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi rukun shalat. Perbedaan yang lain juga dapat dilihat pada model pengembangan yang dipakai. Jika penelitian terdahulu di atas memakai model pengembangan Suhartono dan Dick

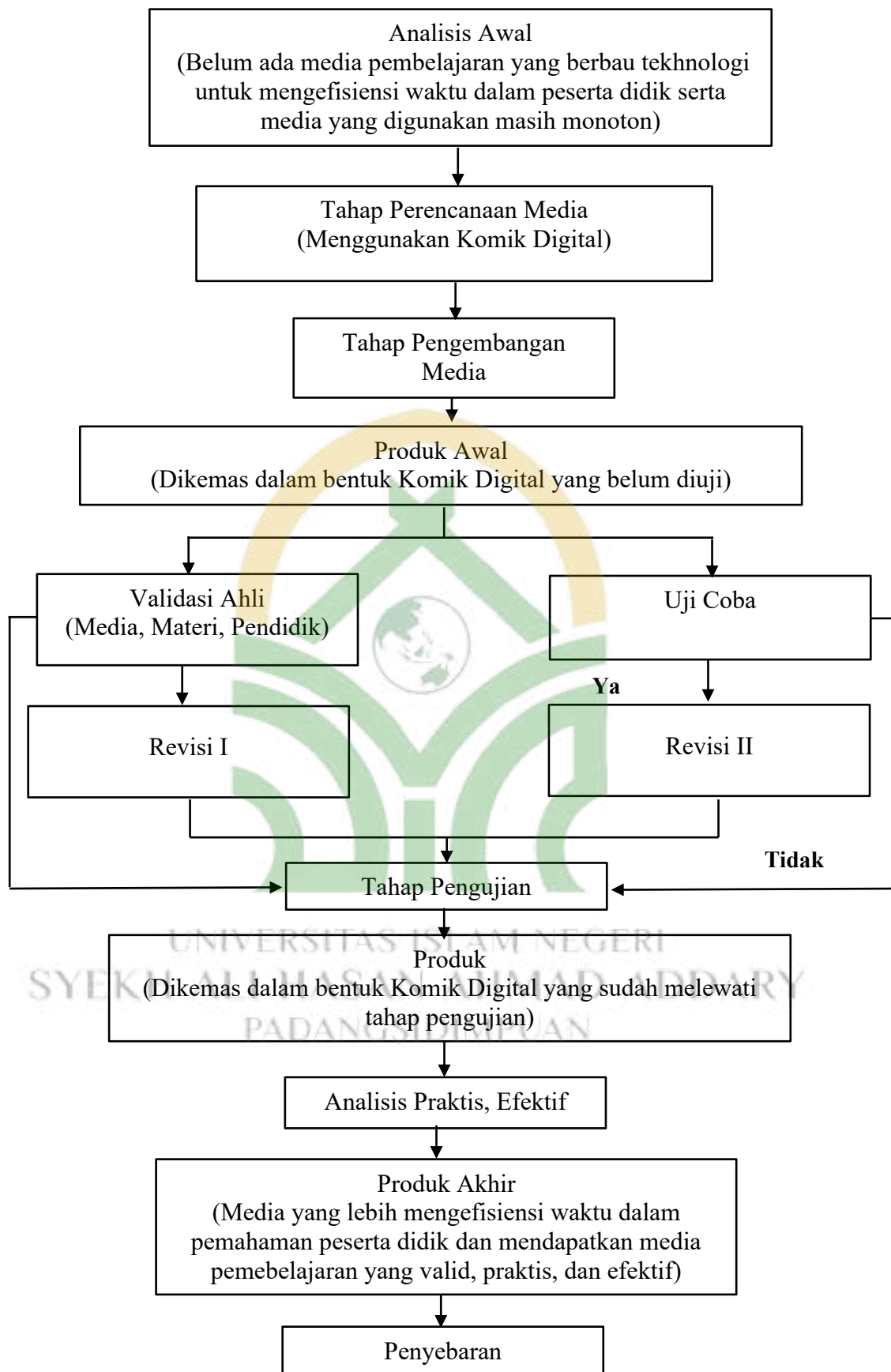
⁵² Firza Erisa, Sirajul Munir, Lita Sari Muchlis, dan Annisaul Khairat, Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Fondatia*, 2023, vol.2, no.1

& Carey, berbeda dengan model pengembangan yang diterapkan oleh penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan Borg & Gall.⁵³

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa keadaan awal pembelajaran untuk materi Rukun Shalat shalat belum menarik bagi peserta didik dan belum efektif, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah ini. Selama ini belum ada media pembelajaran yang berbaur teknologi untuk mengefisiensi waktu dalam pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton dengan media yang tidak pernah diubah. Maka perlu sebuah perancangan media pembelajaran dimana dirancang media pembelajaran berbasis Komik Digital. Melakukan pengembangan pada media awal yang dihasilkan kemudian melakukan validasi dan pengujian media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Komik Digital. Kemudian hasil yang didapat dilakukan revisi agar produk yang dihasilkan diharapkan berupa media yang lebih mengefisiensi waktu dalam pemahaman peserta didik dan media pembelajaran yang efektif. Untuk lebih jelasnya, kerangka pikir dari penelitian ini dibuat dalam bentuk bagan sebagai berikut:

⁵³ Gabricle, Novika Dian Pancasari, “pengaruh media pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol,2 No.1 (2021).



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

G. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini penulis laksanakan di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena di Taman Pendidikan Al-qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara tidak pernah menerapkan media pembelajaran komik digital dalam hal belajar mereka hanya monoton menggunakan metode ceramah dan diskusi. Kemudian media komik digital ini dapat memudahkan bagi siswa dalam memahami rukun shalat, dan juga dapat di pahami setiap siswa.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan mulai bulan Maret 2024 sampai dengan bulan Juni 2024. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data sebagai pengolahan data hasil penelitian dan membuat laporan hasil penelitian.

H. Jenis Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang

efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori.⁵⁴ Dalam buku Metode Penelitian dan Pendidikan, metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁵

Sedangkan Borg and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai *“is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed. Developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives* (Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan⁵⁶. Langkah-langkah dari proses Research and Development (R&D) dalam Pendidikan biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, melakukan pengujian dimana ia akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian) .

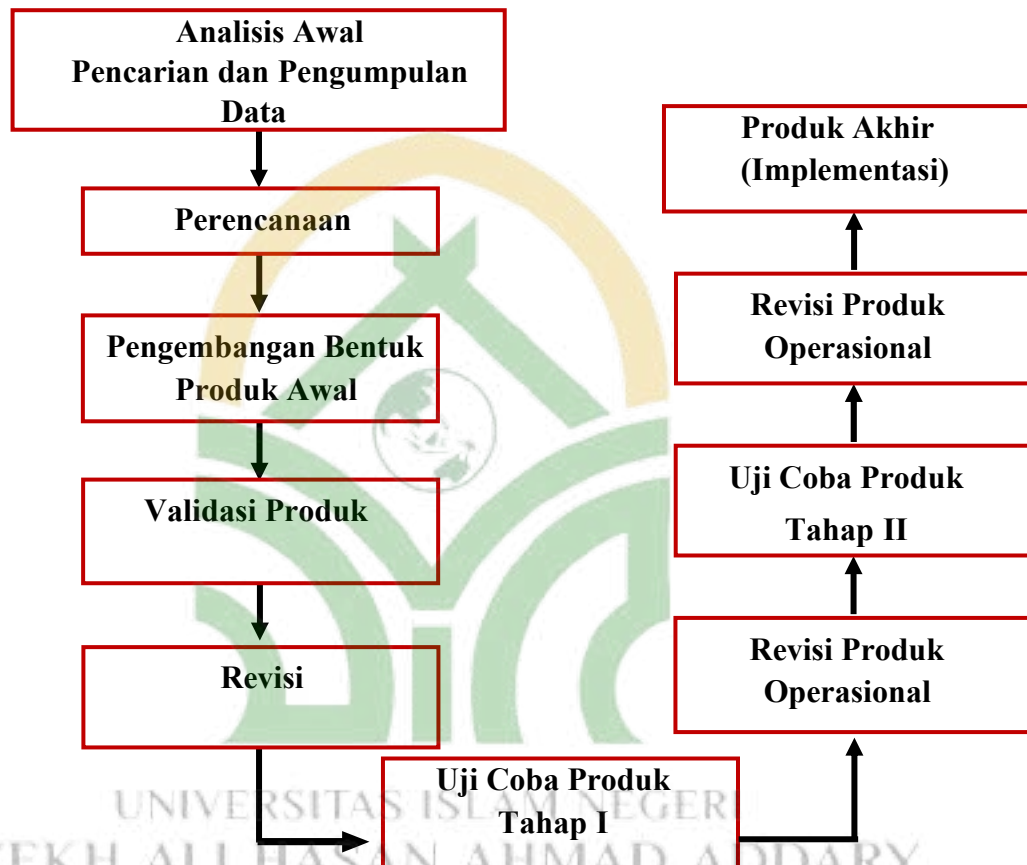
⁵⁴ Gay, Educational Research and Development. USA: American Journal of Research, 1990, hlm. 32

⁵⁵ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.

⁵⁶ Gall, M.D., Joyce P. Gall dan Walter R. Borg. Educational Research: An Introduction. Oregon: Pearson. 1983

I. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan penjelasan diatas, langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sadiman meliputi beberapa tahap berikut:



Bagan 3.1
Prosedur Penelitian dan Pengembangan menurut Borg & Gall yang dimodifikasi Sadiman⁵⁷

Kesepuluh langkah tersebut peneliti membatasi penelitian ini sampai langkah ketujuh. Berikut tahap-tahap yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

⁵⁷ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 110.

1. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap pengumpulan data atau informasi untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan berlangsung. Langkah yang diperlukan dalam tahap ini adalah studi pustaka dan studi lapangan:

- a. Studi pustaka dimaksudkan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang berkaitan dengan materi maupun karakteristik media pembelajaran komik digital yang akan dikembangkan.
- b. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital. Studi lapangan juga dimaksudkan untuk mencari beberapa produk media serupa yang pernah dikembangkan.

2. Perencanaan

- a. Menentukan tujuan dan manfaat pembuatan media pembelajaran komik digital.
- b. Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar
- c. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria kualitas sumber belajar
- d. Membuat instrumen penelitian

3. Pengembangan Bentuk Produk Awal

- a. Menyiapkan materi yaitu rukun shalat
- b. Merancang media pembelajaran komik digital dengan menyiapkan analisis bentuk media adalah tahapan yang digunakan untuk

mengetahui karakteristik produk yang akan dikembangkan, membuat flowchart, membuat Story Board.

4. Validasi Produk

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan bentuk produk awal adalah validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli komputer, ahli bahasa dan wali kelas. Validasi merupakan proses penilaian produk oleh ahli yang sesuai dalam bidangnya. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

5. Revisi

Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan media yang valid sebelum dilakukan uji coba lapangan

6. Uji Coba Produk Tahap I

Uji coba produk tahap I dilaksanakan untuk memperoleh data kuantitatif dan data kualitatif dari sebuah desain deskriptif, yang mana hal tersebut sangat membantu dalam penyempurnaan sebuah penelitian. Dari data tersebut juga diperoleh untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari sebuah produk yang dihasilkan sehingga mencapai validitas dan dapat dipergunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Tingkat validitas dan dari sebuah produk pembelajaran diketahui melalui beberapa hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni review skala kecil dalam hal ini di uji dihadapan 10 anak.

7. Revisi Produk Operasional

Revisi dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.

8. Uji Coba Produk Tahap II

9. Revisi Produk Operasional

Revisi dilakukan untuk menyempurnakan desain ataupun animasi yang kurang sesuai dengan pembelajaran.

10. Produk Akhir (Implementasi)

J. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen Penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan mengintegrasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen penelitian di rancang untuk satu tujuan dan tidak bias digunakan pada penelitian yang lain⁵⁸.

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, angket, pedoman wawancara, dan tes dengan rincian sebagai berikut :

⁵⁸ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), 68.

Tabel 3.1
Instrumen Penelitian

No	Pengukuran	Instrumen
1	Validitas	Lembar Validasi Ahli 1. Ahli Isi 2. Ahli Pembelajaran 3. Ahli Media 4. Ahli Bahasa
2	Praktikalitas	Angket 1. Angket Guru 2. Angket Siswa
3	Efektivitas	Tes

Lembar validasi ahli materi di gunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess⁵⁹ mengenai kriteria penilaian mediapembelajaran berdasarkan pada kualitas. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut:

⁵⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 175–76.

Tabel 3.2
Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada
Kualitas Menurut Walker & Hess

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi siswa
2	Kualitas instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas teknis	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya

Berdasarkan kriteria yang diberikan Walker dan Hess di atas maka peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi lima instrumen, yaitu: 1. Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek kebahasaan, 2. Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek rancangan media. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, observasi, wawancara guru dan wawancara siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media
Pembelajaran Komik Digital

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Aspek Isi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,3,4,5,6,7, 8,9, dan 10	10
		Kebenaran konsep		
		Kemutakhiran materi		
		Urutan penyajian materi		
		Kesesuaian contoh yang diberikan		
2	Aspek Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7, 8,9, dan 10	10
		Motivasi		
		Rangkuman		
		Kejelasan indikator pembelajaran		
		Pemberian latihan		
		Kesesuaian gambar, video yang diberikan untuk memperjelas materi		
3	Aspek Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	1,2,3,4,5,6,7, 8,9, dan 10	10
		Kelugasan bahasa		
		Ketepatan istilah		
		Ketepatan tata bahasa dan ejaan		
		Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa		
4	Aspek Media	Rancangan	1,2,3,4,5,6,7, 8,9, dan 10	10
		Tampilan		
		Kemenarikan		
Jumlah				40

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data adalah kegiatan peneliti dalam upaya mengumpulkan sejumlah data lapangan yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian.⁶⁰ Metode pengumpulan data adalah bagian instrument pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian.⁶¹

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan, *kuesioner* (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya.⁶²

Berdasarkan pendapat di atas, metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dan yang paling penting dalam suatu pengumpulan data yang akan digunakan untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Teknik pengumpulan data terbagi atas:⁶³

1. Angket (*Quesioner*), dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.
2. Pengamatan (*Observasi*), digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden

⁶⁰ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010), 51.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 23 (Bandung: Alfabeta, 2016), 184.

⁶² Sugiyono, 185.

⁶³ Sugiyono, 197.

yang diamati tidak terlalu besar.

Teknik pengumpulan data terbagi atas:⁶⁴

1. Tes merupakan instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa pengetahuan atau keterampilan seseorang.
2. Angket atau Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang sesuatu yang akan diteliti.
3. Interview (Interview) adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari orang yang diwawancarai (*interviewer*).
4. Observasi adalah sebagai suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata, dimana di dalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.
5. Dokumentasi yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya

Berdasarkan dari uraian di atas, dalam penelitian ini penulis

⁶⁴ M.E Winarno, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press), 2013), 145.

menggunakan teknik pengumpulan data yang di gunakan Winarno, dimana teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah melalui angket, observasi, dan tes. Lembar Observasi, wawancara dan tes adalah instrumen atau alat bantu bagi peneliti untuk memperoleh informasi dan mengumpulkan data tentang keefektivan media pembelajaran yang dikembangkan sedangkan untuk melihat kepraktisan peneliti menggunakan angket yang dibagi menjadi angket guru dan angket siswa.

a. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan ahli materi, media dan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan komik digital ini serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk. Instrumen penilaian menggunakan skala likert, yaitu: 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, dan 1=sangat kurang. Kualita unsur media, materi, dan informasi dapat diketahui setelah skor / rerata skor dikonversi ke dalam skala 5.

b. Tes

Tes diberikan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik yang akurat tiap individu, sehingga diketahui perbedaan antara sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan komik digital

Tes dilakukan dengan memberikan soal, kemudian diuji kevalidannya, setelah diuji kevalidannya, selanjutnya diuji reliabilitas instrument yang berorientasi pada soal essay yang digunakan dalam

penelitian dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, uji realibilitas sendiri menggunakan SPSS versi 22, suatu tes dikatakan reliable jika nilai alpha (α) yang dihasilkan lebih besar dari r-tabel. Peneliti memberikan tes berupa soal uraian yaitu 20 soal uraian pretes, 10 soal postes awal, 10 soal postes kedua, dan yang terakhir adalah postes yang dilakukan untuk mengetahui seberapa faham peserta didik kelas dalam materi rukun shalat, karena dilakukan kurang lebih satu bulan setelah pembelajaran berlangsung.

Kriteria ketuntasan minimum atau KKM. yaitu 75. Hal ini digunakan untuk acuan mata pelajaran pendidikan agama islam agar dapat mencapai tujuan pendidikan, sehingga nilai yang diperoleh peserta didik adalah nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik dari sekolah lain, tujuannya agar peserta didik dapat bersaing positif dengan sekolah-sekolah lain agar lebih berkembang lebih baik.

Tabel 3.5
Kriteria Ketuntasan Minimum

No.	KKM	Nilai Peserta Didik	Keterangan
1.	75	< 75	Belum Tuntas
2.	75	$= 75$	Tuntas
3.	75	> 75	Tuntas

K. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Cara yang dilakukan untuk mengetahui berfungsi atau tidaknya sebuah soal yaitu dengan menggunakan validitas butir soal, reliabilitas butir soal, taraf kesukaran soal, dan daya pembeda soal.

1. Validitas Butir Soal

Validitas adalah ketepatan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Sebelum diuji tes dan angket yang dibentuk dari kisi-kisi tersebut terlebih dahulu diuji validitasnya. Dalam menentukan validitas butir soal dalam tes hasil belajar pendidikan agama islam dan item angket kepercayaan diri dapat menggunakan aplikasi *Software SPSS 22* atau dapat menggunakan Rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir

Y : Skor total⁶⁵

Berdasarkan hasil perhitungan validitas butir soal menggunakan *Software SPSS 22*. jika $\text{sig} < (\alpha = 0,05)$ maka tes tersebut dikatakan valid, sebaliknya jika $\text{sig} > (\alpha = 0,05)$ maka tes tersebut tidak valid. Sedangkan jika menggunakan Rumus korelasi *product moment* dengan $\alpha = 0,05$ yaitu jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid sebaliknya

⁶⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.87.

apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid. Pedoman untuk menginterpretasikan validitas soal sebagai berikut:

Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : tinggi

Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : cukup

Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat rendah⁶⁶

Dikatakan soal valid jika nilai signifikan $< 0,05$, serta $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf 5% seperti tercantum pada table diatas. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun tabel dari hasil perhitungan SPSS validasi soal sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Perhitungan Validasi Soal Pre Test

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,727	0,444	Valid
2	0,727	0,444	Valid
3	0,773	0,444	Valid
4	0,563	0,444	Valid
5	0,821	0,444	Valid
6	0,827	0,444	Valid
7	0,751	0,444	Valid
8	0,809	0,444	Valid
9	0,672	0,444	Valid
10	0,631	0,444	Valid

Tabel 3.7
Hasil Perhitungan Validasi Soal Post Test

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,608	0,444	Valid
2	0,495	0,444	Valid
3	0,696	0,444	Valid
4	0,503	0,444	Valid

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.89

5	0,679	0,444	Valid
6	0,624	0,444	Valid
7	0,531	0,444	Valid
8	0,718	0,444	Valid
9	0,701	0,444	Valid
10	0,426	0,444	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansi < 0.05 atau 5%, dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh soal tersebut valid.

Tabel 3.8
Hasil Perhitungan Validasi Butir Angket Respon Guru

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,8652	0,444	Valid
2	0,654	0,444	Valid
3	0,458	0,444	Valid
4	0,632	0,444	Valid
5	0,869	0,444	Valid
6	0,745	0,444	Valid
7	0,654	0,444	Valid
8	0,585	0,444	Valid
9	0,862	0,444	Valid
10	0,415	0,444	Valid

Tabel 3.9
Hasil Perhitungan Validasi Butir Angket Respon Siswa

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,568	0,444	Valid
2	0,458	0,444	Valid
3	0,632	0,444	Valid
4	0,869	0,444	Valid
5	0,745	0,444	Valid
6	0,654	0,444	Valid
7	0,488	0,444	Valid
8	0,563	0,444	Valid
9	0,863	0,444	Valid
10	0,844	0,444	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansi < 0.05 atau 5%, dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir angket

tersebut valid.

2. Reliabilitas Butir Soal

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu tes dan angket dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes dan angket tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Uji Reliabilitas tes dan angket diperlukan untuk melengkapi syarat validnya sebuah evaluasi. Reliabilitas Soal dihitung menggunakan aplikasi *Software* SPSS 22 atau dapat menggunakan Rumus K-R. 20. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$: jumlah hasil perkalian antara p dan q

n : banyaknya item

S : standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Berdasarkan hasil perhitungan validitas butir soal menggunakan *Software* SPSS 22. jika $\text{sig} < (\alpha = 0,05)$ maka tes tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya jika $\text{sig} > (\alpha = 0,05)$ maka tes tersebut tidak reliabel. Sedangkan jika menggunakan Rumus K-R. 20 dengan $\alpha = 0,05$ yaitu jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$ maka butir soal tersebut dinyatakan reliabel sebaliknya apabila $r_{11} < r$

tabel berarti tidak reliabel. Interpretasi koefisien reliabilitas soal sebagai berikut:

Antara 0,800 sampai dengan 1,000	: sangat tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	: tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	: cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	: rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	: sangat rendah ⁶⁷

Adapun tabel dari hasil perhitungan SPSS Uji Reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.10
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Pre Test
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	10

Tabel 3.11
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Post Test
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	10

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansi Uji Reliabilitas diatas dengan melihat Cronbach's Alpha lebih besar 0.05 atau 5%. Jadi dapat dituliskan nilai signifikansi > 0.05 . sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel.

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.90

Tabel 3.12
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Respon Guru
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	10

Tabel 3.13
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	10

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansi Uji Reliabilitas diatas dengan melihat Cronbach's Alpha lebih besar 0.05 atau 5%. Jadi dapat dituliskan nilai signifikansi > 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel.

3. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal dapat dipandang sebagai kesanggupan siswa menjawab soal. Untuk mengetahui taraf kesukaran soal dapat menggunakan aplikasi *Software* SPSS 22 atau dapat menggunakan rumus tingkat kesukaran soal yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS :jumlah seluruh siswa peserta tes⁶⁸

Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah⁶⁹

Adapun tabel dari hasil perhitungan SPSS Uji Tingkat Kesukaran sebagai berikut:

Tabel 3.14
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Pre Test

Soal	Mean	Kategori
1	0,694	Sedang
2	0,295	Sukar
3	0,742	Mudah
4	0,507	Sedang
5	0,798	Mudah
6	0,804	Mudah
7	0,718	Mudah
8	0,785	Mudah
9	0,627	Sedang
10	0,583	Sedang

Tabel 3.15
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Post Test

Soal	Mean	Kategori
1	0,550	Sedang
2	0,427	Sedang
3	0,646	Sedang
4	0,425	Sedang
5	0,629	Sedang
6	0,573	Sedang
7	0,469	Sedang
8	0,281	Sukar
9	0,649	Sedang
10	0,234	Sukar

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.223

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.225

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa soal 1-10 memiliki kategori tingkat kesukaran yang berbeda-beda, sehingga semua soal tersebut terbagi menjadi dua kategori yaitu: kategori mudah dan kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua soal cocok digunakan dalam penelitian ini karena memiliki tingkat kesukaran soal yang berbeda-beda atau bervariasi.

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan. Untuk mengetahui daya pembeda soal dapat menggunakan aplikasi *Software* SPSS 22. atau dapat menggunakan rumus daya pembeda soal yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D : daya pembeda butir soal

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

D : 0,00 – 0,20 : Jelek

D : 0,21 – 0,40 : Cukup

D : 0,41 – 0,70 : Baik

D : 0,71 – 1,00 : Baik sekali⁷⁰

Adapun tabel dari hasil perhitungan SPSS Uji Daya Pembeda Soal sebagai berikut:

Tabel 3.16
Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Pre Test

Soal	Std. Deviation	interpretasi
1	0,7813	Baik Sekali
2	0,7813	Baik Sekali
3	0,7188	Baik Sekali
4	0,5625	Baik
5	0,7813	Baik Sekali
6	0,7500	Baik Sekali
7	0,7188	Baik Sekali
8	0,7813	Baik Sekali
9	0,6520	Baik
10	0,6520	Baik

Tabel 3.17
Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Post Test

Soal	Std. Deviation	interpretasi
1	0,75	Baik Sekali
2	0,75	Baik Sekali
3	0,72	Baik Sekali
4	0,56	Baik
5	0,75	Baik Sekali
6	0,81	Baik Sekali
7	0,78	Baik Sekali
8	0,81	Baik Sekali
9	0,66	Baik
10	0,69	Baik

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.232

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa soal 1-10 memiliki nilai Interpretasi cukup sampai baik sekali, sehingga semua soal tersebut tidak ada dibuang atau tidak ada yang tidak dipakai sehingga semua soal tersebut cocok digunakan sebagai soal dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti dan memiliki daya pembeda soal yang berbeda-beda antara soal yang satu dengan soal yang lain.

L. Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik antara lain:

1. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Kevalidan dapat dilihat dari intervensi yang harus memenuhi kebutuhan, dan komponen harus didasarkan pada pengetahuan mutakhir (validitas isi, juga disebut relevansi) dan semua komponen harus bisa secara konsisten dikaitkan satu sama lain (validasi konstruk juga disebut konsistensi). Jika intervensi memenuhi syarat ini, maka akan dianggap valid.⁷¹

Analisis data tingkat kevalidan digunakan untuk mengetahui seberapa besar kevalidan produk yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Langkah pertama dalam menganalisis data tingkat kevalidan yaitu dengan mengubah nilai yang diperoleh dari angket menjadi skor.

⁷¹ Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen, "SLO • Netherlands Institute for Curriculum Development," 2013, 28–29.

Berikut merupakan konversi nilai menjadi skor dari ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa:

Tabel 3.18
Konversi Skor Nilai dari Ahli Materi , Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Nilai	Konversi Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Setiap data yang diperoleh kemudian dihitung skor rata-ratanya.

Rumus perhitungan rerata sebagai berikut:

$$Mean (Me) = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mean (Me) : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah item keseluruhan

Standar pencapaian (skor) dan penyesuaian kategori diperlukan dalam penilaian karena penilaian hasil validasi yang diperoleh dari hasil perhitungan rumus diatas menggunakan konversi skala tingkat pencapaian. Kriteria kevalidan tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.19
Kriteria Validitas⁷²

Kriteria	Tingkat Validitas
85,01% – 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% – 70,00%	kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00% – 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Syarat dikatakan praktis yaitu intervensi berkualitas tinggi adalah bahwa guru (atau lebih umum, perwakilan dari kelompok sasaran pengguna) menganggap intervensi dapat digunakan dan mudah bagi mereka untuk menggunakan intervensi dengan cara yang sebagian besar sesuai dengan tujuan pengembangan. Jika kondisi ini terpenuhi, kami menyebut intervensi ini praktis.⁷³

Untuk mengetahui kepraktisan tersebut data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil angket respon siswa, lembar respon guru dan lembar keterlaksanaan proses pembelajaran. Dalam analisis tingkat praktikalitas secara deskriptif dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Angket Respon Guru

Rumus praktikalitas untuk angket respon guru terhadap RPP menggunakan rumus :

⁷² Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 155.

⁷³ Plomp dan Nieveen, "SLO • Netherlands Institute for Curriculum Development," 28–29.

$$Rg = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

Rg : Respon guru

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

b. Angket Respon Siswa

Rumus praktikalitas untuk angket respon siswa terhadap LKPD menggunakan rumus :

$$Rpd_n = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Untuk mengetahui hasil akhir dari gabungan respon siswa maka dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (mean).

$$Rpd = \frac{Rpd_1 + Rpd_2 + Rpd_3 + \dots Rpd_n}{n}$$

Keterangan :

Rpd_n : Respon peserta didik dengan $n = 1, 2, 3, \dots, 32$

Rpd : Rata-rata gabungan respon semua peserta didik

N : Banyak Siswa

Hasil praktis analisis praktikalitas setelah diketahui tingkat presentasinya dapat dicocokkan atau dikomfirmasikan dengan kriteria praktikalitas sebagai berikut

Tabel 3.20
Kriteria Praktikalitas Media Pembelajaran⁷⁴

No	Tingkat Pencapaian	Kategori Praktikalitas
1.	$0 \leq TK \leq 20$	Sangat Praktis
2.	$0 \leq TK \leq 20$	Praktis
3.	$0 \leq TK \leq 20$	Cukup Praktis
4.	$0 \leq TK \leq 20$	Kurang Praktis
5.	$0 \leq TK \leq 20$	Tidak Praktis

3. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

Intervensi yang dikembangkan berkualitas tinggi adalah intervensi tersebut menghasilkan hasil yang diinginkan, maka intervensi tersebut bisa dikatakan efektif. Efektivitas mengacu pada sejauh mana pengalaman dan hasil dengan intervensi yang kongruen dengan tujuan yang dimaksudkan.⁷⁵ Maka dari itu untuk melihat keefektifan peneliti menggunakan hasil nilai siswa untuk melihat keefektifan yang dimaksud.

Analisis efektivitas bertujuan untuk mengambil keputusan apakah perlu dilakukan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam siswa berdasarkan beberapa analisis data yaitu :

a. Hasil Observasi

Hasil analisis dari data observasi diperoleh dari deskripsi hasil pengamatan keterlaksanaan proses pembelajaran. Yang dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$H = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

⁷⁴ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, 165.

⁷⁵ Plomp dan Nieveen, 28.

Untuk mengetahui hasil akhir dari gabungan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran untuk semua pertemuan maka dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (mean)

$$H = \frac{H_1 + H_2 + H_3 + \dots H_x}{n}$$

Keterangan :

H : Rata-rata gabungan

H_x : Rata-rata aktivitas pembelajaran pada setiap pertemuan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

b. Analisis Data Berdasarkan Nilai Rata-Rata (mean)

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar pendidikan agama islam materi rukun shalat siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Dimana :

Me = Rata – rata (mean).

$\sum xi$ = Jumlah nilai x ke I sampai ke n

N = Banyaknya siswa

Peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam siswa dilihat dari meningkatnya rata-rata tes.

c. Analisis Berdasarkan Ketuntasan Belajar Individu

Perhitungan tes yang telah dilakukan berdasarkan:

$$KB = \frac{T}{Ti} \times 100\%$$

Dimana :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh

Ti = Jumlah skor total

Untuk tingkat kemampuan pemecahan masalah mengacu kepada yang telah dijabarkan sebelumnya sebagai berikut :

Tabel 3.21
Kreteria Tingkat Keefektivan⁷⁶

Tingkat Penguasaan	Keterangan
85,01% – 100,00%	Sangat Efektif
70,01% – 85,00%	Cukup
50,01% – 70,00%	Kurang
01,00% – 50,00%	Tidak Efektif

Secara individu, siswa dikatakan telah tuntas dalam kemampuan pemecahan masalah pendidikan agama islam pada setiap skor kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) disekolah yaitu ≥ 75 .

d. Analisis Berdasarkan Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari

⁷⁶ Akbar, 158.

seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang adadikelas tersebut. Dalam penelitian ini siswa dikatakan tuntas jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran mencapai nilai criteria ketuntasan minimal (KKM) disekolah ≥ 75 .

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$DS - K = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Dimana :

DS-K = Persentase kelas yang tuntas

X = Banyak siswa yang tuntas

N = Banyak siswa dalam kelas.

Tabel 3.22
Kreteria Keefektivan⁷⁷

Tingkat Penguasaan	Keterangan
85,01% – 100,00%	Sangat Efektif
70,01% – 85,00%	Cukup
50,01% – 70,00%	Kurang
01,00% – 50,00%	Tidak Efektif

4. Kriteria Keberhasilan

Setelah dipaparkan, data kemudian disimpulkan. Kesimpulan yang diperoleh dijadikan dasar untuk pelaksanaan tindak lanjut atas dasar permasalahan yang ada. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat

⁷⁷ Akbar, 158.

dilihat dari aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Kevalidan dari media pembelajaran secara kriteria valid.
- b. Kepraktikalitas Media Pembelajaran secara kriteria praktis
- c. Keefektivitasan Media pembelajaran.
 1. Terdapat peningkatan rata-rata dari tes awal.
 2. Tes dalam persentase skor mencapai $\geq 75\%$.
 3. Ketuntasan belajar individu dengan batas minimal sesuai KKM sekolah mencapai $\geq 75\%$.
 4. Ketuntasan klasikal mencapai tujuan sesuai KKM $\geq 85\%$.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital dengan materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara dan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital dengan materi materi rukun shalat untuk Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara, dan validasi ahli bahasa serta hasil uji coba skala kecil. Kemudian dinyatakan praktis digunakan berdasarkan tanggapan atau respon guru dan siswa. Serta untuk produk dinyatakan efektif dilihat dari hasil tes siswa dan hasil lembar observasi yang dilakukan terhadap siswa.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dan Borg & Gall, yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini:

a. Tahap Pengumpulan Informasi

Tahap ini diawali dengan melakukan tinjauan standar isi. Tinjauan standar isi dilakukan dengan cara membuat pemetaan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Inti (KI), hasil pemetaan SK dan KI. Berdasarkan tahapan tersebut diperoleh materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran komik digital materi rukun shalat. Setelah materi yang dikembangkan sudah ditentukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

b. Tahap Perencanaan

Tahap kedua ini terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran interaktif. Kisi-kisi instrumen yang telah selesai dibuat lalu dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar validasi, lembar observasi, angket dan tes. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Angket dibagi menjadi dua yaitu angket respon guru dan angket respons siswa digunakan untuk melihat praktis atau tidak suatu produk yang dikembangkan. Kemudian lembar observasi dan tes digunakan untuk melihat efektifnya suatu produk yang dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran komik digital. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu;

- 1) Membuat story board. Story board dibuat dengan tujuan mempermudah dalam pembuatan media dan untuk menentukan tahap pengembangan selanjutnya, agar bagian-bagian dari media pembelajaran dapat tersusun dengan baik. Story board dibuat dengan cara menggambar sketsa di atas kertas, sketsa yang telah selesai dibuat lalu digambar ulang menggunakan komputer. Story board yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran ;
- 2) Story board lalu dijadikan acuan membuat layout. Layout dibuat dengan memperhatikan aspek warna dan komposisi;
- 3) Layout yang telah selesai dibuat lalu diisi dengan materi rukun shalat. Materi di dalam media pembelajaran komik digital ini terdiri dari tiga hal yaitu, rukun shalat, bacaan shalat dan gerakan shalat
- 4) Setelah langkah penulisan materi, media lalu diberi gambar yang dapat menunjang materi. Selain itu juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang dibuat dalam aplikasi komik.

d. Tahap Validasi dan Uji Coba

Tahap validasi media dilakukan agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, ahli bahasa, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran. Validasi media pembelajaran

interaktif dilakukan oleh: 1) ahli materi yang berkompeten di bidang pendidikan agama islam; dan 2) ahli media yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran komik digital; 3) ahli bahasa yang berkompeten dalam bidan bahasa dan sastra; dan 4) ahli pembelajaran yang berkompeten dalam proses pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

Data penilaian hasil validasi ahli masing-masing tersaji dalam tabel 10 poin pertanyaan. Produk media yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan ahli saat proses validasi.

Setelah media pembelajaran interaktif selesai direvisi kemudian dilakukan tahap ujicoba penggunaan media dalam pembelajaran di kelas dalam skala kecil, yang bertujuan untuk mengetahui respon guru serta siswa terhadap media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Tahap ujicoba dilaksanakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Ujicoba dilakukan dengan cara penggunaan media dalam pembelajaran di kelas oleh peneliti.

Media pembelajaran komik digital yang telah melalui ujicoba di dalam kelas lalu direvisi kembali berdasarkan saran dan masukan dari guru serta siswa. Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran komik digital untuk materi rukun shalat. Produk media pembelajaran komik digital dikemas dalam bentuk *software* yang bisa bisa di buka dimana saja. Kemudian akan

dilakukan analisis praktikalitas dan efektivitas terhadap produk akhir yang telah dikembangkan.

2. Hasil Validasi

Berikut ini adalah hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbentuk komik di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

a. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan media pembelajaran yang berupa *softcopy* pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran pendidikan agama islam atau dosen ahli pada bidang pendidikan agama islam yaitu Dr. Nurzannah, M.Ag, yang disertai dengan angket, dimana angket tersebut digunakan untuk validasi produk yang telah diterima dari peneliti. Hasil dari validasi ahli akan di paparkan secara deskriptif, dimana hasil penilaian tersebut dapat dijadikan acuan terhadap produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi Terhadap Media pembelajaran
Komik Digital Pendidikan agama islam Materi Rukun shalat di
Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur
Padanglawas Utara

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Kriteria kelayakan	Ket
1.	Bagaimana kesesuaian penanaman konsep materi rukun shalat pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan Standar Kompetensi Pendidikan agama islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
2.	Bagaimana kesesuaian penanaman konsep materi rukun shalat pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan Standar Kompetensi Pendidikan agama islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
3.	Bagaimana ketepatan judul dengan uraian materi dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
4.	Bagaimana dengan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
5.	Apakah komponen isi media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an sudah memadai sebagai media pembelajaran	4	5	80	Baik	Tidak revisi

	pendidikan agama islam?					
6.	Bagaimana keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
7.	Bagaimana kesesuaian strategi yang digunakan dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
8.	Bagaimana konsistensi isi media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
9.	Bagaimana kemenarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
10.	Bagaimana kesesuaian evaluasi tiap level pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
Jumlah		45	50	90	Sangat baik	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{SkorMax}} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian

Maksimal = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi/Isi Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	f	%
Sangat baik	5	50
Baik	5	50

Dapat disimpulkan dari data tabel 4.1 dan 4.2 diatas, menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi ahli materi/isi mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara dimana ahli materi/isi bidang pendidikan agama islam adalah Dr. Nurzannah, M.Ag. yang menghasilkan presentase 50% menyatakan sangat baik, yaitu pada item 1, 2, 3, 7 dan 9. Sedangkan 50% juga menunjukkan tingkat validitas baik, yang mana item tersebut adalah item no. 4, 5, 6, 8 dan 10. Terdapat keseimbangan penilaian antara item yang dinyatakan tingkat validitas sangat baik dan validitas baik, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dikatakan valid karena jika diambil rata-rata antara validitas sangat baik dan validitas baik maka yang diperoleh rata-ratanya tersebut adalah pada posisi validitas sangat baik.

Penilaian tersebut adalah penilaian akhir yang melalui beberapa revisi, revisi pertama diminta untuk warna pada dasar materi harus diberi agar lebih menarik pengguna, serta bahasa yang digunakan dalam

latihan soal lebih diperbaiki, selebihnya bisa diterima oleh ahli materi/isi, dari kurang tepatnya media pembelajaran tersebut maka peneliti berusaha untuk memperbaiki media pembelajaran, yang pada akhirnya memperoleh penilaian seperti di atas.

Saran dan kritik yang diperoleh dari dosen ahli pendidikan agama islam dihasilkan data kualitatif yang membangun, hal ini untuk memaksimalkan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti sehingga media yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dalam membantu mempermudah proses pembelajaran dikelas tentang materi rukun shalat pendidikan agama islam, hal ini akan dipaparkan sedetail mungkin sebagai berikut:

Tabel 4.3
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli materi/isi Pendidikan agama islam

Komponen/ Posisi	Kritik	Saran
Keseluruhan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan menggunakan komik digital	Warna keseluruhan sudah baik.	OK. Cek lagi penulisannya!

Dari proses diskusi panjang diperoleh hasil review dan penilaian, yang mana hasil tersebut merupakan landasan yang dijadikan untuk merevisi media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat, hasil keseluruhan tersebut akan menjadi

komponen penyempurna media pembelajaran sebelum produk tersebut dilakukan uji coba terhadap peserta didik Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan pembelajaran yang berupa *softcopy* pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat yang diserahkan langsung kepada ahli desain media pembelajaran atau dosen ahli pada bidang media pembelajaran yaitu Rahmad Fauzi, S.Pd., M.Kom, disertai dengan lampiran berupa angket, berikut adalah hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran Pendidikan
agama islam Terhadap Produk Pengembangan Media
pembelajaran Pendidikan agama islam Materi Rukun shalat di
Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas
Utara

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Kriteria kelayakan	Ket
1.	Bagaimana kemenarikan pengemasan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
2.	Bagaimana kesesuaian pemakaian jenis huruf pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi

3.	Bagaimana kejelasan tulisan atau pengetikan pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat kelas di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
4.	Bagaimana ketepatan penempatan gambar animasi pada pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat kelas di Taman Pendidikan Al-Qur'an ?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
5.	Bagaimana ketepatan penggunaan ilustrasi pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat kelas di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
6.	Bagaimana dengan kejelasan suara narator pada pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat kelas di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
7.	Bagaimana dengan kemenarikan efek suara pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat kelas di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	80	Sangat baik	Tidak revisi
8.	Bagaimana kesesuaian penggunaan kombinasi dan variasi warna pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat kelas di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi

9.	Bagaimana kemudahan dalam penggunaan pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
10.	Bagaimana kesesuaian bentuk evaluasi di akhir level pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
Jumlah		46	50	92	Sangat baik	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{SkorMax}} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kelayakan
 Skor = Jumlah jawaban penilaian
 Maksimal = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	f	%
Sangat baik	6	60
Baik	4	40

Pemaparan diatas, pada tabel 4.4 dan 4.5 dapat dipahami bahwa hasil yang ditunjukkan oleh kuesioner yang telah diperoleh dari validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara adalah sebesar 60 % menyatakan sangat baik,

yaitu pada item 3, 4, 5, 7, 9 dan 10. Kemudian 40% menunjukkan tingkat validitas baik, yang berarti dapat diterapkan untuk dijadikan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat terdiri dalam item 1, 2, 6, dan 8.

Data yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran dari pernyataan terbuka bertujuan untuk memaksimalkan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti sehingga media yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dalam membantu mempermudah proses pembelajaran dikelas tentang materi rukun shalat pendidikan agama islam, hal ini akan dipaparkan sedetail mungkin sebagai berikut:

Tabel 4.6
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media Pembelajaran

Komponen/ Posisi	Kritik	Saran
Keseluruhan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan menggunakan <i>macromedia flash</i>	-	Ditingkatkan lagi dengan menggunakan <i>software</i> open atau berlisensi

Dari proses diskusi panjang dengan ahli desain pembelajaran pendidikan agama islam, terdiri dari hasil review dan penilaian merupakan landasan yang dijadikan untuk merevisi media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat yang mana hasil keseluruhan tersebut akan menjadi komponen penyempurna media pembelajaran sebelum produk tersebut dilakukan uji coba

terhadap peserta didik Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa pada Produk yang dikembangkan.

Produk pengembangan pembelajaran yang berupa *softcopy* pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat yang diserahkan langsung kepada ahli bahasa atau dosen ahli dibidang bahasa dan sastra yaitu Dr. Husniah Ramadhani Pulungan, S.Pd., M.Hum, disertai dengan lampiran berupa angket, berikut adalah hasil penilaian dari ahli bahasa.

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Produk Pengembangan Media pembelajaran Pendidikan agama islam Materi Rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Kriteria kelayakan	Ket
1.	Bagaimana ketepatan struktur kalimat pada pengemasan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
2.	Bagaimana kebakuan istilah pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat Baik	Tidak revisi

3.	Bagaimana keefektifan kalimat pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
4.	Bagaimana penempatan bahasa animasi pada pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
5.	Bagaimana ketepatan kesusaian bahasa dengan standar KBBI pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
6.	Bagaimana dengan kejelasan bahasa narator pada pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Baik	Tidak revisi
7.	Bagaimana dengan peletakan bahasa apakah sudah sesuai dengan umur anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
8.	Bagaimana ketepatan ejaan pada media?	5	5	100	Sangat Baik	Tidak revisi
9.	Bagaimana kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan dalam media?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi

10.	Bagaimana kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
Jumlah		48	50	96	Sangat baik	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{SkorMax}} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian

Maksimal = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Bahasa

Tingkat Validitas	f	%
Sangat baik	8	80
Baik	2	20

Pemaparan diatas, pada tabel 4.7 dan 4.8 dapat dipahami bahwa hasil yang ditunjukkan oleh kuesioner yang telah diperoleh dari validasi ahli bahasa terhadap produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara adalah sebesar 80 % menyatakan sangat baik, yaitu pada item 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10. Kemudian 20% menunjukkan tingkat validitas baik, yang berarti dapat diterapkan untuk dijadikan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat terdiri dalam item 1 dan 3.

Data yang diperoleh dari ahli bahasa adalah pernyataan terbuka bertujuan untuk memaksimalkan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti sehingga media yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dan bahasa yang digunakan sesuai dengan standar KBBI serta sesuai dengan bahasa untuk di Taman Pendidikan Al-Qur'an dalam membantu mempermudah proses pembelajaran dikelas tentang materi rukun shalat pendidikan agama islam, hal ini akan dipaparkan sedetail mungkin sebagai berikut:

Tabel 4.9
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media Pembelajaran

Komponen/ Posisi	Kritik	Saran
Keseluruhan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan menggunakan <i>komik digital</i> sangat baik.	-	Media berbasis <i>komik digital</i> ini dapat digunakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara dan dapat dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda.

Dari proses diskusi panjang dengan ahli bahasa, terdiri dari hasil review dan penilaian merupakan landasan yang dijadikan untuk merevisi media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat yang mana hasil keseluruhan tersebut akan menjadi komponen penyempurna media pembelajaran sebelum produk tersebut dilakukan ujicoba terhadap peserta didik Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

d. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Atau Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Produk pengembangan pembelajaran yang berupa *softcopy* pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat atau media pembelajaran yang diserahkan kepada ahli pembelajaran atau guru ahli pada bidang pembelajaran pendidikan agama islam yaitu Ibu Masnurol Aliyah, M.Pd. disertai dengan lampiran berupa angket. Pemaparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat sebagai berikut :

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Produk Pengembangan Media pembelajaran Pendidikan agama islam Materi Rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Kriteria kelayakan	Ket
1.	Apakah media pembelajaran ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar mata pelajaran pendidikan agama islam?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
2.	Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi

3.	Bagaimana kesesuaian penanaman konsep materi rukun shalat pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan Standar Kompetensi pendidikan agama islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
4.	Bagaimana kesesuaian penanaman konsep materi rukun shalat pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dengan Kompetensi Dasar pendidikan agama islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
5.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an mudah dibaca dan dipahami?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
6.	Bagaimana kejelasan peraturan permainan pada media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
7.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi

8.	Bagaimana kemenarikan tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
9.	Apakah media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat sangat berperan dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an?	4	5	80	Baik	Tidak revisi
10.	Apakah instrument evaluasi dalam media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an dapat mengukur kemampuan siswa?	5	5	100	Sangat baik	Tidak revisi
Jumlah		45	50	90	Sangat baik	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{Skor}{SkorMax} \times 100 \%$$

P

= Persentase tingkat kelayakan

Skor

= Jumlah jawaban penilaian Skor

Maksimal

= Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	f	%
Sangat baik	5	50
Baik	5	50

Pada tabel 4.7 dan 4.8 menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara adalah 50% menyatakan sangat baik, yaitu pada item 1, 2, 3, 4, dan 10, sedangkan diprosentase yang sama yaitu 50% menunjukkan tingkat validitas baik, yaitu pada item 5, 6, 7, 8, dan 9.

Selain data diatas diperoleh juga data kualitatif dari masukan atau kritik dan saran dari ahli pembelajaran, dalam pernyataan terbuka yang berhubungan dengan media pembelajaran pendidikan agama islam dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran
Pendidikan agama islam

Komponen	Kritik	Saran
Keseluruhan	Latihan soal latihan pendidikan agama islam untuk ukuran dan jenis huruf lebih diperjelas lagi.	Lebih diperindah kartun yang digunakan

Data yang diperoleh dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran dijadikan sebagai landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan, hal tersebut sangat mendukung penyempurnaan media pembelajaran, yang berpengaruh terhadap berlangsungnya proses pembelajaran dikelas.

3. Hasil Uji Coba Produk (Skala Kecil)

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik digital berdasarkan tanggapan dan respon guru dan siswa di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Ujicoba dilaksanakan di di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Jumlah responden sebanyak 1 orang guru pendidikan agama islam dan 10 siswa. Uji coba dilakukan dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian uji coba meliputi aspek media, materi dan pembelajaran serta hasil tes siswa. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi saat penggunaan media dalam pembelajaran dan tes dan wawancara setelah penggunaan media.

a. Hasil Obsevasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai respon guru dan siswa saat penggunaan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran. Data hasil observasi disajikan berikut ini:

- 1) Media pembelajaran komik digital membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari perhatian siswa saat guru sedang menyampaikan materi.
- 2) Media pembelajaran komik digital membantu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dengan keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan media pembelajaran komik digital.
- 3) Media pembelajaran komik digital dapat membangkitkan motivasi siswa.

- 4) Media pembelajaran komik digital membantu siswa untuk berpikir kritis. Hal ini terlihat dari komentar maupun tanggapan siswa mengenai materi yang disampaikan.
- 5) Siswa memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan guru mengenai materi yang disajikan.
- 6) Guru dapat menggunakan media dengan mudah. Hal ini terlihat dari tidak adanya kendala saat guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Penggunaan media mempermudah tugas guru dalam penyajian materi.

b. Hasil Wawancara Guru

Melalui wawancara dengan guru, peneliti mendapatkan informasi mengenai tanggapan guru terhadap media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif.
- 2) Tampilan gambar dalam media pembelajaran sudah jelas, namun untuk tulisan perlu lebih jelas.
- 3) Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Hal itu dapat

meminimalisir kesalahan persepsi terhadap apa yang disampaikan guru.

- 4) Media pembelajaran komik digital menyajikan materi dengan jelas dan menarik sehingga mudah dipahami. Selain itu materi juga disajikan dengan kalimat dan istilah yang mudah dipahami.
 - 5) Penggunaan media pembelajaran komik digital menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
 - 6) Penggunaan media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Media juga memungkinkan siswa untuk menggali informasi dan mengerjakan tugas secara mandiri.
 - 7) Media pembelajaran komik digital mudah digunakan.
- c. Wawancara Siswa

Peneliti tidak hanya melakukan wawancara dengan guru tetapi juga melakukan wawancara dengan siswa. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik digital yang dikembangkan.

Hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Tampilan gambar dan video dalam media pembelajaran sudah jelas, namun untuk suara kurang terdengar jelas sehingga perlu dibantu dengan alat lain misalnya speaker.

- 2) Materi disajikan dengan jelas, menarik, serta mudah dipahami karena penyajian materi dilengkapi dengan gambar dan video.
- 3) Media komik digital menyajikan materi dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Media juga menggunakan istilah yang mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Penggunaan media pembelajaran komik digital dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Penggunaan media juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- 5) Siswa merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.
- 6) Siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.
- 7) Siswa merasa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital menjadi lebih menyenangkan dan variatif.

d. Hasil Tes Siswa

Ada 5 (lima) soal materi rukun shalat yang dijadikan untuk uji coba produk media pembelajaran berbasis komik digital. Yang menjadi sampel uji coba adalah 10 orang siswa yang diambil secara acak dari di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Dari 10 siswa dinyatakan nilai diatas KKM dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Tes Siswa pada Uji Coba Produk

No	Siswa	Nilai
1	Siswa 1	85
2	Siswa 2	78
3	Siswa 3	85
4	Siswa 4	80
5	Siswa 5	80
6	Siswa 6	75
7	Siswa 7	85
8	Siswa 8	86
9	Siswa 9	90
10	Siswa 10	100
Jumlah		844
Rata-rata		84,4

4. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian validator, ditiap tingkatan kualifikasi rata-rata adalah sangat baik yang hal itu menunjukkan media pembelajaran komik digital rukun shalat layak digunakan. Saran, kritik atau masukan serta komentar yang disampaikan oleh validator ahli, serta uji lapangan yang telah dipercaya kreadibilitasnya, berusaha diwujudkan dengan sebaik- baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Menurut ahli materi/isi, Ibu Dr. Nurzannah, M.Ag., yang harus direvisi yaitu diberikannya warna pada dasar materi harus diberi agar lebih menarik pengguna, serta bahasa yang digunakan dalam latihan soal lebih diperbaiki, selebihnya bisa diterima oleh ahli materi/isi.

Adapun revisi menurut guru mata pelajaran pendidikan agama islam Ibu Masnurol Aliyah, M.Pd, adalah terletak ukuran latihan soal harap diperjelas agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik yang akan mengerjakan.

5. Hasil Pengembangan Produk (Produk Akhir)

Hasil pengembangan penelitian ini adalah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara yang berupa media pembelajaran komik digital. Media pembelajaran pendidikan agama islam ini disusun menjadi dua bagian, yaitu bagian pertama adalah bagian pendahuluan atau sampul, bagian kedua pembahasan isi, dibagian isi inilah materi, dan aplikasi. Masing-masing bagian akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan atau bagian halaman sampul layaknya komik pada umumnya. Bagian pendahuluan ini dibuat sebgas mungkin untuk memunculkan rasa penasaran yang dilengkapi dengan warana yang menarik siswa seperti warna apada komik.

Sampul digunakan perpaduan warna yang menarik untuk mengfokuskan perhatian peserta didik terhadap pembelajran yang akan dilaksanakan serta diberikan warana yang dapat menimbulkan motivasi peserta didik sehingga lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan *komik digital*

komik digital rukun shalat.



Gambar 4.1
Gambar Tampilan Awal

b. Materi

Materi berisikan pembahasan yang telah menjadi pokok daripada penelitian, yang mana pembahasan tersebut di kemas semenarik mungkin dan semudah mungkin agar peserta didik tidak bingung dalam memahami materi yang notabennya materi tersebut atau materi rukun shalat adalah materi yang sulit. Konsep dalam materi rukun shalat adalah konsep rukun shalat yang mana peserta didik harus paham betul dalam pengimplementasian agar tidak terbalik. Materi tersebut berada didalam materi, bisa langsung diklik materi maka akan keluar materi yang dimaksud seperti berikut :

6. Analisis Praktikalitas Pengembangan Produk

Untuk melihat praktikalitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket guru dan angket siswa dengan paparan sebagai berikut :

a. Respon Guru

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi telah selesai. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan praktis atau mudah digunakan. Penilaian aspek praktikalitas memiliki 16 butir item. Aspek praktikalitas ini dinilai oleh guru yaitu Ibu Masnurol Aliyah, M.Pd., Ibu Hot Azizah Simamora.S.Pd, dan Ibu Sahlawiyah Nasution, S.Pd. Uji praktikalitas dilakukan dengan memberikan produk yang telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi serta lembar penilaian berupa angket uji praktikalitas. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh skor rata-rata validasi aspek praktikalitas yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 13
Hasil Penilaian Praktikalitas

No	Aspek	Persentase validasi	Kriteria
1	Kelayakan Isi	84%	Sangat praktis
2	Penyajian	90%	Sangat praktis
3	Kebahasaan	96%	Sangat praktis
4	Kemudahan Penggunaan	91%	Sangat praktis
5	Manfaat	91%	Sangat praktis
	Validitas keseluruhan	90,7%	Sangat praktis

Persentase validasi aspek praktikalitas dari aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan dan manfaat adalah

90,7% dengan kriteria sangat praktis karena terletak pada rentang 81%-100%. Tanggapan 3 orang guru berdasarkan hasil uji praktikalitas antara lain, perangkat ini mudah digunakan dalam melakukan penilaian namun hendaknya diberikan pedoman penskoran berbentuk nilai yang siap untuk dimasukkan ke dalam daftar nilai guru.

b. Respon Siswa

Setelah melakukan uji praktikalitas oleh guru selanjutnya adalah tahap uji respon siswa, tahap ini dilakukan oleh siswa. Berikut hasil keseluruhan dari uji respon siswa

Tabel 4.14

Hasil Uji Respon Siswa

No	Butir Penilaian	Persentase Kepraktisan	Kriteria
1.	Materi yang disajikan lengkap dan jelas	85%	Sangat praktis
2.	Informasi materi jelas dalam media pembelajaran	89%	Sangat praktis
3.	Siswa memahami setiap poin-poin dalam media pembelajaran yang dikembangkannya	87%	Sangat praktis
4.	Dapat membantu siswa dalam mengetahui materi rukun shalat dan gerakannya	85%	Sangat praktis
5.	Penjelasan dalam media pembelajaran ini mudah dilakukan dan mudah diingat	88%	Sangat praktis
6.	Kemenarikan warna	93%	Sangat praktis
7.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	92%	Sangat praktis
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	88%	Sangat praktis

9.	Penulisan materi rukun shalat dalam media pembelajaran	87%	Sangat praktis
10.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda	88%	Sangat praktis
Rata-rata		88,2%	

Dari hasil rata-rata keseluruhan angket respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,2% dengan kriteria sangat praktis.

7. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk

Untuk melihat efektivitas suatu produk peneliti menggunakan instrumen lembar validasi dan tes. Penelitian dilakukan mulai awal pelaksanaan pemberian pretes dengan dilakukan perlakuan pembelajaran yang menggunakan produk pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara berupa media pembelajaran komik digital diperoleh hasil yang berbeda-beda, karena dari dua kelas yang diteliti peneliti memberikan perlakuan berbeda.

Tabel 4.15

Tabel nama siswa untuk kelas Kontrol

No.	Nama Responden
1	Arsyad Fajri R.R
2	Muhammad Isyan A
3	Nadia Safitrie
4	Erlangga Kurniawan R
5	Farhan
6	Raisha Khairani Az Zahra
7	Azizah Marsha
8	Dina Mu'jiza M
9	Anfieldian Aurelia Wijaya
10	Andhika Daistyaji P
11	Khaizuran Syaddad W.Z
12	Safira Farrahdiba Firdaus
13	Amira Kirana Larasati

14	Earlyta Izzati Almaira
15	Muhammad Akbar
16	Azmi Chilwa
17	Anas Haidar Muafa
18	Hanna Mazeda
19	M. Al Fathir Attaullah

Tabel 4.16
Tabel nama siswa untuk kelas Eksperimen

No.	Nama Responden
1	Hamidatal Habibah Siregar
2	Hotnida Sari Siregar
3	Despiana Siregar
4	Nur Maulina
5	Nur Aisyah Siregar
6	Faiza
7	Naila Azzahra
8	Syawaluddin Harahap
9	Assiti
10	Ai Salim Harahap
11	Abdalloh Napitupulu
12	Apriyani
13	Usamah Sabilillah
14	Habib Hasibuan
15	Faturrahman Siagian
16	Rauli Maulidia Harahap
17	Qarisa
18	Asma Nadia
19	Lisma Siharna Siregar

Berdasarkan data diatas, daftar nama responden untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut

Tabel 4.17
Daftar nama siswa kelas kontrol dan eksperimen.

Responden	Nama Responden	
	Kelas Al Farabi (kontrol)	Kelas Al Batani (eksperimen)
X1	Arsyad Fajri R.R	Hamidatal Habibah Siregar
X2	Muhammad Isyan Harahap	Hotnida Sari Siregar
X3	Nadia Safitri Siregar	Despiana Siregar

X4	Erlangga Kurniawan R	Nur Maulina
X5	Farhan Siregar	Nur Aisyah Siregar
X6	Raisha Khairani Az Zahra	Faiza
X7	Azizah Marsha	Naila Azzahra
X8	Dina Mu'jiza M	Syawaluddin Harahap
X9	Anfieldian Aurelia Wijaya	Assiti
X10	Andhika Daistyaji P	Ai Salim Harahap
X11	Khaizuran Syaddad W.Z	Abdalloh Napitupulu
X12	Safira Farrahdiba Firdaus	Apriyani
X13	Amira Kirana Larasati	Usamah Sabilillah
X14	Earlyta Izzati Almaira	Habib Hasibuan
X15	Muhammad Akbar	Faturrahman Siagian
X16	Azmi Chilwa Nasution	Rauli Maulidia Harahap
X17	Anas Haidar Muafa	Qarisa
X18	Hanna Mazedza Nasution	Asma Nadia
X19	M. Al Fathir Attaullah	Lisma Siharna Siregar

Pembagian atau distribusi kelompok juga dianalisis dengan data SPSS yang mengacu pada nilai pretest, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Analisis tersebut untuk melihat normalitas dalam pembagian kelompok, data dikatakan normal jika, hasil signifikansinya lebih dari 0,05 atau $>0,05$. adapun hasilnya sebagai berikut;

Tabel 4.18
Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Normalitas Distribusi Kelompok	1	.259	18	.002	.868	18	.017
	2	.255	16	.006	.873	16	.030

Berdasarkan hasil analisis data normalitas kelompok, diperoleh nilai 0,017 dan 0,30 baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 atau $>0,05$, sehingga dapat dikatakan jika pembagian atau distribusi kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal.

Setelah mengetahui data atau hasil dari normalitas kelompok, selanjutnya adalah uji homogenitas kelompok. Hasil pembagian kelompok dikatakan homogen, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau $>0,05$. Berdasarkan analisis menggunakan SPSS, diperoleh data sebagai berikut

Tabel 4.19
Homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest Siswa	Based on Mean	.545	1	32	.466
	Based on Median	.446	1	32	.509
	Based on Median and with adjusted df	.446	1	24.323	.511
	Based on trimmed mean	.556	1	32	.461

Hasil SPSS menunjukkan nilai signifikansi 0,466, dengan demikian $0,466 > 0,05$, jadi kelompok kontrol dan eksperimen dalam penelitian dan pengembangan adalah homogeny.

Penyajian data nilai Pretest dan Posttest (kelas kontrol);

Tabel 4.20
Daftar nilai pretest dan posttest kelas Kontrol.

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Arsyad Fajri R.R	85	80
2	Muhammad Isyan A	80	85
3	Nadia Safitrie	80	80
4	Erlangga Kurniawan R	80	90
5	Farhan	80	85
6	Raisha Khairani Az Zahra	80	90
7	Azizah Marsha	80	85
8	Dina Mu'jiza M	80	85
9	Anfieldian Aurelia Wijaya	75	80
10	Andhika Daistyaji P	75	80
11	Khaizuran Syaddad W.Z	75	80
12	Safira Farrahriba Firdaus	70	80
13	Amira Kirana Larasati	70	80
14	Earlyta Izzati Almaira	70	85
15	Muhammad Akbar	70	85

16	Azmi Chilwa	65	75
17	Anas Haidar Muafa	-	-
18	Hanna Mazed	-	-
19	M. Al Fathir Attaullah	-	-
Jumlah		1215	1325
Rata		75,93	82,81

Penyajian data nilai Pretest dan Posttest kelas (kelas eksperimen);

Tabel 4.21
Daftar nilai pretest dan posttest kelas Eksperimen.

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Hamidatal Habibah Siregar	85	90
2	Hotnida Sari Siregar	85	-
4	Despiana Siregar	85	90
3	Nur Maulina	80	100
5	Nur Aisyah Siregar	80	90
6	Faiza	80	90
7	Naila Azzahra	80	90
8	Syawaluddin Harahap	80	95
9	Assiti	75	85
10	Ai Salim Harahap	75	100
11	Abdalloh Napitupulu	75	100
12	Apriyani	75	95
13	Usamah Sabilillah	70	85
14	Habib Hasibuan	70	90
15	Faturrahman Siagian	65	80
16	Rauli Maulidia Harahap	65	90
17	Qarisa	65	85
18	Asma Nadia	65	90
19	Lisma Siharna Siregar	65	85
Jumlah		1420	1630
Rata		74,73	90,56

No.	Kelas	Pretest	Rata-rata Posttest
1	Kontrol	75,93	82,81
2	Eksperimen	74,73	90,56

Pretest digunakan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal dan penggolongan kelompok, pada masing-masing kelas diberikan

soal dengan tingkat kesukaran dan jumlah yang sama. Posttest digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan merujuk pada media pembelajaran berbasis komik Islami. Pada pretest terlihat nilai kelas kontrol adalah 75,93 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 74,73. Setelah pretest dilakukan treatment terhadap kelas eksperimen untuk melihat efektifitas media setelah diadakan posttest. Berdasarkan data di atas, nilai posttest kelas kontrol adalah 82,81 sedangkan kelas eksperimen adalah rata-rata 90,56

Langkah selanjutnya adalah untuk mengetahui tingkat gain score atau selisi nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas, adapun selisih tersebut dijelaskan dalam tabel berikut;

Tabel 4.12 Perbandingan selisih nilai kelas kontrol dan eksperimen.

No.	Kelas	Rata-rata		Selisih
		Pretest	Posttest	
1	Kontrol	75,93	82,81	6,88
2	Eksperimen	74,73	90,56	15,83

Berdasarkan data tabel perbandingan selisih antara kelas kontrol dan eksperimen, terlihat jika kenaikan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu sebesar 15,83 rata-rata. Terbilang dari 74,73 menjadi 90,56 sedangkan kelas kontrol hanya mengalami kenaikan 6,88 rata-rata, terbilang dari 75,93 menjadi 82,81 rata-rata.

Tabel 4.13 Kelayakan media dari aspek kenyamanan pada siswa

No.	Nama Responden	1	2	3	Jumlah
1	Hamidatal Habibah Siregar	3	3	3	9
2	Hotnida Sari Siregar	2	2	2	6
3	Despiana Siregar	3	3	3	9

4	Nur Maulina	2	3	3	8
5	Nur Aisyah Siregar	3	3	3	9
6	Faiza	2	2	3	8
7	Naila Azzahra	3	3	3	9
8	Syawaluddin Harahap	3	3	3	9
9	Assiti	3	3	3	9
10	Ai Salim Harahap	3	3	3	9
11	Abdalloh Napitupulu	3	2	3	8
12	Apriyani	1	2	3	6
13	Usamah Sabilillah	2	2	3	7
14	Habib Hasibuan	2	2	2	6
15	Faturrahman Siagian	2	3	3	8
16	Rauli Maulidia Harahap	3	3	3	9
17	Qarisa	3	3	3	9
18	Asma Nadia	2	3	2	7
19	Lisma Siharna Siregar	3	3	3	9
Jumlah					154
Rata-rata					8,11
Presentase					90,18 %

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Validasi Produk

Hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbentuk *komik digital* di Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara. Adapun dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) ahli. Dr. Nurzannah, M.Ag sebagai ahli Materi/Isi, dengan penilaian kevalidan 90% . Ahli pada bidang media pembelajaran yaitu Rahmad Fauzi, S.Pd., M.Kom denga penilaian 92 % kevalidan. Ahli dibidang bahasa dan sastra yaitu Dr. Husniah Ramadhani Pulungan, S.Pd dengan penilaian 96% kevalidan produk. Kemudian ahli pada bidang pembelajaran pendidikan agama islam yaitu Ibu Masnurol Aliyah, M.Pd. dengan validasi 90 %.

Maka dari itu dari hasil tersebut dapat disimpulkan media yang dikembangkan dapat dikatakan valid. Serta pada uji coba produk respon siswa, guru dan hasil tes menunjukkan hal positif maka dari itu produk ini dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

2. Praktikalitas Produk

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui praktikalitas produk yang didesain yaitu mengetahui sejauh mana kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan dan manfaatnya. Hasil analisis praktikalitas terhadap produk yang dihasilkan memiliki kategori kepraktisan yang sangat praktis dengan nilai 90,7% berdasarkan angket uji praktikalitas yang telah diisi oleh guru. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 88,2%. Maka dari itu secara keseluruhan dinyatakan praktis dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

3. Efektivitas Produk

Hasil penelitian ini menunjukkan kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas perlakuan mengalami perbedaan yang signifikan karena nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol kurang dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan disekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara yaitu lebih dari 75 maka proses pembelajaran serta media yang digunakan pada kelas kontrol kurang sesuai dengan kondisi peserta didik karena pembelajaran tersebut tidak

bertahan dalam jangka waktu yang lama maka dapat dipastikan lemahnya daya ingat atau pemahaman peserta didik, berbeda dengan kelas perlakuan dengan menggunakan komik digital rukun shalat, nilai rata-rata siswa diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan disekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an Padang Bujur Padanglawas Utara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Muhammad Anwar, 2014, Pengembangan *Video Animasi Berbasis Komik Digital* Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar. Mengembangkan Media pembelajaran berbasis Komik Digital. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Komik Digital* dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukan bahwa pengembangan media Autoplay berbasis Video animasi ini mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di kelas IV SDN Ponggok 1blitar, terbukti prosentase rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 94,84% dibanding tes awal yang prosentasenya hanya 67,6% yang menunjukan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 40,29% setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan media ajar ini.

78

Kemudian penelitian Rofi'atunnisa, 2014, Pengembangan Bahan Ajar Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Komik Digital Untuk

⁷⁸ Muhammad Anwar, 2014, *Pengembangan Video Animasi Berbasis komik pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar*. Skripsi peogram studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Al-Aziz Dampitmalang. Mengembangkan bahan ajar berbasis Komik Digital. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan meningkatkan kemenarikan pembelajaran. Penilaian tersebut terdiri dari validasi ahli isi dengan hasil persentase sebesar 93%, validasi ahli desain dengan hasil persentase 96%, validasi ahli media sebesar 92%, penilaian guru mata pelajaran Fiqih dengan hasil persentase 95,7 %, dan angket siswa dengan hasil persentase rata-rata sejumlah 95,3%. Dari kelima penilaian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan autoplay dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Hasil belajar dari menggunakan media inipun sangat signifikan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 87 dan kelas kontrol 69.⁷⁹

Penelitian Firza Erisa, Sirajul Munir, Lita Sari Muchlis, dan Annisaul Khairat, 2023 , Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar. Kurangnya penggunaan media yang menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami peserta didik membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi serta sering merasa bosan dan kurangnya motivasi untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran komik digital yang menarik, adaptif yang

⁷⁹ Rofi'atunnisa, 2014, Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang. Skripsi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

memperhatikan minat siswa. Proses pengembangan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE) digunakan untuk studi penelitian ini. Penelitian ini meliputi metode pengumpulan data di sekolah dasar dan lembar validasi dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Hasil validasi media 94,7% masuk kategori sangat valid, hasil validasi materi 78,75% masuk kategori sangat valid dan hasil validasi bahasa 75% masuk kategori sangat valid. Dengan bukti ini dapat ditarik kesimpulan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model PBL di Sekolah Dasar adalah valid.⁸⁰



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

⁸⁰ Firza Erisa, Sirajul Munir, Lita Sari Muchlis, dan Annisaul Khairat, Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Digital Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Fondatia*, 2023, vol.2, no.1

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini menggunakan 4 (empat) ahli. Ahli Materi/Isi, dengan penilaian kevalidan 90% . Ahli pada bidang media pembelajaran dengan penilaian 92 % kevalidan. Ahli dibidang bahasa dan sastra dengan penilaian 96% kevalidan produk. Kemudian ahli pada bidang pembelajaran pendidikan agama islam dengan validasi 90 %. Maka dari itu dari hasil tersebut dapat disimpulkan media yang dikembangkan dapat dikatakan valid. Serta pada uji coba pruduk respon siswa, guru dan hasil tes menunjukkan hal positif maka dari itu produk ini dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.
2. Hasil analisis praktikalitas terhadap produk yang dihasilkan memiliki kategori kepraktisan yang sangat praktis dengan nilai 90,7% berdasarkan angket uji praktikalitas yang telah diisi oleh guru. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 88,2%.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas perlakuan mengalami perbedaan yang signifikan. Dimana kelas eksperimen jauh lebih baik dari kelas kontrol

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

Masih memerlukan kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas dan kuantitasnya sehingga lebih memaksimalkan proses pengajaran dikelas, dengan menjalin komunikasi dengan semua warga sekolah, terutama peserta didik dan para guru agar selalu mencari inovasi-inovasi pembelajaran yang terbaru, yang tidak meyalutkan peserta didik sehingga memaksimalkan proses pembelajaran disekolah.

2. Bagi Guru

Mencari inovasi-inovasi yang mudah dipahami peserta didik dalam pembelajaran ditiap-tiap materi yang diajarkan, agar tidak membosankan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik

3. Bagi Peneliti

Penggunaan komik digital rukun shalat perlu dicoba diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi rukun shalat dan dapat dikembangkan sehingga benar-benar menjadi solusi untuk materi rukun shalat. Sebaiknya media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya pada materi rukun shalat , akan tetapi bisa dikembangkan pada materi pendidikan agama islam lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), Cet.
- Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* Yogyakarta: Kencana, 2020
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), Cet.1
- E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, konsep, karakteristik, implementasi dan inovasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003
- Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015
- Faozan Ahmad, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Rukun Salat Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. 7 Nomor 3 Tahun 2018.
- Irma Rochmawati, “Menggambar Komik” (2020): 1-10, [https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar Komik.pdf](https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar%20Komik.pdf).
- Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, “Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu,” *Jurnal Komunikator* 8, no. 2 (2016): 51–66, <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/viewFile/2069/2586>.
- Khabibah, Siti. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar.” Disertasi Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya, 2006.
- Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000
- Musfiquon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012
- Mhd. Arief, Guru PAI SMP Negeri 1 Kota Pinang, 15 Oktober 2023
- Muhammad Anwar, 2014, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada*

- Musfiquon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Pt. Renaja Rosdakarya, 2019
- Nurul Ahmad, 2019, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Komik Fikih Berbasis Karakter Materi Tuntunan Salat Di MTsN 3 Slema*. Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Nieveen. *An Introduction to Educational Design Research*. Netzordruk: Enschede, 2007.
- Nugroho, Aryo Andri. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis SMART Dengan Strategi TAI Pada Materi segitiga Kelas VII," t.t.
- Plomp, Tjeerd, dan Nienke Nieveen. "SLO • Netherlands Institute for Curriculum Development," 2013.
- Punaji setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana
- Rika Annum Nasution, Ahmad Nizar Rangkuti, dan Lelya Hilda, Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Siswa Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 7 Padangsidimpuan. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* Vol.7, No.01 Juni 2019.
- Retno Dwi Suyanti, *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010
- Rahmat Saputra, Septyani Thalia, Dan Tria Gustiningsi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar," *Jurnal Pendidikan Matematika* 14, No. 1 (31 Desember 2019): 67–80, <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>.
- Riyan Arthur and Amos Neolaka, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1," *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 8, no. 1 (2019): 40–46, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.
- Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), 15-16
- Sinta Damani, Guru PAI SMP Negeri 1 Kota Pinang, 15 Oktober 2023
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenanda Media, 2010.

Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, Bandung: Citra Umbara, 2003

Wulandari Pratiwi and Riza Kurniawan, “Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 1, no. 3 (2013): 1–16, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/4048>.

Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. 1, hlm.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DOKUMENTASI



