

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL KOMIK
TERHADAP SARANA PEMAHAMAN MATERI AKHLAK TERPUJI DAN
TERCELA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



Disusun oleh:

Miladia Nur Andriani

2003096027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

UIN WALISONGO SEMARANG

2024



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 5018

Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul :Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik Terhadap Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Penulis : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 4 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd

NIP: 198107182009122002

Sekretaris/Penguji II

Nur Khikmah, M.Pd.I.

NIP: 199203202023212042

Penguji III

Mohammad Rofiq, M.Pd.

NIP: 199101152019031013



Penguji IV

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.

NIP: 199202172020121003

Pembimbing

Nur Khikmah, M.Pd.I.

NIP: 199203202023212042

DEKLARASI KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik sebagai Sarana Pemahaman Materi A

khlaq Terpuji dan Tercela Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah skripsi yang telah ditulis merupakan hasil karya sendiri dan dikerjakan dengan penuh tanggung jawab, serta belum ditemukan karya serupa dengan pembahasan yang sama.



NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 4 April 2024

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik sebagai Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Nama : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Prodi : Pendidikan Guru Guru Madrasah Ibtidaiah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Nur Khikmah, M.Pd.I.

NIDN: 2020039201

KATA PENGANTAR

Ucapan Syukur Alhamdulillah teruntuk Allah SWT, yang maha memberi dan maha melapangkan segala urusan, berkat rahmat dari-Nya peneliti mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir masa studi peneliti. Karya skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik sebagai Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”, yang disusun guna emenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Tidak serta merta sendiri, dalam menyusun skripsi ini peneliti banyak mendapatkan dukungan dan bimbingan dalam proses penyelesaiannya. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Nizar, M.Ag. sebagai Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan yang telah memberikan izin atas penelitian ini.
3. Hj. Zulaikha, M.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah (PGMI) UIN Walisongo Semarang yang sudah mempermudah akses dalam pengerjaan karya ilmiah ini.
4. Nur Khikmah, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu serta ilmunya untuk peneliti mampu menuntaskan skripsi ini.
5. Para Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah (PGMI) FITK UIN Walisongo Semarang yang sudah memberikan ilmu serta pengajarannya selama peneliti menempuh pendidikan S.I
6. Kepada kedua orang tua dan saudara peneliti yang tak hentinya memberikan *support* hingga peneliti mampu mendapatkan pendidikan yang berkualitas.
7. Teman-teman peneliti yang yang sudah menemani dan memberikan dukungan di dalam perjalanan menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.

Teruntuk mereka yang begitu berjasa dalam memberikan dukungan, tiada balasan yang bisa diberikan peneliti terkecuali ucapan terimakasih dan doa. Semoga banyak hal baik yang selalau memebersamai langkah kehidupan orang-orang terkasih di atas. Selain itu, peneliti menyadari bahwasanya realisasi penelitian skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Namun peneliti berharap penelitian ini bisa memeberikan manfaat bagi penelii sendiri dan pembaca sekalian.

Semarang, 25 Februari 2024

Peneliti



Miladia Nur Andriani

2003096027

ABSTRAK

Miladia Nur Andriani (2003096027), *Efektivitas Pembelajaran berbasis Media Visual Komik sebagai Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.*

Pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dimaknai sebagai proses bertumbuhnya pengetahuan dan wawasan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang. Kesadaran tersebut yang pada akhirnya membawa perubahan lebih baik. Dalam prosesnya, aktivitas pembelajaran menuntut pembelajar dan pendidik memiliki frekuensi yang sama dalam hal transfer pengetahuan. Selain itu, setiap guru atau pendidik juga dituntut untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang mendukung pertumbuhan pengetahuan para siswanya. Inovasi pembelajaran juga dituntut untuk dapat dilakukan seefisien dan seoptimal mungkin. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berusaha menjawab tantangan yang ada dengan merangkumnya dalam rumusan masalah yang mengujikan efektivitas penggunaan media visual komik sebagai sarana pemahaman materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Peneliti menggunakan metode *Role Playing* dalam penelitian kuantitatif yang diujikan kepada para siswa kelas V di MI Nurussibyan Semarang. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu, $t_{hitung} = 3,894$ dan $t_{tabel} = 2,02$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 0,85$. Hasil perhitungan uji t pada penelitian ini diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,894 > 2,02$), maka H_a diterima. Karena H_0 ditolak dan H_a diterima, maka penggunaan media visual komik dapat dikatakan efektif sebagai sarana pembelajaran materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang.

Kata Kunci: *Media Visual Komik, Sarana Pemahaman, Akhlak Terpuji dan Tercela.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DEKLARASI KEASLIAN.....	iv
NOTA PEMBIMBING.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL KOMIK DAN SARANA PEMAHAMAN MATERI AKHLAK TERPUJI DAN TERCELA.....	6
A. Media Belajar.....	6
B. Komik.....	10
C. Akidah Akhlak.....	16
D. Penelitian Terdahulu.....	19
E. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	26
B. Desain Penelitian.....	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
D. Populasi dan Sampel.....	29
E. Variabel dan Indikator Penelitian.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian Pre-test.....	45
B. Desain Komik dan Validasi Ahli Media.....	51
C. Hasil Post-test.....	57
D. Analisis Hasil Penelitian.....	65
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	72

F. Refleksi Hasil Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada prosesnya, pendidikan menjadi bentuk upaya untuk meraih kesadaran dalam mencapai pengetahuan dalam mengembangkan kualitas manusia. Setiap proses aktualitas pendidikan, selalu terkait secara integral dan terpadu dalam masing-masing jenjangnya.¹ Tak hanya itu, pendidikan juga menjadi satu aset paling berharga dalam usaha membangun sumber daya manusia (SDM) berkualitas tinggi.

Asis Saepudin dalam bukunya yang berjudul “Pembelajaran Efektif”, mengatakan bahwa pembelajaran dimaknai sebagai usaha pengembangan pengetahuan yang dilakukan secara sadar. Aktivitas tersebut yang membawa dampak perubahan bagi setiap individu, dan terus bertransformasi menuju hal yang positif. Proses pendidikan yang berjalan optimal, akan menghasilkan individu yang terampil, cakap, dan berwawasan.² Salah satu upaya dalam menciptakan kondusifitas proses belajar ialah dengan menciptakan lingkungan serta sarana atau media pembelajaran yang efektif. Hal tersebut dikarenakan, media pembelajaran berkaitan secara langsung dengan psikologis dan kemampuan berpikir individu.

Selaras dengan Asis, Azhar Arshad dalam bukunya juga mengatakan bahwa salah satu yang membangkitkan pembelajaran ialah media belajar yang digunakan. Seperti dalam membantu individu dalam memahami, menafsirkan serta menyaring informasi yang diperoleh.³ Meskipun begitu, pada pelaksanaannya, penggunaan media belajar masih sering tak dihiraukan. Alasannya bisa mulai dari terbatasnya waktu untuk

¹ Aris Shomim, “Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013,” (Yogyakarta: Ar-Ruuz Media, 2016), hlm. 21

² Saepudin, Asis, “Pembelajaran Efektif”, (Bandung: PT Remaja Rosdakara, 2014)

³ Arshad, Azhar, “Media Pembelajaran,” (Jakarta: Rajawali Pers, 2017) hlm. 16

mempersiapkan pengajaran yang efektif, pengembangan media yang tepat sulit ditemukan, hingga biaya pengembangan yang sering tidak tersedia.

Keterbatasan ini sebenarnya dapat ditangani apabila setiap pendidik atau guru memiliki keterampilan untuk menginovasikan pembelajaran, termasuk inovasi sederhana namun dapat mentransfer pengetahuan dengan baik. Media yang dianggap lebih memudahkan pemahaman ialah dalam bentuk tiga dimensi. Terutama karena dapat mentransfer pemikiran, ide, gagasan dengan lebih sederhana. Hal ini juga berkaitan dengan fungsi utama media dalam memberikan instruksi yang memahamkan peserta didik. Selain itu, juga membantu untuk mengembangkan penalaran dan aktivitas nyata dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Khususnya untuk mendukung inovasi terbaru serta menjawab tantangan yang berbeda setiap zamannya. Peran media belajar tidak sekedar sebagai alat bantu transfer pengetahuan. Akan tetapi juga dituntut untuk merangsang minat belajar para siswa.

Guna mengintegrasikan kebutuhan tersebut, sekolah-sekolah harus mendorong kegiatan belajar-mengajar menjadi semakin inovatif dan optimal. Salah satu media belajar yang mudah memikat siswa ialah media komik. Hal ini dikarenakan media visual komik memiliki tampilan yang dapat menggugah semangat belajar serta memiliki variasi lebih banyak.

Penggunaan media visual komik juga dianggap cocok dalam pengembangan pembelajaran terkait nilai, moral dan aspek keagamaan. Nilai-nilai karakter yang tertanam di karakter yang diceritakan di dalam komik dapat memberikan pembelajaran berharga bagi pembacanya. Hal tersebut karena dengan mengikuti cerita di dalam komik, pembaca akan merasa terlibat langsung dengan sudut pandang karakter utamanya. Dalam hal ini, salah satu tema yang bisa diterapkan di dalam cerita komik ialah yang berkaitan dengan budi pekerti, terlebih pembelajaran akhlak sehari-hari.

Pembelajaran Akidah Akhlak seringkali dianggap hal remeh karena tidak memerlukan rumusan yang rumit. Akan tetapi, pembelajaran Akidah Akhlak sebenarnya justru memiliki kerumitan tersendiri, karena materi yang tersampaikan tidak hanya akan diingat, tetapi juga diaktualisasikan secara langsung setiap harinya. Oleh karena itu, proses pembelajaran ini menuntut kreativitas guna mengkomunikasikan transfer pengetahuan yang lebih dinamis dan hidup. Termasuk dapat mendorong para siswa untuk belajar secara mandiri.

Bagi anak madrasah ibtidaiyah, pemahaman terkait akhlak tidak cukup hanya diberikan secara teori, tetapi juga memberikan contoh yang relevan, sehingga mampu memahami dengan baik. Melalui media visual komik, peserta didik akan mengolah informasi terkait akhlak terpuji dan tercela secara langsung dengan contoh yang konkrit. Tak hanya itu, peserta didik juga dapat mengembangkan kreativitasnya dalam berimajinasi dan mengaktualisasikan materi, sebagaimana nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita bergambar tersebut.

Menurut hasil pra riset di MI Nurussibyan Semarang, peserta didik di sekolah tersebut, masih cukup kesulitan untuk mempelajari kelas Akidah Akhlak secara lebih menyenangkan. Terutama karena pembelajaran hanya berbasis teori di kelas. Berdasarkan keterangan dari guru pengampu pelajaran tersebut, pembelajaran selama ini hanya mengandalkan materi yang ada di buku dan kurang memberikan observasi kreativitas para siswanya.⁴

Dengan keadaan tersebut, para guru di MI Nurussibyan Semarang mengaku membutuhkan inovasi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini yang mendasari peneliti tertarik untuk mengujikan pembelajaran dengan media visual komik di MI Nurussibyan Semarang. Khususnya dalam memberikan kebaruan dalam cara belajar dan mengajar. Hal ini guna memberikan inovasi kepada para

⁴ Wawancara dengan guru di MI Nurussibyan Semarang, Sihat oleh Miladia Nur Andriani (23 September 2023).

siswa bahwa pembelajaran tidak hanya monoton dan terlalu serius, tetapi juga bisa dilakukan dengan cara yang seru dan santai, tapi tetap mampu memberikan pemahaman yang komprehensif.

Dari kondisi tersebut di atas, peneliti menarik kebutuhan pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media visual komik yang kemudian dituangkan dalam judul penelitian **“Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik Terhadap Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”**.

A. Rumusan Masalah

Dilatarbelakangi kondisi yang telah dijelaskan, peneliti menarik persoalan dan merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Apakah pembelajaran berbasis media visual komik efektif terhadap sarana pemahaman materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak?”

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan guna mengetahui efektifitas pembelajaran berbasis media visual komik terhadap sarana pemahaman materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

C. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru terutama di MI Nurussibyan Semarang, dapat menjadi media alternatif yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Metode yang sama juga dapat menjadi contoh dan bisa diuji-cobakan terhadap materi yang lainnya.
2. Bagi peneliti, penggarapan penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman membuat media visual komik serta dapat mengetahui bagaimana dampak dari media pembelajaran yang efektif bagi para siswa.

3. Bagi siswa, penelitian ini dapat membentuk pola belajar yang lebih inovatif. Khususnya dalam pengembangan kemampuan menalar dan imajinatif, serta belajar bekerjasama dengan siswa lainnya.
4. Bagi sekolah, khususnya MI Nurussibyan Semarang, penelitian ini bisa menjadi kerangka acuan atau percontohan sistem pembelajaran yang komprehensif, sehingga kedepannya Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya mengandalkan sistem pembelajaran yang normatif di kelas. Melainkan lebih dapat terbuka dengan metode-metode pembelajaran lainnya yang lebih menyenangkan dan diterima oleh para siswa dengan baik.

BAB II

PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL KOMIK DAN SARANA PEMAHAMAN MATERI AKHLAK TERPUJI DAN TERCELA

A. Media Belajar

1. Penegrtian

Menurut Saiful Bahri, penyebutan 'media' yang diserap melalui bahasa Latin dan merupakan bentuk jamaknya 'medium'. Dalam pembahasaannya, makna media berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Selain itu, 'media' jika di dalam bahasa Arab juga diartikan sebagai 'perantara' atau 'pengantar' pesan. Oleh sebab itu, kata 'media' bisa dimaksudkan untuk membahasakan sesuatu sebagai pemberi atau penyalur informasi.

Sementara itu, menurut Hidayatullah, kata 'media' dalam pembelajaran diartikan sebagai bentuk usaha mentransfer informasi dan pesan yang bisa menarik perhatian, empati serta perhatian dan kemauan para siswa dalam menumbuhkan semangat belajar.¹ Sementara itu, Azhar Arshad memberikan makna dalam media sebagai perantara yang menyampaikan ide, gagasan dan pendapat yang bias dikemukakan oleh penerima pesan.²

2. Manfaat Media Belajar

Di dalam bukunya, Nana Sudjana bersama Ahmad Rivai menjelaskan bahwa media belajar dapat bermanfaat sebagai bahan pengajaran yang lebih menarik. Bahkan dapat menumbuhkan motivasi belajar para siswa, menegaskan makna dari bahan ajar, serta memudahkan upaya efektivitas belajar. Bahkan, media pembelajaran

¹ Hidayatullah, "Pengembangan Media dan Sumber Belajar," (Serang, 2012), hlm. 45

² Arsyad, Azhar, "Media pebelajaran," (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 27

juga bisa dikreasikan sesuai dengan kebutuhan, terutama dengan cara mengkombinasikan komunikasi verbal oleh guru dengan bahan ajar lainnya. Hal ini agar proses pembelajaran tidak membosankan serta membuat para siswa lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan dan dapat mengaktualisasikannya. Di mana proses berlangsungnya kelas tidak hanya bentuk komunikasi dalam mode ceramah dari guru, tetapi juga mendorong para siswa untuk berpartisipasi di dalam kelas, mengamati, mendemonstrasikan, serta mempresentasikan apa yang dipelajari bersama.

Secara umum, Edgar Dale dalam Rud Susilana mengatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar, dapat memberikan banyak manfaat, di antaranya yaitu:³

- a. Menjelaskan informasi pengetahuan dengan cara yang yang mudah dipahami
- b. Meminimalisir serta menjadi alternatif untuk mengatasi terbatasnya ruang belajar akibat pembatasan waktu dan sistem yang berlaku.
- c. Meningkatkan dorongan hasrat belajar dari para siswa dan membuat *bonding* yang lebih baik di antara guru dan siswa.
- d. Mendorong para siswa untuk belajar secara mandiri, dengan menyesuaikan kemampuan, bakat dan minat serta potensi yang dimiliki masing-masing siswa.
- e. Memberikan pengalaman yang mampu mendorong bertumbuhnya kemampuan dan bakat dari para siswa.

³ Susilana, Rudi, "Media Pembelajaran," (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), hlm. 19

3. Fungsi Media Belajar

Menurut penjelasan Nunuk Suryani dalam bukunya, media pembelajaran dapat berfungsi menjadi alternatif sistem pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.⁴ Sementara itu, terdapat tiga fungsi utama dari media belajar dari apa yang diungkapkan oleh Kemp dan Azhar Arsyad. Di antaranya yakni memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, serta mengarahkan intruksi pembelajaran.

Kemudian, Hamalik mengatakan jika penggunaan media pembelajaran dalam proses transfer pengetahuan, dapat mendorong semangat dan minat para peserta didik. Bahkan dapat memberikan motivasi lebih untuk meningkatkan kemampuan belajar.

4. Jenis-jenis Media Belajar

Dalam konteks proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk mendukung berbagai tahapan pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar:⁵

a. Media Teks

Buku teks, buku pelajaran, panduan, dan materi tulisan lainnya yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara tertulis. Media ini dapat memberikan fondasi teoritis dan konseptual bagi siswa.

b. Media Visual

Termasuk gambar, diagram, grafik, peta, dan bagan. Media visual membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.

c. Media Audio

⁴ Suryani, Nunuk, "Inovasi Media Pembelajaran dan Pengembangannya," (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)

⁵ Supriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," Jurnal Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Agung Tirtayasa (2019), diunduh pada 30 Juni 2024.

Rekaman suara, podcast, musik, dan audio ceramah. Media audio membantu dalam menyampaikan informasi secara lisan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran.

d. Media Audiovisual

Seperti film, video, animasi, dan presentasi multimedia. Media ini menggabungkan elemen audio dan visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

e. Media Digital

Komputer, internet, perangkat lunak pembelajaran (*e-learning*), simulasi, dan permainan pendidikan. Media digital memberikan fleksibilitas dalam akses dan pembelajaran, serta memungkinkan interaksi yang lebih intens antara siswa dan materi pembelajaran.

f. Media Proyeksi

Overhead projector (OHP), proyektor LCD, dan proyektor multimedia. Media ini digunakan untuk memproyeksikan gambar, teks, atau video ke layar besar, memfasilitasi presentasi dan diskusi di kelas.

g. Media Realita

Benda-benda nyata atau alat-alat yang relevan dengan materi pelajaran, seperti spesimen biologi, alat laboratorium, atau benda-benda sehari-hari yang dapat digunakan untuk ilustrasi langsung.

h. Media Interaktif

Papan tulis interaktif (*interactive whiteboard*), aplikasi mobile, perangkat lunak interaktif, dan simulasi interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, dan menguji pemahaman mereka secara langsung.

Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan. Kombinasi yang baik dari berbagai jenis media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan membuatnya lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami bagi siswa.

B. Komik

1. Pengertian

Berdasarkan Ensiklopedia Nasional, kata komik sendiri merujuk pada kata di dalam bahasa Perancis '*comique*'. Di mana artinya dalam penggunaan kata sifatnya yang berarti 'lucu' atau sesuatu yang 'menggelikan'. Adapun penggunaannya dalam kalimat yang mencerminkan kata benda, dapat diartikan sebagai badut atau pelawak.

Berdasarkan penjelasan dari Mohamad Syarif Sumantri, sesuatu dapat dikatakan sebagai komik apabila mengungkapkan karakter yang memerankan alur cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar. Selain itu, komik juga memiliki kesan menghibur bagi para pembacanya.⁶ Sementara menurut Nurgiyanto dalam Heru Kurniawan, yang disebut dengan komik ialah cerita bergambar dengan sedikit tulisan sebagai penjelas gambar tersebut.

2. Teori-teori Komik

Uraian tentang komik dipilih dari perbincangan Will Eisner dan Scott McCloud karena sejauh ini teori mereka berdua yang beredar dan dikenal secara luas. Adapun yang disebut teori komik disampaikan agar bahasa penceritaan komik bisa dipahami, artinya menjadi semacam instrumen untuk memahami tampilan komik. Dengan kata lain, teori

⁶ Sumantri, Syarif, "Strategi Pembelajaran," (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 32

komik dibutuhkan untuk mengenal dan menilai yang kasat mata. Teori komik berurusan dengan yang visual, yakni yang konkret.⁷

Dalam sistem pembelajaran, komik dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran di berbagai konteks pendidikan. Berikut ini beberapa teori dan pendekatan yang relevan dalam penerapan komik dalam sistem pembelajaran:⁸

a. Teori Pembelajaran Visual

Komik dikenal karena kombinasi kuat antara elemen visual dan verbal. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dalam komik, gambar dan teks bekerja sama untuk menyampaikan pesan dan cerita, memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak.

b. Teori Pembelajaran Konstruktivis

Pendekatan konstruktivis menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Komik dapat mengaktifkan siswa untuk membuat koneksi antara informasi yang disajikan dengan pengetahuan mereka sebelumnya, serta merangsang pemikiran kritis dan analitis.

c. Teori Kognitif

Teori ini menyoroti pentingnya proses kognitif dalam pembelajaran, termasuk bagaimana informasi diproses, diingat, dan digunakan. Komik dengan narasi yang jelas dan gambar yang mendukung dapat membantu memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep-konsep yang kompleks.

⁷ Ajidarma, Seno Gumira, "Pandji Tengkorak: Kebudayaan dalam perbincangan," (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2011)

⁸ Dermawan, Hikmat, "How to Make Comic," (Yogyakarta: Plotpoint, 2012)

d. Teori Motivasi

Komik sering kali menarik minat dan perhatian siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan menghibur. Teori motivasi menekankan pentingnya menghasilkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

e. Teori keterampilan Berpikir

Komik dapat membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis siswa. Dengan meminta siswa untuk menganalisis plot, karakter, atau tema dalam komik, guru dapat merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

f. Teori Konstruksi Pengetahuan

Komik dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun representasi mental yang kuat terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan menyajikan informasi dalam bentuk narasi visual, komik membantu siswa untuk membangun model mental yang lebih abstrak dan holistik terhadap materi pembelajaran.

Penerapan teori-teori ini dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan pengembangan konten yang relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, komik dapat menjadi alat yang kuat dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa, merangsang imajinasi, serta memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran.

3. Ciri-ciri Komik

Tak berbeda jauh dengan karya karangan fiksi maupun non fiksi lainnya, komik memiliki ciri khas yang membuatnya berbeda dan unik. Ciri-ciri komik yang dimaksud di antaranya yaitu:⁹

- a. Komik digunakan dalam penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk gambar.
- b. Bersifat proporsional, karya komik bisa mengikat pembaca dengan alur yang diceritakan dan memahami informasi dari banyak karakter. Di mana pembaca diajak untuk mendalami cerita melalui sudut pandang tokoh utama, bahkan mengikuti emosi yang berjalan di alur yang dibuat.
- c. Bahasa yang digunakan di dalam pembuatan komik terbilang sederhana. Pembahasan di dalam komik sering disampaikan dengan bentuk percakapan sehari-hari. Dengan begitu, pembaca bisa lebih mudah menangkap dan memahami pesan dari cerita yang disampaikan.
- d. Secara umum, isi cerita yang disampaikan di dalam komik bersifat kepahlawanan.
- e. Penggambaran watak yang disampaikan secara sederhana. Hal ini sangat membantu pembaca dalam memahami karakter-karakter yang dikembangkan di dalam cerita.

4. Struktur Komik

Burhan Nurgiantoro memaparkan bahwa komik memiliki struktur yang pakem, di antaranya yaitu:¹⁰

- a. Penokohan

⁹ Jurnal Ensiklopedia, "Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia," (Jakarta: Rajawali Pers, 2009)

¹⁰ Nurgiantoro, Burhan, "Sastra Anak," (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013) hlm. 417

Penokohan dapat diartikan sebagai penggambaran subjek yang dikisahkan. Penokohan di dalam komik bisa juga dimaknai sebagai subjek yang membawa isi cerita dari awal hingga akhir.

b. Tema dan Moral

Ide utama yang disampaikan oleh penulis melalui karyanya untuk pembaca.

c. Alur

Cerita yang dikembangkan dengan menampilkan kisah atau jalannya cerita. Alur juga dapat menarik pembaca dengan daya *suspense* dan *sureprise*.

d. Gambar dan Bahasa

Karakteristik yang dominan di dalam komik yakni unsur gambar dan pembahasaannya yang khas. Ciri komik sangat terepresentasi melalui gambar dan pembahasaan yang khas dibanding karya lainnya.

5. Jenis-jenis Komik

Komik terbagi ke dalam beberapa kategori. Namun secara umum, komik bisa dikenali ke dalam empat jenis, di antaranya yaitu:¹¹

a. Komik Strip

Jenis komik ini terdiri dari beberapa panel saja. Akan tetapi apabila dipahami melalui sisi isinya, sudah mampu merepresentasikan ide serta gagasan yang diusung secara utuh. Poin yang disampaikan di dalam komik strip sering ditampilkan dalam bentuk satu fokus cerita. Contohnya, komik strip yang dibuat untuk menanggapi suatu peristiwa, biasanya ditampilkan melalui media informasi, seperti majalah, surat kabar dan media *online*.

¹¹ Juanda, Nickolas Isac, "Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Pembentukan Karakter pada Anak," (Surabaya: Universitas Kristen Petra)

b. Komik Buku

Jenis komik ini dikemas dengan bentuk cerita utuh yang dibandel menjadi sebuah buku. Komik buku bisa berbentuk *series* dengan *chapter* hingga 10 seri atau lebih. Adapun untuk cerita yang ditampilkan, bisa dilakukan dengan cerita berlanjut maupun tidak.

c. Komik Humor dan Petualangan

Biasanya digemari oleh anak-anak, komik humor menjadi komik yang menampilkan cerita lucu dan merangsang pembaca untuk hanyut dalam candaan serta lebih santai dalam mengikuti alur yang ditampilkan. Aspek humor yang ditampilkan biasanya diperoleh melalui gambar atau kata-kata.

Sementara itu, komik petualangan menampilkan kisah perjalanan, pencarian, pembelaan, perjuangan maupun usaha dalam meraih sesuatu. Komik jenis ini biasanya menceritakan dua kelompok tokoh protagonis dan antagonis.

d. Komik Silat

Komik silat populer dengan tema laga atau pertarungan. Komik ini seringkali digemari oleh semua kalangan, tidak hanya oleh anak-anak. Misalnya saja komik One Piece, Dragon Ball, Naruto, serta komik lainnya yang banyak diminati oleh orang-orang dewasa.

e. Komik Ringan

Jenis komik ini biasanya dibuat sendiri mulai dari cerita, gambar dan proses menjilidnya. Komik ringan menjadi alternatif untuk mendukung atau mengaktualisasikan ide dan gagasan serta keahlian menggambar namun dengan biaya yang lebih sedikit.

f. Komik Online

Biasanya, komik jenis ini ditayangkan di situs web yang membuat pembaca lebih mudah mengakses di manapun dan kapanpun. Tak hanya itu, jangkauan pembacanya juga bisa lebih luas jika dibandingkan dengan komik cetak. Terlebih dengan alternative biaya yang lebih murah.

C. Akidah Akhlak

1. Pengertian

Secara bahasa, kata akidah dapat diartikan sebagai 'ikatan' atau 'perjanjian' jika diserap dalam bahasa Arab. Di mana muasalanya dari kata *aqada-ya'qidu-uqdatan*. Namun jika dari kata dasarnya yakni kata '*aqd*' memiliki arti 'pengikatan'.

Shalih Fauzan menerangkan, akidah merupakan sesuatu yang diyakini dan dihayati secara mendalam oleh seseorang. Jika ada yang mengungkapkan seseorang memiliki akidah yang benar, maka bisa dimaksudkan bahwa orang tersebut memiliki keyakinan yang kuat dan mengikat dirinya pada yang diyakini tersebut secara kuat dan tanpa keraguan. Namun, sejumlah ahli dari *manhaj ilmi* juga ada yang mengartikan akidah sebagai bentuk pandangan atau hasil akhir dari apa yang dipercayai seorang individu.¹²

Sementara itu, kata 'akhlak' memiliki arti yang lebih luas dibandingkan dengan kata akidah. Di mana masyarakat Indonesia juga menyebut akhlak sebagai sesuatu yang bermoral dan beretika. Tetapi ada pula pandangan yang mengatakan bahwa akhlak memiliki makna yang lebih dalam daripada itu. Akan tetapi di antara kata akhlak, moral dan etika memiliki benang merah yang yang mengungkapkan perilaku manusia dari sisi baik dan buruk.

¹² Shalih, Al-Fauzan, "Kitab Tauhid," (Jakarta: Darul Haq, 2016)

Tak hanya itu, kata akhlak juga dapat merujuk pada sikap yang muncul atau bentuk pemahaman yang timbul dari dalam pikiran, nurani serta kebiasaan yang menggabung menjadi satu. Tindakan dari akhlak dapat disebut juga sebagai representasi dari tindakan keseharian. Dari tindakan yang dilakukan terus menerus tersebut, kemudian munculah perasaan atau sikap moral yang menjadi fitrah dari manusia. Dalam hal ini, secara individu, dapat memahami serta merepresentasikan tindakan yang baik dan membedakan di antaranya yang baik dan buruk.¹³

2. Jenis-jenis Akhlak

- a. Akhlak bawaan (*Jabaliyah*), yakni akhlak yang diciptakan oleh Allah SWT sebagai fitrah dari manusia.
- b. Akhlak yang dapat diupayakan (*Ikhtisabiyah*), yakni akhlak yang dimiliki manusia melalui pembelajaran serta kebiasaan di dalam lingkungan hidupnya.

3. Macam-macam Akhlak

Adapun akhlak yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia terbagi menjadi dua yakni akhlak yang baik dan akhlak yang buruk (*al-akhlaq al-mahmudah* dan *al-akhlaq al-mazmunah*).

a. Akhlak Terpuji

Dapat disebut juga sebagai bentuk perbuatan-perbuatan yang baik dan datangnya dari hati nurani serta bersifat batiniah. Sifat-sifat dari akhlak terpuji biasanya kita kenali melalui sifat yang direpresentasikan oleh Rasul, Anbiya maupun Aulia. Sifat-sifat terpuji yang dimiliki tersebut dilandaskan pada sikap sebagai berikut:

1) Ikhlas

¹³ Kementrian Agama RI, "Al-Qur'an dan Tajwid" (Jakarta: CV. Aneka Ilmu, 2013) h. 509

2) *Wara'* yang memiliki arti tidak menyentuh hal yang bersifat haram dan ada *subhat*-nya.

3) *Zuhud* yang berarti tidak tamak atau serakah serta meninggalkan hal-hal yang bersifat duniawi.¹⁴

b. Akhlak Tercela

Akhlak tercela sangat dibenci oleh Allah SWT dan harus ditinggalkan.¹⁵

Adapun jenis-jenis amalan manusia yang begitu erat dengan kehidupan sehari-hari yaitu:

1) Akhlak Pribadi

a) *Awamir* (yang diharuskan)

b) *Nawahi* (yang ditinggalkan)

c) *Mubahat* (yang dibolehkan)

d) Akhlak saat berada dalam keadaan darurat

2) Akhlak Berkeluarga

a) Hubungan dan kewajiban antara anak dan orang tua

b) Hubungan dan kewajiban di antara suami istri

c) Hubungan dan kewajiban di antara kerabat

3) Akhlak Beragama

a) Kewajiban dan hubungan dengan Allah SWT

b) Kewajiban terhadap Rasul Allah SWT

¹⁴ Mansur, A, "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam," (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005) hlm. 241

¹⁵ Kementrian Agama RI, "Buku Pelajaran Akidah Akhlak kelas 3 MI," (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, 2018) hlm.45

4) Akhlak Bermasyarakat

- a) Norma yang dilarang
- b) Norma yang diperintahkan
- c) Kaidah-kaidah adab

5) Akhlak Bernegara

- a) Hubungan dan kewajiban di antara pemimpin dan rakyat
- b) Hubungan dengan luar negeri

D. Penelitian Terdahulu

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang juga menguji efektivitas media pembelajaran di luar bahan ajar. Namun begitu, terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, terutama terkait medium dan cara pengujiannya, di antaranya yaitu:

Pertama, penelitian yang berjudul “Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam” (2022) oleh Ni Made Sanita Melliyaniti, Universitas Pendidikan Ganesha.¹⁶ Penelitian ini diujikan untuk mengetahui efektivitas penerepan media komik pada muatan IPA. Di mana berdasarkan penelitian, ditemukan hasil bahwa media visual komik efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi muatannya.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan jenis penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama mengembangkan media visual komik untuk menemukan bentuk pembelajaran yang komprehensif. Selain itu, keduanya juga diujikan untuk memberikan contoh bagaimana

¹⁶ Ni Made Sanita Melliyaniti, “Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam,” Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha (2022), diunduh pada 3 Oktober 2023 melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/>

menyederhanakan informasi dalam pembelajaran yang dianggap rumit menjadi lebih santai dan mudah dipahami oleh para siswa.

Adapun perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan meliputi sejumlah hal. Meliputi metode penelitian yang digunakan, di mana saudara Ni Made Sanita Melliyaniti menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*) dengan subjek 32 siswa kelas IV SD sedangkan peneliti menggunakan studi kuantitatif dengan model pengujian dan observasi langsung terhadap subjek penelitian. Selain itu, uji kompetensi yang dilakukan juga berbeda. Peneliti lebih memfokuskan penelitian pada pemahaman sikap dan pengetahuan karakter siswa melalui media visual komik, bukan melakukan pengujian terhadap kompetensi yang sudah ada sebelumnya.

Kedua, penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa” (2022) oleh Syamsurijal, Iwan Suhardi dan Muhammad Yusuf Mappedase, Universitas Negeri Makasar.¹⁷ Penelitian ini diujikan untuk mengetahui apakah produk komik digital dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa atau tidak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa observasi tersebut cukup efektif. Di mana para mahasiswa yang dikenai pembelajaran dengan media pembelajaran komik digital dapat mencapai ketuntasan belajar lebih dari 75%.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan ialah uji kompetensi yang dilakukan. Di mana sama-sama mengujikan efektivitas media komik terhadap pembelajaran dan kemampuan menalar terhadap materi yang diberikan.

Namun begitu, terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam metode yang digunakan. Di mana saudara Syamsurijal, Iwan Suhardi dan Muhammad Yusuf Mappedase menggunakan metode yang dikembangkan

¹⁷ Iwan Suhardi dan Muhammad Yusuf Mappedase, ” Efektivitas Media Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa,” Jurnal Universitas Negeri Makasar (2022), diunduh pada 3 Oktober 2023 melalui <https://ojs.unm.ac.id/>

oleh Semmer dan Semmel berupa model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan model pengujian dan observasi langsung terhadap subjek penelitian. Kemudian, juga terkait cara yang digunakan untuk menguji materi. Di mana peneliti melakukan pengujian secara langsung di dalam kelas, sedangkan penelitian yang diterbitkan sebagai jurnal pendidikan ini mengujikan materi secara intensif dalam keseharian para mahasiswa.

Ketiga, penelitian dengan judul “Pengembangan E-komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan di Jurusan teknik Informatika” (2016) yang ditulis oleh Muhammad Haris Syariffuddin, Universitas Negeri Surabaya.¹⁸ Penelitian itu menjelaskan terkait penggunaan e komim mampu memberikan respon positif terhadap pembelajaran mahasiswa. Bahkan mampu memberikan dorongan untuk bertumbuhnya nalar melalui imajinasi bagi mahasiswa.

Penelitian ini memiliki persamaan terkait uji materi yang dilakukan. Di mana sama-sama mengujikan efektivitas media cerita bergambar dalam memudahkan pemahaman dan pengembangan pengetahuan.

Sementara itu, penelitian ini memiliki perbedaan terkait variabel dari obyek penelitiannya. Di mana peneliti mengujikan efektivitas media visual komik terhadap siswa sekolah dasar yang hasil ujinya tidak hanya sebagai aspek pemahaman tetapi juga untuk menumbuh-kembangkan spesifikasi karakter para siswa dalam tindak budi dan pekerti. Selain itu, media komik yang digunakan juga berbeda. Apabila peneliti menggunakan media komik dalam bentuk *hard-file*, saudara Muhammad Haris Syariffuddin melakukan penelitian menggunakan bentuk elektronik yang membutuhkan teknologi dalam praktiknya. Menurut peneliti, media ini kurang efektif karena bisa saja memecah konsentrasi subjek dalam penelitian, terutama dengan bermacam aplikasi maupun teknologi yang dimiliki media membacanya,

¹⁸ Muhammad Haris Syariffuddin, “Pengembangan E-Komik sebagai Pelajaran Keamanan Jaringan,” Jurnal Universitas Negeri Surabaya (2016), diunduh pada 29 Oktober 2023 melalui <https://journal.unesa.ac.id/>

seperti *smartphone*, *i-pad* maupun laptop atau komputer. Oleh sebab itu, peneliti memilih menggunakan media komik dalam bentuk *hard-file* untuk membuat pembelajaran lebih fokus.

Keempat, penelitian yang berjudul “Penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMP N 5 Surakarta kelas VII Tahun Ajaran 2020/2021 Materi Gerak” oleh Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti, dan Jamzuri.¹⁹ Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media komik pada pembelajaran fisika dengan model pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi lebih baik dari pada penggunaan media buku teks pada pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah model pembelajaran yang dilakukan, yakni dengan melakukan *forum group discussion* (FGD). Hal ini dimaksudkan untuk mengasah karakter siswa tidak hanya secara pemahaman, melainkan juga acara komunikasi dan kemampuan bekerja sama dengan baik.

Adapun perbedaannya yakni terkait implementasi yang ditujukan dalam hasil *post-test*-nya. Di mana peneliti lebih memfokuskan terhadap aktualisasi pemahaman terhadap pengembangan karakter dan pengetahuan akhlak sehari-hari. Bahkan, sangat diharapkan bisa menjadi bekal pengetahuan yang tidak hanya dimanifestasikan di lingkungan sekolah, tetapi juga karakter diri sebagai siswa yang islami.

Kelima, penelitian dengan judul “Pengembangan Meme Comic sebagai Media Belajar Aqidah Akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto” (2015) yang disusun oleh Muhammad Azhim Sulthani, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.²⁰ Melalui pembahasan hasilnya, penelitian tersebut menerangkan bahwa komik memiliki peran penting dalam pengembangan

¹⁹ Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti dan Jamzuri, “Penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi,” diunduh pada 29 Oktober 2023 melalui

²⁰ Muhammad Azhim Sulthani, “Pengembangan Meme Comic dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak,” Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya (2015), diunduh pada 29 Oktober 2023 melalui <https://jurnalpps.uinsby.ac.id/>

pemahaman para siswa di lokasi penelitian. Disebut juga bahwa dengan media komik, daya kreativitas siswa dapat mempermudah pembelajaran Akidah Akhlak.

Ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, baik dalam media maupun materi yang diujikan. Akan tetapi, peneliti sangat ingin mengembangkan media pembelajaran ini di tempat peneliti melakukan penelitian. Dikarenakan para siswa MI Nurussibyan Semarang memiliki keunikan mulai dari lingkungan, cara belajar maupun cara hidup yang semakin bersatu dengan teknologi, yang tentunya berpengaruh terhadap cara belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis dapat diartikan sebagai *hypo* (di bawah) dan *thesa* (kebenaran). Dalam hal ini, terutama di dalam sebuah penelitian, hipotesis digunakan untuk merujuk pada suatu jawaban yang masih bersifat sementara dan perlu untuk mendapatkan validasi melalui data dan analisis.²¹

Sementara itu, jika Sutrisno Hadi menjelaskan bahwa hipotesis merupakan sebuah praduga di antara kemungkinan benar dan salah. Hipotesis akan ditolak jika praduga di awal tidak dapat dibuktikan atau bernegasi dengan data dan analisi di lapangan. Di sisi lain, Sumadi Suryabrata memaknai hipotesis sebagai bentuk praduga yang bisa menuntun penelitian pada tujuan kebenaran empiris.²²

Terdapat dua bentuk hipotesis yang secara umum digunakan di dalam penelitian, yakni:

²¹ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Pendekatan Praktis," (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 89

²² Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Pendekatan Praktis," (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 88

1. Hipotesis kerja (H_a). Disebut juga sebagai hipotesis alternatif. Biasanya dinyatakan dalam bentuk hubungan atau keterkaitan variabel X dan Y.
2. Hipotesis nol (H_0). Disebut juga hipotesis statistik. Bentuk hipotesis ini dapat menyatakan tidak adanya perbedaan yang terdapat di antara dua variabel yang diujikan, atau tidak ada keterkaitan antara X dan Y.

Pada penelitian ini, peneliti menarik hipotesis berdasarkan hasil pra riset dan latar masalah yang ada sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Proses pembelajaran dengan menggunakan media visual komik efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Proses pembelajaran dengan menggunakan media visual komik tidak efektif dalam menumbuhkembangkan kemampuan pembelajaran Akidah Akhlak oleh siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan asas-asas penelitian kuantitatif. Adapun metode yang dikembangkan yakni metode eksperimen *role playing*, yakni digunakan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel yang diujikan. Sementara itu, penelitian kuantitatif sendiri dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang mengandalkan data lapangan berupa angka-angka kemudian disusun dan dianalisis dengan langkah-langkah yang sistematis.¹

Pada penelitian ini, peneliti memilih desain *one group pretest and post test* untuk memperoleh data di lapangan dan mengetahui data empirisnya. Pada proses desain penelitian ini, peneliti harus terlibat secara langsung di lapangan untuk mengetahui dan mengumpulkan data-data empiris.² Dalam hal ini, peneliti terlibat dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas V di MI Nurusbayan Semarang.

Di mana secara praktik, kelas yang dijadikan sebagai objek eksperimen, diberikan uji pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media visual komik. Lalu pada kelas tersebut dilakukan pendekatan konstruktivisme, yaitu strategi pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pemberi fasilitas di dalam kelas serta memberikan bimbingan dan mendorong para siswanya mencapai pengetahuan yang ditargetkan. Termasuk untuk memudahkan para siswa dalam memahami ilmu pengetahuan melalui pengalaman sendiri dalam proses pembelajaran.

Desain penelitian dengan sistem *pre test* dan *post test* di dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. *Pertama* penelitian di dalam

¹ Margono, "Metode penelitian Pendidikan," (Jakarta: Asdi Mahesa, 2011) hlm. 111

² Kuseri, "Metode Penelitian," (Surabaya: UINSA Press, 2014), hlm. 138

pembelajaran sebelum menggunakan media visual komik dan *Kedua*, setelah menggunakan media visual komik.³

B. Desain Penelitian

Guna memudahkan, peneliti menuangkan desain penelitian ini ke dalam tabel sebagai berikut::

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
E	T ₁	X	T ₂

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

X : Perlakuan kelas dengan menggunakan media visual komik.

T₁ : Hasil *pre test* sebelum menggunakan media visual komik

T₂ : Hasil *post test* setelah menggunakan media visual komik

Kemudian, langkah-langkah untuk mendapatkan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahapan persiapan

- a. Menentukan materi yang akan diujikan. Kemudian menentukan waktu untuk pengujian materi tersebut. Di dalam penelitian ini,

³ SSuharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," (Jakarta: Bina Aksara) hlm. 86

peneliti melakukan pengujian dalam rentang waktu bulan Desember 2023 sampai Januari 2024.

- b. Merancang dan mempersiapkan perangkat pembelajaran
- c. Menyiapkan instrumen penelitian yang dibutuhkan. Seperti soal untuk *pre-test* dan *post-test*, media bahan ajar, dan memastikan perizinan dalam melangsungkan penelitian.

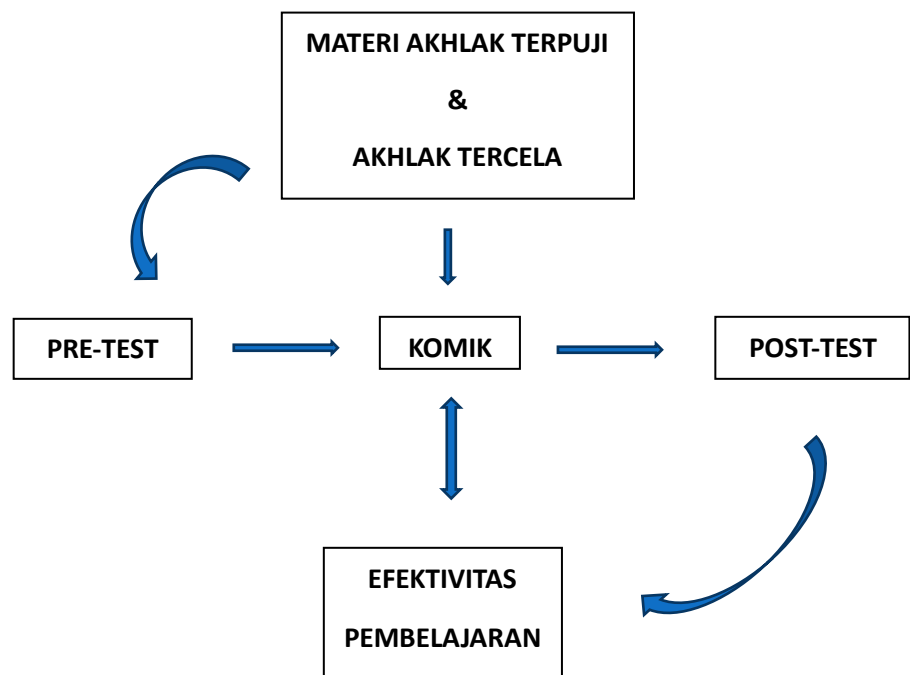
2. Tahapan Pelaksanaan

- a. Mencari dan menentukan objek yang akan diteliti, dalam hal ini yakni para siswa kelas V MI Nurussibyan, Randugarut, Semarang, Jawa Tengah.
- b. Melakukan pra riset dan melakukan *pre test* kepada objek penelitian sebelum mendapat *treatment* pembelajaran dengan media visual komik.
- c. Setelah diberikan *pre-test*, diterapkan metode belajar dengan menggunakan komik yang telah disediakan oleh peneliti.
- d. Memberikan *post-test* untuk mencari tahu perbedaan dan perkembangan antara sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media visual komik.

Guna memudahkan pemahaman desain metode penelitian ini, peneliti merangkumnya melalui kerangka tabel sebagai berikut:

Diagram 3.1

Desain Penelitian



C. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Pengujian materi penelitian yakni efektivitas media visual komik dalam pembelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di dalam penelitian ini yakni di MI Nurussibyan Semarang. Tepatnya di Jl. Kauman RT 01 RW 02, Kelurahan Randugarut, Kecamatan Tugu, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah.

Peneliti melangsungkan penelitian ini berada dalam rentang bulan November 2023 hingga bulan Januari 2024. Di mana rinciannya meliputi sebagai berikut:

No.	Waktu Pelaksanaan	Agenda
1.	Jumat, 3 November 2023	Pra riset & Bertemu dengan pihak Sekolah MI Nurussibya Semarang
2.	Kamis, 14 Desember 2023	Melampirkan surat izin riset dari Kampus UIN Walisongo Semarang ke MI Nurussibyan Semarang
3.	10-31 Desember 2023	Pembuatan komik 'Generasi Islami'
4.	Kamis, 4 Januari 2024	Surat validasi komik dari ahli media MI Nurussibyan Semarang
5.	Kamis, 11 Januari 2024	Pengambilan hasil <i>pre-test</i> siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang
6.	Kamis, 18 Januari 2024	Penerapan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media komik
7.	Kamis, 25 Januari 2024	Pengambilan data riset <i>post-test</i> siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang
8.	Kamis, 31 Januari 2024	Surat Penyelesaian riset dari MI Nurussibyan Semarang

D. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Di dalam penelitian, populasi disebut juga sebagai jumlah anggota secara keseluruhan, kejadian maupun objek penelitian.⁴ Sugiyono dalam metode penelitian yang dikembangkan menerangkan

⁴ SSugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif," (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm.107

bahwa populasi merupakan generalisasi dari obyek-obyek dengan kualitas serta karakteristik tertentu. Adapun ukuran popluasi dinyatakan dalam simbol N .⁵

Pada penelitian ini, populasi yang ditetapkan ialah para siswa kelas V dari MI Nurussibyan Semarang selama memperoleh pelajaran Akidah Akhlak periode pelajaran 2023/2024. Sementara itu, poplasi terjangkaunya terdiri dari 25 siswa, yakni 15 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan.

2. Sampel Penelitian

Di dalam proses penelitian, sampel dimaknai sebagai keolompok kecil yang diamati.⁶ Adapun pengambilan sampel dimaksudkan untuk memprakirakan populasi sebagai parameter pengujian di dalam penelitian yang dilakukan.⁷

Sementara itu, peneliti memilih menggunakan teknik *random sampling* untuk menentukan sampel yang digunakan pada penelitian ini. Teknik ini memungkinkan objek penelitian akan dikelompokkan menurut kelas anggota populasi. Di mana peneliti menetapkan anggota kelas V MI Nurussibyan Semarang sebagai subjek penelitian.

E. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Suharsimi Arikunto menjelaskan di dalam bukunya bahwa variabel penelitian merupakan pencarian data yang dapat berubah dan selalu bisa diubah, dan memberi pengaruh kepada setiap yang ditemui selama di lapangan.⁸ Adapun menurut Sumardi Suryabrata

⁵ Durri Adriani dkk, "Metode penelitian," (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012) hlm. 32

⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif," (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm. 165

⁷ Supranto, "Teknik Sampling untuk Survey & Eksperiment," (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hlm. 134

⁸ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian pendekaran Oraktik," (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hlm.165

menyebut jika variabel dapat menjadi faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau hasil dalam penelitian.⁹

Dikarenakan variabel di dalam penelitian ilmiah selalu berubah-ubah dan setiap konsep memiliki variasi nilai masing-masing, maka perlu adanya atribut yang mencerminkan konsep dan konstruksi di dalam penelitian.¹⁰

Variabel yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu:

- a. Variabel bebas (X) merupakan bentuk variabel yang dapat memberikan pengaruh bagi variabel yang lain. Di dalam penelitian ini, variabel X-nya ialah “Penggunaan media visual komik”.
- b. Variabel terikat (Y) merupakan jenis variabel yang menjadi akibat dari posisi variabel bebasnya. Variabel Y pada penelitian ini yakni “sarana pemahaman materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak”.

2. Indikator Penelitian

Di dalam penelitian kuantitatif, variabel yang menunjukkan kecenderungan situasi disebut sebagai indikator. Di mana nantinya, akan digunakan sebagai alat untuk mengukur perubahan yang terjadi di dalam eksperimen penelitian.

Sementara itu, indikator X dan Y dalam penelitian tentang penggunaan media visual komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak, kita perlu merumuskan variabel X (indikator penggunaan media visual komik) dan variabel Y (indikator sarana pemahaman materi akhlak terpuji dan tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak).

Berikut adalah pendekatan yang mungkin relevan menurut penjelasan

⁹ Suryabrata, Sumadi, “metodologi Penelitian,” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000) hlm. 45

¹⁰ Fauzan Almanshur dan M Djunaidi Ghory, “Metodologi Penelitian pendidikan Kuantitatif,” (Malang: UIN Malang Press, 20019)

a. Indikator Variabel X:¹¹

- 1) Materi media visual komik melalui gambar yang disediakan.
- 2) Frekuensi penggunaan komik.
- 3) Jenis komik yang digunakan
- 4) Penggunaan elemen visual (gambar, warna, layout) di dalam komik.
- 5) Pengembangan informasi di dalam komik

b. Indikator Variabel Y:¹²

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur sarana pemahaman pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang adalah:

- 1) Keaktifan para siswa dalam mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran Akidah Akhlak
- 2) Ketepatan dalam melakukan eksplorasi
- 3) Keaktifan para siswa di dalam kelas pembelajaran
- 4) Memahami materi verbal
- 5) Interaksi peserta didik dalam ruang kelompok
- 6) Ketuntasan hasil belajar

F. Instrumen Penelitian

Bahan ajar yang dikembangkan di dalam penelitian ini dibuat secara mandiri oleh peneliti, akan tetapi mendapatkan bimbingan intensif dari dosen pembimbing dan divalidasi oleh ahli media di MI Nurussibyan Semarang. Dalam prosesnya, media belajar berupa komik yang telah dibuat, dinilai oleh ahli media dengan instrumen penilaian yang telah ditetapkan.

¹¹ Asy'ari, M. A., & Aziz, F., "Implementation of Islamic Character Education Through Comics Media at Islamic Boarding Schools in Gresik," *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 2018, hlm. 139

¹² Asy'ari, M. A., & Aziz, F., "Implementation of Islamic Character Education Through Comics Media at Islamic Boarding Schools in Gresik," *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 2018, hlm. 145

Adapun instrumen penilaian untuk memvalidasi media komik yang telah dibuat terdiri dari:¹³

1. Kondisi fisik dari komik yang dibuat
2. Kualitas bahan komik yang digunakan
3. *Emoticon Impact* atau ketersampaian gambar dalam menjelaskan situasi yang sesuai alur cerita di dalam komik
4. Desain sampul
5. Isi cerita, meliputi kualitas materi yang digunakan serta penggunaan bahasa yang digunakan di dalam komik
6. Kualitas teknis, meliputi cara menyusun panel percakapan, tata letak cerita serta penggunaan font dan pemilihan gambar visual.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada setiap penelitian, teknik atau metode untuk mengumpulkan data menjadi sangat penting dan dibutuhkan. Terutama karena data lapangan sangat menentukan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan.

Pengumpulan data di lapangan dapat dilakukan dengan beberapa metode, di antaranya yaitu:

1. Metode Tes

Tes adalah pemberian sejumlah pertanyaan untuk digunakan sebagai pengukur keterampilan, intelegensi, pengetahuan, serta bakat atau kemampuan, maupun perubahan yang dialami oleh objek yang diteliti.¹⁴ Selain itu, metode ini juga bisa dijelaskan sebagai teknik yang digunakan untuk mengukur data lapangan.¹⁵

¹³ Ummu Jauharin Farda, dkk., "Validitas Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains di Madrasah Ibtidaiyah," Jurnal Konferensi Nasional PD-PMI Se-Indonesia, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, September 2022

¹⁴ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian dengan Pendekatan Praktik," hlm. 150

¹⁵ Arifin, Zaenal, "Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan," (Bandung: Remaja Rosdakarya) hlm. 228

Menurut penjelasan yang lain, metode tes juga menjadi instrumen yang dapat dikelola dalam pengukuran perubahan perilaku seseorang. Adapun cara untuk mengukurnya yakni dengan menggunakan rangkaian pertanyaan yang diberikan kepada subjek dan menuntut pemenuhan tugas-tugas kognitif.¹⁶

Tes pencapaian (*Archivement Test*), merupakan tes yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa. Tes ini berkaitan erat dengan materi pembelajaran yang didapatkan di sekolah. Adapun skor dari tes ini akan digunakan untuk mengukur perubahan atau capaian responden. Oleh sebab itu, skor pada tes ini seringkali dijadikan sebagai dasar untuk program remidiasi atau evaluasi pembelajaran dari program tertentu.¹⁷

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, metode tes dikembangkan untuk mengetahui hasil nilai *pre test* dan *post test* terhadap kualitas belajar para siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang. Khususnya untuk mengetahui perubahan atau perkembangan para siswa dari proses belajar tanpa menggunakan media lain selain bahan ajar hingga ketika menggunakan media visual komik.

2. Metode Observasi

Secara pengertian psikologis, observasi atau yang sering disebut sebagai tindakan pengamatan, merupakan akumulasi dari hasil kegiatan pengamatan yang ditujukan pada objek dengan menggunakan panca indera.¹⁸ Metode observasi merupakan tindakan yang harus dialami secara langsung. Di dalam kelas, guru dituntut

¹⁶ Ibnu Hajar, "Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Pendidikan," (Bandung: Rosdakarya, 2015), hlm. 173.

¹⁷ Ibnu Hajar, "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Pendidikan," (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 178

¹⁸ Suharsono, Puguh, "Metode Penelitian Kuantitatif," (Jakarta: Indeks, 2010) hlm. 81

tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengawasan serta interpretasi kepada para siswanya.¹⁹

Dalam hal ini, metode observasi dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:²⁰

- a. Mengumpulkan segala informasi atau data yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti. Tidak hanya data yang berkaitan dengan peristiwa tetapi juga segala detail yang berkaitan dengan variabel penelitian.
- b. Mengumpulkan pengukuran terhadap perilaku atau tindakan di dalam kegiatan yang dilakukan. Terutama yang berhubungan dengan interaksi sosial dari objek yang diteliti.

Adapun jenis metode observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis observasi tak terstruktur. Peneliti tidak melakukan persiapan secara khusus, namun peneliti secara langsung mengamati tingkah laku serta alur yang terjadi di lapangan. Peneliti mengamati secara langsung arus peristiwa dan mencatatnya untuk dianalisis. Metode ini berfungsi dalam mengetahui secara langsung dari apa yang dilakukan oleh para siswa di dalam kelas.²¹

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada saat para siswa masih menerima sistem pembelajaran dengan metode ceramah hingga ketika sudah menggunakan media komik. Tepatnya pada tanggal 11, 18 dan 25 Januari 2024. Dalam pencarian data dengan menggunakan metode observasi ini, peneliti melibatkan diri secara langsung dalam aktivitas pembelajaran dan mengamati bagaimana proses belajar dan mengajar di kelas V MI Nurussibyan Semarang berlangsung. Kemudian peneliti mencatat hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung. Mulai dari mengamati aktivitas siswa di dalam kelas,

¹⁹ Zainal Arifin, "Penelitian Pendidikan, ibid," (Jakarta: Indeks, 2009), hlm. 230

²⁰ Zainal Arifin, "Penelitian Pendidikan, ibid," (Jakarta: Indeks, 2009), hlm. 231

²¹ Rumidi, Sukendar, "Metodologi Penelitian dan Petunjuk Praktis Pemilih Muda," (Yogyakarta: UGM) hlm. 77

melihat keaktifan para siswa, bagaimana para siswa menerima dan memahami materi pembelajaran, tata krama para siswa terhadap guru serta bagaimana komunikasi yang berlangsung antara guru dan para siswa.

Dalam melakukan pengamatan pada saat observasi di penelitian ini, peneliti mengacu pada indikator pengamatan yang menjadi kriteria atau tanda-tanda konkret yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pembelajaran berlangsung dengan baik atau tidak. Adapun indikator observasi yang digunakan di antaranya yaitu:²²

- a. Partitisipasi Siswa
- b. Keterlibatan Siswa
- c. Interaksi antara Guru dan Siswa
- d. Pemahaman Materi
- e. Penggunaan Strategi Pembelajaran
- f. Ketertarikan dan Motivasi
- g. Kesesuaian Materi dengan Kebutuhan Siswa
- h. Evaluasi Hasil Belajar
- i. Kualitas Lingkungan Pembelajaran

3. Wawancara Mendalam

Peneliti menggunakan sejumlah informan penelitian, di antaranya yaitu Kepala MI Nurussibyan Semarang, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, serta wali kelas V MI Nurussibyan Semarang. Proses wawancara dilakukan untuk mengetahui genealogi sistem pembelajaran di MI Nurussibyan Semarang serta memahami penilaian dari perubahan karakter siswa dengan menggunakan media yang diteliti. Selain itu, juga untuk mengetahui sejarah dari MI Nurussibyan Semarang serta bagaimana pembelajaran yang berlangsung di MI Nurussibyan Semarang selama ini, sehingga dapat

²² Joyce, B., "Models of teaching," (Pearson, 2015)

mengetahui bentuk kegiatan belajar mengajar yang dibutuhkan dalam pengembangan pengetahuan masing-masing siswa.

Melalui data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber, peneliti lakukan pada 14 Desember 2023 dan 25 Januari 2024 terhadap narasumber yang sudah disebutkan di atas, peneliti berhasil mendapatkan data terkait bagaimana sistem pembelajaran di MI Nurussibyan Semarang selama ini. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam untuk menggali informasi terkait kondisi dan kebutuhan pihak sekolah dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Kemudian, peneliti juga mencoba mencari tahu lebih jauh terkait kendala dan tantangan yang dialami para guru dalam mengembangkan pembelajaran di MI Nurussibyan Semarang. Wawancara ini juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan hasil pemahaman para siswa terhadap materi Akidah Akhlak pada saat *pre test* dan *post test*. Sementara itu hasil wawancara lebih lengkapnya tercantum dalam lampiran 13.

4. Lembar Penilaian

Dapat dikatakan juga sebagai media untuk menilai produk media belajar yang dibuat oleh peneliti. Pada penelitian ini, yang dinilai yakni media visual berupa komik dengan judul 'Generasi Islami' yang berisi materi terkait akhlak terpuji dan tercela. Di mana ahli media memberikan penilaian melalui lembar penilaian yang telah disediakan. Setelah itu, uji kelayakan serta kualitas dari komik yang dibuat akan divalidasi oleh ahli media dari MI Nurussibyan Semarang.

5. Studi Dokumen

Dokumen hasil penelitian tentang efektivitas pembelajaran berbasis media visual komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak akan dilakukan pengecekan kesesuaian dari data-data yang diperoleh dari lapangan. Sebelumnya, peneliti melakukan studi referensi melalui informasi yang ada di dalam buku maupun internet. Selain itu, juga

terdapat data hasil pembelajaran atau nilai para siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang terkait materi Akidah Akhlak. Adapun semua data yang diperoleh dalam dokumen ini merupakan data yang digunakan untuk mendukung efektivitas pembelajaran menggunakan media visual komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Selain dokumen-dokumen di atas, peneliti juga melakukan studi terhadap dokumen yang didapatkan dari pihak MI Nurussibyan Semarang. Di antaranya yaitu profil sekolah, data sistem pembelajaran, daftar nama serta informasi para siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang, serta data hasil pembelajaran pada saat *pre-test* dan *post-test*.

H. Teknis Analisis Data

Pengolahan data dapat dilakukan dengan cara:²³

1. *Editing* (penyuntingan). Langkah ini dilakukan dengan memeriksa semua data pertanyaan yang hendak diberikan kepada responden.
2. *Coding* (pengkodean). Langkah ini dilakukan dengan membuat tanda atau simbol dari jawaban yang diberikan oleh responden.
3. *Tabulating* (tabulasi). Dilakukan dengan cara menyusun dan mengkalkulasi data yang diperoleh dari hasil penelitian, kemudian ditampilkan melalui bentuk tabel.

Langkah selanjutnya setelah data diolah, hasil penelitian dapat dianalisis dan mencari jawaban dari hipotesis yang telah dilempar. Dalam hal ini, keefektifan media komik guna mendorong peningkatan pembelajaran materi Akidah Akhlak di kelas V MI Nurussibyan Semarang.

Namun begitu, analisis dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:²⁴

²³ Warsito, Hermawan, "Pengantar Metodologi Penelitian," (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007) hlm.84.

²⁴ Suharsimi Arikunto, "Metode Penelitian," (Jakarta: Rineka Cipta) hlm. 332

1. Uji Validitas

Validitas data merujuk pada seberapa baik sebuah instrumen atau metode pengumpulan data mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur. Untuk memastikan validitas data, beberapa langkah dapat dilakukan:²⁵

a. Penggunaan Instrumen yang Tepat

Memastikan bahwa instrumen atau metode yang digunakan memang dapat mengukur variabel yang dimaksud

b. Perencanaan yang baik

Merencanakan studi atau penelitian dengan cermat untuk mengurangi bias dan mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil

c. Uji Coba Awal (*Pilot Study*)

Melakukan uji coba terhadap instrumen atau metode yang akan digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan perbaikan sebelum penelitian utama dilaksanakan.

d. Analisis Data yang Cermat

Melakukan analisis data dengan hati-hati menggunakan teknik-teknik statistik yang sesuai untuk memastikan kesesuaian antara teori dan temuan empiris.

Dengan memperhatikan aspek-aspek di atas, peneliti dapat meningkatkan validitas data yang dihasilkan, sehingga kesimpulan dan temuan yang didapat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Adapun rumus yang dapat digunakan ialah sebagai berikut:

$$r = \frac{\sum(X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum(X_i - \bar{X})^2 \sum(Y_i - \bar{Y})^2}}$$

²⁵ Suharsimi Arikunto, "Metode Penelitian," (Jakarta: Rineka Cipta) hlm. 332

Keterangan:

X_i & Y_i : Skor masing-masing dari dua variabel yang dibandingkan

$\bar{X}$ & $\bar{Y}$: Rata-rata dari masing-masing skor yang dibandingkan

2. Uji Reliabilitas

Setelah memperoleh validitas, maka hasil penelitian harus dipertimbangkan juga realibilitas pengukurannya. Di mana pengukuran realibilitas ditujukan guna menentukan konsistensi data penelitian. Nantinya, hasil pengukuran reliabel dapat memperlihatkan instrumen yang bisa digunakan serta instrumen yang harus ditinggalkan di dalam penelitian. Adapun untuk mengujikan reliabilitas, penelitian ini menggunakan uji *Cronbach alpha*. Di mana hasil uji yang diperoleh dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan dari konsistensi skala pendataan. Dengan pengujian ini, skala reliabel dapat dibuktikan apabila *cronbach alpha* yang diperoleh sebesar lebih dari 0.70. Meskipun, apabila hasil menunjukkan 0,60-0,70 juga masih dapat diterima.²⁶

Rumus Cronbach Alpha:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien dari reliabilitas alpha

K = jumlah pertanyaan yang diajukan

$\sum \sigma^2 b$ = Keseluruhan varian dari butir pertanyaan

²⁶ Suharsimi Arikunto, "Metode Penelitian," (Jakarta: Rineka Cipta) hlm. 341

σ^2_t = Total dari variansi

Apabila r_{hitung} telah diperoleh, maka instrumen yang digunakan harus dibuktikan reliabel. Adapun pengujian ini dapat dilakukan dengan mengkonsultasikan dengan r_{tabel} yang mana memiliki toleransi taraf kesalahan 5% maupun 1%. Dari sana, nantinya akan diketahui apakah data yang didapatkan telah reliabel atau belum.

Guna menentutas skala kualitas dari instrumen yang dapat diandalkan, bisa dilakukan dengan melihat pedoman dalam tabel:²⁷

Tabel 3.2
Interpretasi Nilai R

Besarnya r	Interpretasi
Antara 0.80 sampai dengan 1.00	Sangat kuat
Antara 0.60 sampai dengan 0.80	Kuat
Antara 0.40 sampai dengan 0.60	Cukup Kuat
Antara 0.20 sampai dengan 0.40	Rendah
Antara 0.00 sampai dengan 0.20	Sangat Rendah

3. Uji Normalitas

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui daya normal dari sampel penelitian yang berdistribusi. Penggunaan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan model uji *liliefiors* (L_0).²⁸ Sementara itu, untuk melakukannya, dapat dilakukan cara-cara sebagai berikut:

Pertama, taraf signifikansi (α) harus ditentukan lebih dahulu. Dengan menggunakan hipotesis yang telah ditentukan, maka pada $\alpha = 5\%$ (0,05) dapat diujikan sebagai berikut:

²⁷ Suharsimi Arikunto, "Metode Penelitian," (Jakarta: Rineka cIPTA) hlm. 164

²⁸ Supardi, 'Aplikasi Statistika dalam Penelitian), (Jakarta: Ufuk Press) hlm. 111

H_0 : Sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal

H_a : Sampel tidak berasal dari populasi dengan distribusi normal

Kriteria pengujiannya yaitu sebagai berikut:

$L_0 = L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya hipotesis nol dapat diterima

$L_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$ maka hipotesis nol tidak akan diterima

Kedua, mengujikan normalitas dengan cara:

- a. Menjadikan data hasil pengamatan yang berupa $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ menjadi bentuk bilangan baku. Bisa dilakukan dengan rumus:

$$Z_i = \frac{(X_i - M)}{s}$$

Keterangan:

Z_i = skor baku

X_i = skor data

M = mean/rata-rata

s = simpangan baku/standar deviasi

- b. Bilangan baku yang berhasil lulus uji, dilakukan pengukuran peluang dengan rumus:

$$F(z_i) = P(z < z_i)$$

- c. Kemudian menghitung proporsi bilangan baku yakni $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ menjadi z_i .

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n}{n}$$

- d. Mengitung rentang atau selisih $F(z_i)$ dengan $S(z_i)$, lalu menentukan jumlah akhirnya.
- e. Mengambil jumlah terbesar dari jumlah mutlak selisih, di mana akan digunakan sebagai jumlah L_0 atau L_{hitung} .
- f. Kemudian, menerima atau menolak H_0 . Langkah ini dilaksanakan dengan membandingkan jumlah L_0 dengan hasil

L_{tabel} yang diperoleh dari tabel *liliefors*. di sini, signifikansi yang dipilih yakni $\alpha = 0.05$.

4. Uji Hipotesis

Apabila data telah terbukti normal, maka yang harus dilakukan yaitu pengujian hipotesis menggunakan Uji-t, yang rumusnya adalah:

$$t_{hit} = \frac{M}{S \sqrt{\frac{1}{n}}}$$

Keterangan:

t_{hit} = Hasil penghitungan

M = Skor rata-rata objek penelitian

S = simpangan baku

N = Total data dari objek penelitian

Selanjutnya, uji hipotesis dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis awal, yaitu:

H_0 = jumlah rata-rata nilai hasil belajar materi materi Akidah Akhlak siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang dengan menggunakan media visual komik nilainya lebih kecil jika dibandingkan dengan sebelum dilakukan eksperimen.

H_a = rerata hasil belajar materi Akidah Akhlak pada siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang dengan menggunakan media visual komik nilainya lebih besar jika dibandingkan dengan sebelum dilakukan eksperimen

- b. Menentukan signifikansi dengan taraf 5% atau 0,05
- c. Memastikan derajat bebas (db) dengan rumus:

$$db = n-1, \text{ yaitu sebesar } 58$$

- d. Memastikan batas kritis dari nilai label, dirumuskan dengan:

$$t_{\text{tabel}} = t(\alpha, db)$$

$$= t(0,05, 58) = 2,00$$

- e. Menentukan simpangan baku
- f. Mengukur t_{hitung}
- g. Menyimpulkan hasil dari hipotesis, dimana syarat diterimanya hipotesis ialah sebagai berikut:

H_0 dapat diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

H_0 bisa ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Kemudian, dalam penghitungan akhir hasil penelitian, peneliti menggunakan metode analisis melalui cara menghitung prosentase/frekuensi, di mana rumusnya ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka prosentase/efektivitas

F = Prosentase dari frekuensi

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Adapun dalam menganalisisnya, penelitian ini menggunakan panduan dari Anas Sudjono untuk menetapkan prosentase yang distandarkan, yaitu:²⁹

Angka Prosentase	Efektivitas
75% - 100%	Sangat Baik
50% - 74%	Baik
25% - 49%	Cukuo Baik
$\leq 24\%$	Kurang Baik

²⁹ Sudjono, Anas, "Pengantar Statistika," (Jakarta: Raja Grafindon Persada, 1995), hlm. 70

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pre-Test

Penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media belajar berupa komik dalam meningkatkan pembelajaran para siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang dijelaskan dalam deskripsi hasil penelitian dalam bentuk data dan analisisnya.

Pada pelaksanaan pre-test, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar para siswa dengan baik dan seksama. Tidak hanya pengamatan terhadap peserta didik saja, melainkan juga terhadap guru dan suasana yang berlangsung dalam proses belajar mengajar. Dari sana, peneliti dapat mengetahui bagaimana metode yang digunakan guru di dalam kelas dalam menjelaskan materi Akidah Akhlak di MI Nurussibyan Semarang.

Proses berlangsungnya kelas pada saat pelaksanaan *pre test* dimulai dengan pembacaan doa bersama di awal pembelajaran. Kemudian guru melakukan absensi terhadap para siswa. Setelah itu, guru melakukan apersepsi terhadap materi yang dipelajari. Proses kelas berlangsung dengan guru sebagai komando utama pembelajaran dengan metode ceramah. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan dan soal kepada para siswa.

1. Hasil Pre-test

Tabel 4.1
Nilai Hasil Belajar Pre-Test

Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
R-1	65	70	Tidak Lulus
R-2	50	70	Tidak Lulus
R-3	80	70	Lulus
R-4	75	70	Lulus
R-5	55	70	Tidak Lulus

R-6	75	70	Lulus
R-7	70	70	Lulus
R-8	65	70	Tidak Lulus
R-9	75	70	Lulus
R-10	75	70	Lulus
R-11	60	70	Tidak Lulus
R-12	55	70	Tidak Lulus
R-13	60	70	Tidak Lulus
R-14	70	70	Lulus
R-15	60	70	Tidak Lulus
R-16	60	70	Tidak Lulus
R-17	65	70	Tidak Lulus
R-18	65	70	Tidak Lulus
R-19	75	70	Lulus
R-20	75	70	Lulus
R-21	50	70	Tidak Lulus
R-22	60	70	Tidak Lulus
R-23	55	70	Tidak Lulus
R-24	75	70	Lulus
R-25	60	70	Tidak Lulus
JUMLAH	1.635	1.750	10 Tuntas 15 Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi	80		
Nilai Terendah	55		
Rata-rata	65,40		

Jumlah = 1.635

$$\text{Rata-rata} = \frac{1635}{25} = 65.40$$

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan} &= \frac{10}{25} \times 100\% \\
 &= 40\% \\
 \text{Tidak Tuntas} &= \frac{15}{25} \times 100\% \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

Hasil penelitian pada sesi *pre-test* yang dilaksanakan oleh peneliti pada Kamis, 11 Januari 2024, diketahui bahwa jumlah siswa kelas V di MI Nurusibyan Semarang berjumlah 25 siswa. Di antaranya terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Hasil pada *pre-test* ini menampilkan bahwa nilai pembelajaran Akidah Akhlak para siswa mendapat nilai rata-rata kelas 65,40, yang mana merupakan hasil penghitungan dari jumlah nilai dari keseluruhan siswa (1.635) dibagi jumlah siswa (25).

Sementara itu, jumlah siswa yang berhasil tuntas pada uji *pre-test* ada sebanyak 10 dan yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa. Hasil ketuntasan *pre-test* siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang baru mencapai 40%. Angka tersebut didapat melalui penghitungan jumlah siswa yang tuntas KKM yakni 10 siswa, kemudian dibagi jumlah siswa keseluruhan (25) lalu dikali 100%, dan ditemui hasil 40%.

Kemudian, dari penghitungan hasil *pre-test* tersebut, diketahui bahwa masih banyak siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang belum mampu menyelesaikan evaluasi belajar dengan baik. Terutama karena hasil rata-rata hasil penilaian dalam kelas tersebut belum mampu memenuhi KKM yang ditetapkan, yakni 70.

Adapun nilai tes dari evaluasi *pre-test* dapat dijelaskan dalam tabel:

Tabel 4.2
Hasil Pre-Test

No	Indikator	Hasil Pengamatan
1.	Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal	65.40
2.	Ketuntasan belajar siswa	40%

Menurut hasil yang ditunjukkan dalam data di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil ketuntasan siswa ketika masih belum memperoleh *treatment* pembelajaran dengan media visual komik masih di bawah rata-rata yang diharapkan, yakni rata-rata 70. Sedangkan dalam hasil ipre-test tersebut, hasil rata-ratanya baru mencapai 65,40 dengan persentase ketuntasan 40%.

Guna memacu kualitas belajar para siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang untuk mendapatkan ketuntasan maksimum, peneliti menawarkan cara berbeda dalam sistem pengajarannya, yakni dengan menggunakan media visual komik. Di sini, peneliti menggunakan komik berjudul 'Generasi Islami' yang dibuat sendiri dengan mengikuti kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak para siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang.

2. Hasil Pengamatan Pre-test

Penelitian yang dilakukan pada saat *pre-test* merupakan kegiatan yang lebih condong pada upaya untuk membentuk kolaborasi antara peneliti dengan guru pengampu kelas Akidah Akhlak. Kolaborasi ini dilakukan guna mengetahui kondisi serta kompetensi bahan ajar yang digunakan di MI Nurusibyan Semarang.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan konsultasi dengan guru pengampu di kelas V MI Nurusibyan Semarang yakni Bapak Sihit, S.pd. guna mengetahui kondisi kemampuan penguasaan kompetensi dari peserta didik. Secara umum, peneliti melihat

permasalahan mulai dari belum terpenuhinya nilai yang mencapai rata-rata kelas di bawah standar yang ditetapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji dan tercela.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *pre-test*, guru kelas masih mempraktikkan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran dan hanya mengandalkan buku bahan ajar, tanpa menggunakan media tambahan. Metode konvensional yang Wali Kelas V MI Nurusibyan Semarang jelaskan ialah pembelajaran dengan metode ceramah dan satu arah.

Pada umumnya para siswa masih takut salah dalam mengisi soal dan kurang memahami dalam praktiknya, hal ini karena kurangnya para siswa belum bisa memahami pelajaran yang diberikan di dalam kelas. Pada pelaksanaan *pre-test* yang dilaksanakan di MI Nurusibyan Semarang pada Kamis, 11 Januari 2024, keefektifan serta hasil belajar bisa dilihat dan diamati melalui tabel:

Tabel 4.3

Hasil Pengamatan Pre-test

No.	Aspek	Skor	Skor Maksimum	(%)	Klasifikasi
1.	Keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan	25	50	50%	Cukup
2.	Ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan eksplorasi	28	50	56%	Cukup

3.	Interaksi antar peserta didik dalam bekerja kelompok	29	50	58%	Baik
4.	Ketuntasan hasil belajar	20	50	40%	Cukup
JUMLAH		102	200	51%	CUKUP

Data tabel tersebut diambil berdasarkan hasil pengamatan *pre-test* dengan acuan nilai yang diklasifikasikan oleh guru kelas dengan bertumpu pada empat (4) aspek penilaian, yaitu keaktifan peserta didik, ketepatan waktu dalam eksplorasi, interaksi antar peserta didik saat berada di kelas dan hasil ketuntasan siswa. Di mana dalam masing-masing klasifikasi tersebut, nilai maksimumnya ialah 50.

Ketika dilakukan pengamatan, nilai setiap aspek yang diperoleh dalam *pre-test* ternyata belum memenuhi ataupun mendekati hasil maksimum yakni 200, dan hanya mampu memperoleh skor 102. Melalui hasil pengamatan tersebut pula, guru kelas V MI Nurusbayan Semarang, Sihat, S.pd mengatakan bahwa hasil pembelajaran para siswanya masih membutuhkan penanganan lebih lanjut.¹

Setelah melakukan pengamatan, hasil yang didapatkan dalam *pre-test* yaitu:

- a. Kurangnya partisipasi para siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di sini guru masih menggunakan metode ceramah dan membuat suasana kelas terkesan membosankan.
- b. Kurangnya interaksi antar peserta didik

¹ Hasil wawancara dengan guru kelas V MI Nurusbayan Semarang, Sihat, S.pd pada tanggal 5 Januari 2024.

- c. Mayoritas siswa masih memperoleh nilai akhir dari pembelajarannya yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
- d. Para siswa cenderung enggan berpartisipasi ketika guru melempar pertanyaan.

B. Desain Komik dan Validasi Ahli Media

1. Desain Komik

Berdasarkan desain yang telah ditetapkan, peneliti merancang karakter tokoh sesuai dengan figur anak-anak Islami yang sikap dan tindakannya dapat menjadi contoh yang baik. Selain itu, peneliti juga merancang komik berjudul “Generasi Islami” dengan aplikasi digital dan kertas pada permulaan untuk membuat sketsa cerita.

Pada tahap perancangan, peneliti menyiapkan ide utama yang kemudian dituangkan dalam konsep berupa gambar sketsa yang dibuat per panel. Pembuatan sketsa ini bertujuan untuk mematangkan desain komik serta mempermudah desain komik secara digital.

Setelah sketsa selesai, desain dibentuk secara digital melalui aplikasi Canva Premium. Menggunakan aplikasi ini, peneliti mengolah sketsa yang tertuang di dalam kertas menjadi bentuk gambar visual berwarna. Di aplikasi Canva juga, peneliti mendesain gambar serta alur cerita hingga tuntas. Adapun lama pembuatannya membutuhkan waktu hingga tiga minggu.

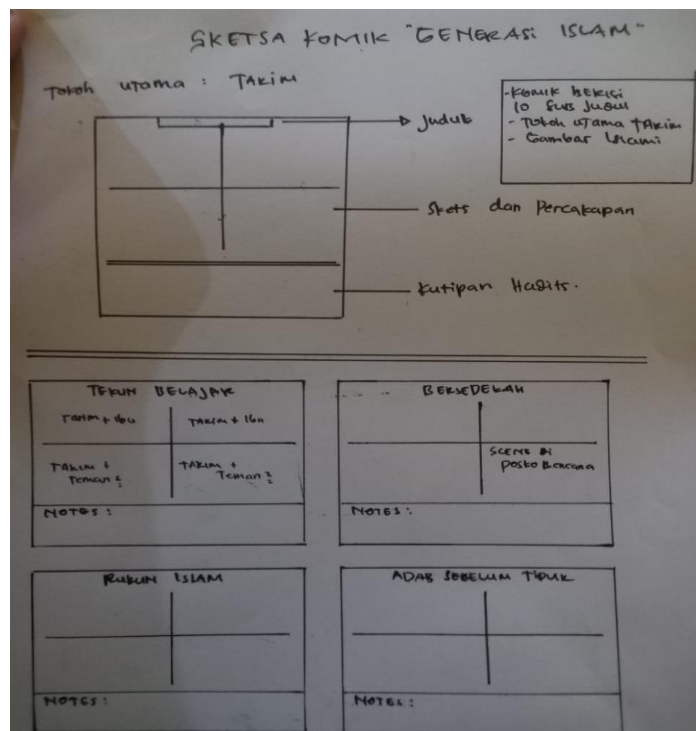
Media visual komik dibuat untuk dipergunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan pemahaman dan tanpa menggunakan sarana lagi dalam penggunaannya. Selain itu, juga mendorong para siswa untuk belajar secara mandiri. Berikut tabel langkah pembuatan komik ‘Generasi Islami’.

Tabel 4.4
Langkah Pembuatan Komik

Langkah 1	Penentuan tema komik, termasuk tujuan dan pesan yang dimuat di dalamnya
Langkah 2	Penyusunan alur cerita komik
Langkah 3	Penentuan karakter tokoh yang digunakan
Langkah 4	Pembuatan skrip dan dialog
Langkah 5	Membuat sketsa desain komik
Langkah 6	Pembuatan komik dengan menggunakan Canva
Langkah 7	Pencetakan komik
Langkah 8	Validasi komik

Berikut adalah contoh gambar komik “Generasi Islami” yang peneliti buat:

Gambar 4.1
Proses Pembuatan Naskah Cerita



Gambar 4.2
Desain Komik

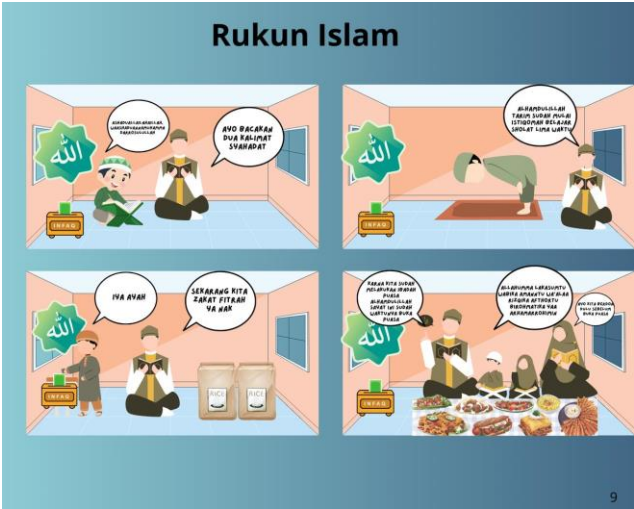


Gambar 4.3
Komik yang sudah dicetak



DAFTAR ISI:

KATA PENGANTAR	2
MENGUCAPKAN TERIMA KASIH	3
JUJUR	4
MENDOAKAN ORANGTUA	5
TEKUN BELAJAR	6
BERBAGI DENGAN TETANGGA	7
BERSEDEKAH	8
RUKUN ISLAM	9
MENAHAN MARAH	11
ADAB KELUAR MASUK KAMAR MANDI	12
ADAB SEBELUM TIDUR	13



2. Data Validasi Ahli Media

Penggunaan media visual komik dalam aktivitas pembelajaran Akidah Akhlak di MI Nurussibyan Semarang juga telah mendapatkan verifikasi dari ahli media. Peneliti melakukan proses penelitian dengan menyerahkan lebih dahulu produk media komik sekaligus dengan lembar validasi kualitas komik 'Generasi Islami'. Adapun ahli media yang memberikan validasi ialah Ayatunnisak, S.Pd. yang memberikan tanda pengesahan pada 4 Januari 2024.

Ayatunnisak, S.Pd. merupakan ahli media di MI Nurussibyan Semarang yang bertugas dalam menyiapkan serta mengakomodir bahan pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Selain itu, ia juga ditugaskan dalam urusan administrasi media yang berhubungan dengan hubungan kemasyarakatan (Humas).

Penilaian dari ahli media dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Nilai per- Aspek	Skor Maks	Skor (%)	Kategori
Kondisi Fisik	8	10	80%	Layak
Kualitas Bahan	8	10	80%	Layak
Emoticon Impact	7.5	10	75%	Layak
Desain Sampul	7.5	10	75%	Layak

Isi Cerita	9	10	90%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	8	10	80%	Layak
Jumlah Total				48
Skor Maksimal				60
Presentase				80%
Kriteria				Layak

Melalui hasil nilai tersebut, diketahui bahwa terdapat enam aspek yang digunakan sebagai acuan perolehan nilai dari ahli media terhadap komik 'Generasi Islami. Di antaranya yaitu tampilan fisik dari komik, desain sampul, kekuatan emosi, kualitas isi cerita, dan teknis dalam pembuatan komik. Setiap aspek memiliki skor 10. Sementara itu, nilai yang diberikan pada setiap aspek, berjumlah di atas lima (5) semua, dengan jumlah total 48 dan menunjukkan bahwa nilai yang didapat sudah di atas 50% dari total perolehannya, yakni dengan presentase 80%.

Berdasarkan penilaian tersebut pula, ahli media dari MI Nurussibyan Semarang menyatakan bahwa komik 'Generasi Islami' layak untuk dijadikan media bahan ajar para siswa. Selanjutnya, data hasil validasi dari ahli media tersebut juga dikukuhkan pernyataan oleh ahli media di MI Nurussibyan Semarang sebelum diujicobakan di lapangan. Tak hanya itu, ahli media juga memverifikasi bahwa materi yang menjadi isi di dalam komik "Generasi Islami" bisa merepresentasikan materi Akidah Akhlak yang diajarkan untuk siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang.

C. Hasil Penelitian Post-test

Penelitian *post-test* dilaksanakan pada bulan Januari 2024 dengan menggunakan media visual komik pembelajaran Akidah Akhlak. Di mana

penelitian dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah dalam skenario pembelajaran. Adapun tahap yang dilakukan ialah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan untuk siap dalam proses penelitian, yakni dengan menyiapkan komik, materi tes dan soal tes untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang berlangsung. Di sini, peneliti bersama guru kelas sangat memperhatikan optimalisasi jalannya diskusi, kemudian mengarahkan serta membimbing para siswa dalam berjalannya pembelajaran. Terutama saat media komik digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan memberikan penekanan pada poin penting pada materi yang diberikan.

b. Tahap Implementasi Tindakan

Pada penelitian ini, pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media visual komik dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tanggal Pertemuan: Kamis, 18 dan 25 Januari 2024

Waktu : 10.00 – 11.45 WIB

Materi : Akhlak terpuji dan akhlak tercela

Guru masuk ke dalam kelas, kemudian guru mengucapkan salam. Para siswa kemudian menjawabnya secara serentak. Setelah itu, secara bersama-sama mengucapkan kalimat *basmallah*, yang mana rutin dilakukan setiap hari dalam memulai proses kegiatan belajar mengajar. Kemudian, guru mengabsen para siswa dan melakukan apersepsi terhadap pelajaran yang pada pertemuan sebelumnya telah diberikan.

Setelah itu, guru membagikan komik “Generasi Islami” dan membaginya ke dalam lima (5) kelompok pembelajaran, yang setiap kelompoknya beranggotakan lima siswa. Tidak lupa, guru kemudian menjelaskan metode pembelajaran dengan menggunakan media

visual komik yakni setiap siswa membaca dan memahami isi materi komik, kemudian bergantian memperagakan alur cerita di dalam komik.

Usai memperagakan isi komik, guru memberikan pertanyaan secara lisan terkait materi yang diperagakan. Ketika ada kelompok yang sedang memperagakan di depan kelas, para murid yang lainnya menyimak dan memahami dengan seksama makna dari peran yang diperagakan. Pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dapat dijawab oleh siapapun siswa yang ada di dalam kelas, baik yang memperagakan maupun yang menyimak.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media visual komik, guru memberikan tes untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Tes soal tersebut berupa soal pilihan ganda untuk setiap siswa. Dalam proses penggarapan evaluasi tersebut, guru berkeliling dari bangku ke bangku untuk mengawasi cara kerja atau cara para siswa menjawab pertanyaan yang diberikan. Setelah selesai, lembar soal dikumpulkan dan guru mengoreksi kemudian menilai hasil jawaban yang dikerjakan para siswa.

Ketika berlangsungnya pertemuan dalam pembelajaran ini, peserta didik terlihat sudah mulai aktif dan mau memberikan jawaban serta penjelasan terkait materi yang diajarkan dengan menggunakan media visual komik. Setelah setiap tahap terselesaikan, guru memberikan ulasan dan kesimpulan dari materi pembelajaran dengan menggunakan media visual komik 'Generasi Islami'.

Sebelum kelas berakhir, guru mengingatkan kembali agar para siswa semangat belajar dan mau belajar secara mandiri di dalam rumah. Terakhir, kelas diakhiri oleh guru dengan ucapan *hamdallah* dan kelas dibubarkan.

1. Hasil Post-test

Tabel. 4.6
Hasil Post-tes Peserta Didik Kelas V
MI Nurusbayan Semarang

No. Resp	Nilai	KKM	Keterangan
R-1	90	70	Lulus
R-2	75	70	Lulus
R-3	70	70	Lulus
R-4	90	70	Lulus
R-5	85	70	Lulus
R-6	85	70	Lulus
R-7	80	70	Lulus
R-8	85	70	Lulus
R-9	75	70	Lulus
R-10	90	70	Lulus
R-11	85	70	Lulus
R-12	60	70	Tidak Lulus
R-13	65	70	Tidak Lulus
R-14	75	70	Lulus
R-15	85	70	Lulus
R-16	70	70	Lulus
R-17	75	70	Lulus
R-18	70	70	Lulus
R-19	90	70	Lulus
R-20	65	70	Tidak Lulus
R-21	70	70	Lulus
R-22	60	70	Tidak Lulus
R-23	60	70	Tidak Lulus

R-24	70	70	Lulus
R-25	70	70	Lulus
JUMLAH	1.895	1.750	20 Tuntas 5 Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi	90		
Nilai Terendah	60		
Rata-rata	75,80		

$$\begin{aligned}\text{Rata-rata} &= \frac{1895}{25} \times 100\% \\ &= 75.80\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan} &= \frac{20}{25} \times 100\% \\ &= 80\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Ketidak-tuntasan} &= \frac{5}{25} \times 100\% \\ &= 20\%\end{aligned}$$

$$\text{Tuntas} = 20 \text{ siswa}$$

$$\text{Tidak Tuntas} = 5 \text{ siswa}$$

Nilai tes para siswa pada saat evaluasi *post-test* dapat dijelaskan melalui tabel sebagai:

Tabel 4.7
Evaluasi Hasil Belajar Post-Test

No	Indikator	Hasil Pengamatan
1	Rata-rata hasil belajar	75.80
2	Ketuntasan Peserta Didik	80%

Berdasarkan tabel hasil penelitian *post-test* tersebut, diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas mencapai 20 dan masih ada 5 siswa yang belum tuntas. Adapun jumlah keseluruhan nilainya mencapai 1.895, di mana jumlah tersebut sudah berhasil melampaui standar rata-rata dari jumlah KKM maksimumnya yakni 1.750. Sementara itu, jumlah rata-rata nilai *post-test* yakni 75,80 dan sudah mampu melampaui nilai KKM yang ditetapkan yakni 70. Jumlah ini didapat dari hasil penghitungan pembagian antara jumlah hasil keseluruhan (1.895) dibagi jumlah siswa yang mengikuti tes (25).

Selanjutnya, setelah dilakukan uji *post-test* ini, persentase ketuntasannya sudah mencapai 80%. Hasil ini didapat dari penghitungan 20 siswa yang telah lulus dan 5 lainnya belum lulus.

Kemudian, dari penghitungan hasil tersebut, menyatakan bahwa hampir keseluruhan dari siswa di kelas V MI Nurusbayan Semarang sudah mampu menyelesaikan evaluasi belajar dengan baik. Terutama karena hasil rata-rata hasil penilaian dalam kelas tersebut sudah mampu melampaui KKM yang ditetapkan (70) dengan perolehan rata-rata sebesar 75,80.

2. Hasil Pengamatan Post-test

Hasil observasi atau pengamatan dari proses penelitian pada *post-test* ialah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media visual komik di MI Nurusibyan Semarang sudah sesuai dengan tahapan dan panduan yang direncanakan. Hasilnya pun dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan skema yang telah dibuat.
- 2) Kerjasama para siswa terlihat meningkat dan saling proaktif.
- 3) Suasana kelas lebih aktif karena banyak siswa yang berebut menjawab pertanyaan dari guru.
- 4) Keaktifan siswa terlihat saat memperagakan isi cerita dalam komik.
- 5) Antusiasme terhadap pembelajaran terasa lebih aktif saat para siswa belajar menggunakan komik.

Tabel 4.8
Hasil Pengamatan Instrumen Observasi *Post-test*

No .	Aspek	Skor	Skor Maksimum	(%)	Klasifikasi
1.	Keaktifan peserta didik mengajukan pertanyaan	40	50	80%	Baik
2.	Ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan eksplorasi	45	50	90%	Baik

3.	Interaksi antar peserta didik dalam bekerja kelompok	43	50	86%	Baik
4.	Ketuntasan hasil belajar	40	50	80%	Baik
JUMLAH		168	200	84 %	BAIK

Melalui tabel data penilaian yang diisikan oleh guru kelas V MI Nurussibyan Semarang, Sihat, S.Pd., skor dari empat (4) aspek yang menjadi fokus pengamatan sudah mencapai 168 dari jumlah skor maksimum 200. Kemudian rata-rata hasil presentase dari penilaian pengamatan juga sudah mencapai 84%, ini artinya, hasil pembelajaran pada saat *post-test* sudah mampu melampaui hasil pengamatan pada saat *pre-test*.

Setelah dilakukan pengamatan, pada pembelajaran *post-test* terdapat peningkatan hasil nilai. Di mana rata-ratanya diperoleh 75,66, meningkat dari hasil *pre-test* yang hanya sebanyak 65,16. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut diketahui telah mampu memenuhi dan mencapai indikator keberhasilan kelas yang ditetapkan sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media visual komik menunjukkan adanya peningkatan pemahaman para siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang. Selama proses pembelajaran, para siswa aktif dalam menerima dan memberikan timbal balik

terkait pembelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas. Para siswa dapat memperagakan materi yang ada di dalam komik “Generasi Islmai” dengan baik. Selain itu, para siswa juga terlihat semakin percaya diri, baik untuk mempresentasikan materi maupun menanggapi diskusi yang diberikan oleh guru.

Pada pelaksanaan *post-test* dengan menyediakan media pembelajaran, rata-rata hasil pembelajaran sebesar 75.66. Di mana peserta didik yang mendapat nilai tuntas mencapai 80% atau sejumlah 20 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 20% atau 5 siswa.² Peningkatan hasil belajar setelah dilakukan ujicoba menggunakan media komik dalam pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurussibyan Semarang.

D. Analisis Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Pengujian perlu dilangsungkan untuk memastikan validitas dari soal-soal yang diujikan. Sebelum soal digunakan, peneliti lebih dahulu mengkonfirmasi kelayakan soal kepada guru pengampu Akidah Akhlak MI Nurussibyan Semarang, Bapak Sihit, S.Pd.

Kemudian setelah mendapat persetujuan dari guru pengampu, soal diujikan validitasnya terlebih dahulu. Nantinya, soal yang lolos validitas akan digunakan, sedangkan yang tidak lolos akan dihilangkan. Hasil dari data penelitian berbentuk skor pertanyaan yang diberikan usai pelaksanaan *post-test*. Dalam hal ini, terdapat 20 soal pertanyaan yang diberikan kepada 25 siswa tersebut yang berkaitan dengan pemahaman materi Akidah Akhlak.

² Hasil pembelajaran siswa MI Nurussibyan Semarang yang diberikan oleh guru kelas

Berdasarkan uji validitas terhadap butir-butir soal yang diberikan, diketahui bahwa keseluruhan dari pemain (25 siswa) dengan taraf signifikansi 5%, didapatkan hasil r_{tabel} senilai 0,361. Di sini, setiap soal dapat divalidasi apabila $r_{\text{hitung}} > 0,361$. Hasil dari uji validitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Pengujian Validitas

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah (Σ)	Presentase
1.	Valid	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11, 12,13,14,15,16,17,19, 20	18	90%
2.	Tidak Valid	6,18	2	10%

Dapat dijelaskan bahwa instrument soal yang diujikan validitasnya pada siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang, diperoleh 18 soal atau 90% valid. Kemudian dua atau 10% dari soal yang tidak valid. Adapun penghitungan lengkap dari validitas butir soal dapat dilihat dalam lampiran 11.

Sementara itu, berdasarkan hasil penghitungan terhadap indeks kesukaran butir soal, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Kesukaran Butir Soal

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
Soal 1	1,00	Mudah
Soal 2	0,83	Mudah
Soal 3	0,12	Sukar
Soal 4	0,77	Mudah
Soal 5	0,67	Mudah

Soal 6	0,77	Mudah
Soal 7	0,67	Sedang
Soal 8	0,77	Sukar
Soal 9	0,32	Sedang
Soal 10	0,09	Sukar
Soal 11	0,67	Sedang
Soal 12	0,77	Mudah
Soal 13	0,70	Sedang
Soal 14	0,64	Sedang
Soal 15	0,25	Sukar
Soal 16	0,96	Mudah
Soal 17	0,67	Sedang
Soal 18	0,64	Sedang
Soal 19	0,61	Sedang
Soal 20	0,32	Sedang

Apabila setiap butir soal memiliki keseimbangan kesukaran soal, bisa dijelaskan bahwa item tersebut mampu berdistribusi dengan baik. Adapun rumus yang bisa digunakan untuk pengujiannya yaitu:

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

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah siswa yang memberi jawaban

JS = Jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti tes

Melalui hasil dalam tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 8 soal yang tergolong mudah, 9 tergolong sedang dan 3 tergolong sukar atau susah.

2. Uji Reliabilitas

Pengukuran reliabilitas ini dilakukan guna mendapatkan konsistensi dalam pengukuran variabel. Di mana melalui reliabilitas dapat memberikan petunjuk mana instrumen yang bisa dipercaya. Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka bisa dikatakan bahwa butir soal tersebut telah reliabel.

Uji reliabilitas dioperasikan menggunakan penghitungan *cronbach alpha*. Pengukuran serupa biasanya juga digunakan untuk menguji kelayakan skala. Sebagai informasi, reliabilitas instrumen harus lebih dari 0,70 atau menunjukkan 0,60 - 0,70.

Dari hasil penghitungan, melalui nilai reliabilitas r_{11} 0,70 dan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dengan $k = 25$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,70$. Dikarenakan $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka diketahui bahwa koefisien dari hasil uji dapat dikatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Setelah diketahui analisis statistik skor *pre-test* dan pada *post-test*, maka langkah selanjutnya ialah mengetahui uji normalitas terhadap skor yang diperoleh. Pengujian ini dilakukan guna mencari tahu kenormalan dari distribusi data yang didapatkan.

Tabel 4.8

Ringkasan Sumber Data

Sumber Variasi	Pra-Test	Post-Test
Jumlah	1635	1895
N	25	25
Rata-rata	65,40	75,80
Varians (S^2)	76,92	101,42
Standart Deviasi (S)	8,77	10,07

Daya paling terakhir ialah analisis. Di mana analisis ini ialah nilai hasil tes akhir (*post-test*) dan dibandingkan dengan hasil *pra-test*. Adapun nilai rata-rata pada hasil *pra-test* yakni 65.40 dan rata-rata hasil pada *post-test* yakni 75.80. Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan pengujian dan analisis mendapatkan informasi seberapa jauh perbedaan atau selisih antara tinggi perbedaan rata-rata dan menggunakan metode belajar yang terbuka.

Kriteria di dalam pengujian ini yaitu:

Jika $(p) > \alpha$ artinya berdistribusi normal

Jika $(p) < \alpha$ artinya tidak berdistribusi normal

Setelah mengetahui hasil dari uji normalitas yakni pada *pre-test* diperoleh $P = 0,376$ dan pada *post-test* diperoleh $P = 0,513$ dengan membandingkan nilai $\alpha = 0,05$ maka hasil *post-test* $P = 0,513 > \alpha (0,05)$ dan hasil *pre test* $P = 0,376 > \alpha (0,05)$. Sehingga dapat dikatakan bahwa keduanya berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Untuk melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan lebih dulu uji rentang rata-rata pada *pre test* dan *post test*. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, telah diketahui bahwa homogenitas telah terjadi di antara kedua sampel. Rumus uji t yang digunakan yakni menggunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$

Adapun perhitungan yang digunakan ialah:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$$S^2 = \frac{[25-1]101,42 + [25-1]76,92}{25+25-2}$$

$$S = 87,80$$

$$= 9,44$$

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{75,80 - 65,40}{9,44 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{25}}} = 3,894$$

Berdasarkan perhitungan hasil penelitian diperoleh t hitung = 3,894 dan t tabel = 2,02 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 0,85$. Selain itu, presentase tingkat keberhasilannya pun mengalami perubahan yang positif. Di mana pada *pre test* 40% dan pada *post test* 80%.

Di dalam penelitian ini, kriteria pengujian H_0 diterima jika hasil t hitung < t tabel, sedangkan H_a diterima jika hasil t hitung > t tabel. Adapun hasil perhitungan uji-t pada penelitian ini diperoleh t hitung > t tabel, yakni $3,894 > 2,02$ maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima.

Dikarenakan, H_0 ditolak dan H_a diterima, maka penggunaan media visual komik sebagai sarana pembelajaran Akidah Akhlak efektif digunakan pada siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang tahun ajaran 2023/2024.

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar secara konvensional dengan cara belajar dengan menggunakan media visual komik.

Selain itu, H_0 diterima bila nilai rata-rata kedua kelas sama. Artinya, penggunaan media visual komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang tidak efektif digunakan. Sementara hipotesis alternatif/kerja (H_a) diterima bila nilai rata-rata kedua hasil tes tidak sama. Artinya, penggunaan media visual komik yang peneliti lakukan efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa nilai rata-rata yang didapatkan tidaklah sama, yakni 65,40 pada *pre-test* dan 75,80 pada *post-test*. Kemudian, tingkat prosentase ketuntasan para siswanya pun mengalami perkembangan, dari 40% menjadi 80%.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja. Artinya, penggunaan media visual komik dalam penelitian ini efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V MI Nurussibyan Semarang.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pendeskripsian hasil penelitian serta pembahasan hasil *post test* didasarkan atas refleksi pada saat berlangsungnya pengujian *pre-test*. Secara umum, aktivitas penelitian telah berlangsung dan berjalan dengan baik pada saat penelitian berlangsung sudah berjalan dengan baik.

Proses belajar atau transfer pendidikan dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan positif dan terdapat peningkatan pengetahuan serta kualitas pada individu. Berhasilnya proses pembelajaran ini juga tergantung pada sejumlah faktor. *Pertama*, faktor individu atau faktor yang bermuara dari dalam diri. Seperti kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, keuletan serta motivasi belajar yang kuat. *Kedua*, faktor sosial atau faktor eksternal. Contoh dari faktor ini ialah keluarga, lingkungan tempat tinggal, cara pembelajaran dari guru, fasilitas pembelajaran serta kesempatan yang didapatkan oleh peserta didik.

Penggunaan media visual komik pada aktivitas penelitian di sini menjadi cara pembelajaran yang mampu merepresentasikan dari pembelajaran yang efektif dan aktif. Namun tetap tidak mengurangi kekhasan atau identitas dari budaya belajar mengajar yang telah ada di MI Nurussibyan Semarang. Dengan menggunakan media visual komik, pembelajaran materi Akidah Akhlak menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa. Bahkan dapat memudahkan untuk memahami

terkait materi akhlak terpuji dan tercela melalui gambar dan penjelasan yang lebih jelas.

Peneliti menggunakan hasil pembelajaran para siswa pada saat *pre test* untuk mengetahui nilai homogenitasnya. Setelah diujikan dengan menggunakan media visual komik, hasil nilai para siswa pada *post-test* mengalami kenaikan dan menunjukkan bahwa penggunaan media komik ini dapat dikatakan efektif. Diketahui bahwa melalui media visual komik, memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu:

- 1) Partisipasi para siswa meningkat
- 2) Keaktifan para peserta didik meningkat dan dapat bekerjasama dengan temannya untuk merepresentasikan isi komik.
- 3) Partisipasi para siswa dalam menjawab pertanyaan dan memeragakan cerita komik tinggi.
- 4) Terciptanya suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan dengan baik

F. Refleksi Hasil Penelitian

1. Refleksi Pre-test

Pada pelaksanaan *pre-test*, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar para siswa dengan baik dan seksama. Tidak hanya pengamatan terhadap peserta didik saja, melainkan juga terhadap guru dan suasana yang berlangsung dalam proses belajar mengajar. Dari sana, peneliti dapat mengetahui bagaimana metode yang digunakan guru di dalam kelas dalam menjelaskan materi Akidah Akhlak di MI Nurussibyan Semarang.

Setelah melakukan pengamatan pada *pre-test*, peneliti mengetahui bahwa masih terlihat ketidakefektifan sistem pembelajaran Akidah Akhlak di kelas V MI Nurussibyan Semarang. Hal tersebut terutama karena dalam proses mengajarnya, guru kurang melakukan inovasi dan hanya mengandalkan pembelajaran konvensional, yakni dengan metode ceramah. Di dalam sistem

pengajaran konvensional, guru mendominasi penuh sistem komunikasi di dalam kelas, sehingga keaktifan siswa kurang tereksplorasi.

Melalui pengamatan yang telah dilakukan, proses belajar mengajar nampak membosankan karena guru hanya berceramah dan para siswa enggan mendengarkannya. Banyak siswa yang justru melakukan kegiatan sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku atau mencoret-coret bukunya. Akibatnya, banyak siswa di dalam kelas tersebut yang tidak mampu memenuhi kebutuhan KKM. Dari hasil pengamatan, perlu dilakukan adanya inovasi dalam sistem pembelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas V MI Nurusibyan Semarang.

2. Refleksi Post-test

Pelaksanaan metode belajar dengan menggunakan komik islami di kelas V MI Nurusibyan Semarang berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran sebelum peneliti melakukan observasi. Hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan *post test*, guru memberikan instruksi dengan jelas kepada para siswa terkait metode belajar *Role Playing* dengan menggunakan media visual komik. Tak hanya itu, guru juga pada akhirnya memberikan motivasi belajar bagi para siswa dan mampu menceritakan dengan baik inti dari cerita di dalam komik "Generasi Islami". Selain itu, siswa-siswa di dalam kelas tersebut menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media visual komik. Hal ini ditandai dengan semangat dan keseriusan para siswa dalam memeragakan isi cerita di depan kelas dan memberikan jawaban pada saat guru melempar pertanyaan.

Pada pengamatan *post-test*, peserta didik sudah aktif sebagaimana instruksi yang diberikan oleh guru kelas dan terbiasa berdiskusi dengan teman sekelompoknya, saling menanggapi pertanyaan, saling menjelaskan, dan saling bekerja sama dalam

memeragakan cerita di dalam komik. Selain itu, ketergantungan keaktifan di dalam kelas terhadap siswa yang pandai juga semakin berkurang, di mana semua siswa berebut untuk ikut andil dalam diskusi atau berkontribusi dalam menjawab pertanyaan yang telah disiapkan guru pengampu mata pelajaran tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual komik efektif sebagai sarana pemahaman pembelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji dan tercela pada kelas V MI Nurisibyan Semarang, hal itu dilihat dari data perhitungan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 3,894$ dan $t_{tabel} = 2,02$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 0,85$. Kriteria pengujian H_0 diterima jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$, sedangkan H_a diterima jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil perhitungan uji-t pada penelitian ini diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,894 > 2,02$), maka H_a diterima. Karena H_0 ditolak dan H_a diterima, maka variabel X dalam penelitian ini dapat dikatakan efektif dalam mempengaruhi variabel Y.

B. Saran

Berdasarkan proses dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran yang sekiranya bisa membawa manfaat bagi pihak-pihak terkait, di antaranya:

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan agar media berbasis komik ini dapat digunakan sebagai contoh salah satu variasi dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat melakukan inovasi pembelajaran untuk menarik para siswa dalam memahami isi materi. Kemudian juga dapat Menyusun sendiri secara kreatif dan menarik terhadap setiap pelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menyenangkan.

2. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis komik ternyata banyak disukai oleh peserta didik dan dapat meningkatkan proses pembelajaran para

siswa. Peneiliti berharap pihak sekolah terutama MI Nurusiyan dapat memvasilitasi dan mengakomodasi sistem pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini juga sangat berguna bagi proses akademik dan kemajuan sekolah.

3. Bagi peneliti, agar lebih komprehensif serta menyediakan waktu pembelajaran yang lebih lama, sehingga hasilnya dapat lebih menyeluruh dan jauh lebih mendalam lagi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan serta memperkaya media pembelajaran di sekolah yang lebih inovatif dan kreatif lagi ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fauzan, Shalih. F., "Kitab Tauhid", Darul Haq, Jakarta, 2016
- Anas Sudjono, "Pengantar Statistik Pendidikan," Raja Grafindon Persada, Jakarta, 1995
- Arifin, Zainal, "Penelitian Pendidikan," PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012
- Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktis," Rineka Cipta, Jakarta, 2006
- Arsyad, Azhar, "Media Pembelajaran", Rajawali Pers, Jakarta, 2017
- B., Nurgiyantoro, "Sastra Anak," Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2018
- Berdiati, Saepuddin, "Pembelajaran Efektif", PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014
- Hidayatullah, "Pengembangan Media dan Sumber Belajar", Serang, 2012
- Iwan Suhardi dan Muhammad Yusuf Mappedasse, "Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa," Jurnal Universitas Negeri Makasar, 2022
- Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti dan Jamzuri, "Penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMP N 5 Surakarta kelas VII Tahun Ajaran 2020/2021 Materi Gerak," 2023
- Ibnu Hajar, "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Pendidikan," PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012
- Juanda, Nickolas Isac, "Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Pembentukan Karakter pada Anak," (Penelitian Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Suarabaya)
- Jurnal Ensiklopedia, "Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia," Rajawali Pers, Jakarta, 2009
- Kementrian Agama RI, "Al-Qur'an dan Tajwid," CV. Aneka Ilmu, Jakarta, 2013

- Kementrian Agama RI, "Buku Pelajaran Akidah Akhlak kelas 3 Mi," Direktorat Pendidikan Madrasah, Jakarta, 2016
- Kusaeri, "Metode Penelitian," UINSA Press, Surabaya, 2014
- M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, "Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif," UIN Malang Press, Malang, 2009
- Mansur, "Pendidika Anak Usia Dini dalam Islam," Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005
- Margono, "Metode Penelitian Pendidikan," PT Asdi Mahasetya, Jakarta, 2007
- Melliyanti, Ni Made Sanita, "Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber
- Muhammmad Azhim Sulthani, "Pengembangan Meme Comic Sebagai Media Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto," Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015
- Daya Alam," Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha, 2022
- Rumidi, Sukandar, "Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula," UGM Press, Yogyakarta, 2006
- Shoimin, Aris, "Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikkulum 2013," Ar-Ruuz Media, Yogyakarta, 2016
- Sudjana, "Metoda Statistika," Tarsito, Bandung, 2025
- Suharso, Puguh, "Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi dan Praktis," Indeks, Jakarta, 2009
- Supardi, "Aplikasi Statistika dalam Penelitian," Ufuk Press, Jakarta, 2012
- Suryabrata, Sumadi, "Metodologi Penelitian," PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1998
- Suryani, Nunuk, "Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya", PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2018
- Susilana, Rudi C. R., "Media Pembelajaran," Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2010

- Syariffuddin, Muhammad Haris, "Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi di Jurusan Teknik Informatikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi," Jurnal Universitas Negeri, Surabaya, 2016
- Syarif Sumantri, M., "Strategi Pembelajaran", PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015
- Warsito, Hermawan, "Pengantar Metodologi Penelitian," Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2005
- Akbar, M., "Penerapan Media Komik dalam Pendidikan Moral: Studi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Indonesia," Jurnal Al-Ta'lim, 2020
- Asy'ari, M. A., & Aziz, "Implementation of Islamic Character Education Through Comics Media at Islamic Boarding Schools in Gresik," Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 2018
- Azizah, F., & Puspita, E., "Integrasi Media Komik dalam Pengajaran Akidah Akhlak di Pesantren," Jurnal Education in Muslim Society, 2021
- Hasan, A., & Setiawan, R.E., "Pemanfaatan Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Moral bagi Siswa SMP," Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2019
- Indriyani, Y., & Maryadi, A., "Efektivitas Media Komik sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam," Jurnal Pendidikan dalam Masyarakat Muslim, 2021
- Prasetyo, A., "Pemanfaatan Media Komik dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Perguruan Tinggi," Jurnal Edukasi UIN Sunan Ampel, 2019
- Ramli, R., "Pembentukan Karakter Islam Melalui Media Visual: Studi Kasus Penggunaan Media Komik dalam Pendidikan Agama di Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 2021
- Supriyah, Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, Jurnal Universitas Sultan Agung Tirtayasa, Serang, 2019
- Ummu Jauharin Farda, dkk., "Validitas Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains di Madrasah Ibtidaiyah," Jurnal Konferensi Nasional PD-PMI Se-Indonesia, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022

Wahyuni, I., & Fauzi, A., "Pemanfaatan Media Komik dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah," Jurnal Pendidikan Islam Al-Irsyad, 2018

Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurisibyan Semarang, Sihat oleh Miladia Nur Andriani (23 September 2023).

Wawancara oleh Miladia Nur Andriani dengan Kepala Sekolah MI Nurisibyan, Mustofiyah, Semarang, 2023

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Profil MI Nurusibyan Semarang

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurusibyan Semarang didirikan atas dasar Undang-undang 1945 yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia seutuhnya sebagaimana tujuan pembangunan nasional.¹

Menurut keterangan Kepala Sekolah MI Nurusibyan Semarang, Mustofiyah, segenap tokoh masyarakat di wilayah Randugarut, Semarang termotivasi untuk membangun sekolah dasar yang berbasis Islami hingga didirikanlah MI Nurusibyan yang terletak di Rt 01/02 Kelurahan Randugarut Kecamatan Tugu Kota Semarang (50153), Jawa Tengah. MI Nurusibyan berdiri di atas tanah Yayasan Nurusibyan dengan ukuran kurang lebih 430m² di bawah naungan Masjid Ar-Raudloh dengan luas kurang lebih 2.690m².

Berdasarkan hasil rapat antar tokoh masyarakat, ketua takmir masjid yang pada waktu itu dipimpin oleh KH. Khoiri, ketua kepengurusan Yayasan Nurusibyan KH. Harits beserta Sekretaris 1 Abrori dan Sekretaris 2 Nur Cholis dan bendahara Munjari, serta beberapa staf anggota dan masyarakat memutuskan untuk membangun madrasah berbasis agamis pada tahun 1965.

Pada saat pembangunan, majelis rapat mengangkat masyarakat yang berkompeten untuk membantu proses belajar mengajar di MI Nurusibyan Semarang, yang pada waktu itu hanya memiliki 20 siswa. Seiring berjalannya waktu, madrasah terus berkembang dan memiliki ratusan murid.

Saat ini Gedung MI Nurusibyan Semarang ada 6 ruang kelas dan 1 kantor guru, perpustakaan, ruang kepala sekolah serta ruang TU, laboratorium komputer dan 3 kamar mandi/WC peserta didik serta 1 kamar mandi/WC untuk guru.

¹ Hasil wawancara oleh Miladia Nur Andriani dengan Kepala Sekolah MI Nurusibyan, Mustofiyah, S.HI pada 15 Desember 2023.

Adapun status MI Nurussibyan yaitu sebagai berikut:

Status : Swasta

Ijin Operasional : Kd.11.33/4/PP.00.4/5725/2008

Akreditasi/Tahun : B/2026

MI Nurussibyan memiliki visi “Terwujudnya peserta didik yang hebat dalam berprestasi, cerdas, terampil serta berakhlakul Karimah berdasarkan profil Pelajar Pancasila *Rahmatul Lil’alamin*.”

Sementara itu, MI Nurussibyan memiliki misi:

1. Mewujudkan suasana sekolah yang kondusif untuk tumbuh dan berkembangnya keimanan serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mewujudkan penyelenggaraan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Melaksanakan program bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki agar menjadi insan yang berprestasi dan cerdas, terampil serta berakhlakul karimah.
4. Melaksanakan pembelajaran ekstrakurikuler melalui kegiatan unit pengembangan bakat dan minat secara efektif sesuai bakat dan minat sehingga setiap siswa memiliki keunggulan dalam berprestasi, cerdas, dan terampil.

LAMPIRAN 2

Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Semarang, 17 Oktober 2023

Nomor : 4719/un.103/15/DA.04/10/2023

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing**

Kepada Yth

Ibu NUR KHIKMAH, M.PD.I

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Judul : EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL KOMIK SEBAGAI SARANA PEMAHAMAN MATERI AKHLAK TERPUJI DAN TERCELA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK

Dan menunjukan Ibu NUR KHIKMAH, M.PD.I untuk menjadi pembimbing. Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini Disampaikan dan atas Kerjasamanya yang diberikan Kami Ucapkan Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n Ketua Jurusan

H. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd
NIP. 19760130 200501 2001

LAMPIRAN 3

Surat Pra Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Semarang, 20 Januari 2023

Lamp : -
Hal : Pengantar Pra Riset
A.n. : Miladia Nur Andriani
NIM : 2003096027

Yth.
Kepala MI Nurisibyan Semarang
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan jurnal penelitian, atas nama mahasiswa :

Nama : Miladia Nur Andriani
NIM : 2003096027
Semester : 7 (Tujuh)
Judul : EVEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL
KOMIK SEBAGAI SARANA PEMAHAMAN MATERI AKHLAK
TERPUJI DAN TERCELA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK

Pembimbing : Nur Hikmah, M.PD.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 hari, tanggal 1 November 2023.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



A.n Ketua Jurusan

Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd
NIP. 19760130 200501 2001

LAMPIRAN 4

Surat Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4227/Un.10.3/D1/TA.00.01/12/2023

Semarang, 13 Desember 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Yth.

Kepala MI Nurusibyan Semarang

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Alamat : Mangkang Kulon RT 02/03 Kecamatan Tugu Kota Semarang

Judul skripsi : EVEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL
KOMIK SEBAGAI SARANA PEMAHAMAN MATERI AKHLAK
TERPUJI DAN TERCELA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK

Pembimbing : Nur Hikmah,M.PD.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama Bulan Desember 2023 hingga diselesaikannya penelitian.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LAMPIRAN 5
SK Riset dari MI Nurussibyan



SURAT KETERANGAN

Nomor : 29/MI-Ns/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mustofiyah, S.H.I
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Miladia Nur Andriani
NIM : 2003096027
Asal Universitas : Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang
Judul Penelitian : Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik sebagai Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MI Nurussibyan Semarang dengan baik dan lancar selama bulan Januari 2024. Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 31 Januari 2024

Musthofiyah, SHI

LAMPIRAN 6

Validasi Ahli Media



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA SEMARANG

MI NURUSSIBYAN

AKTE NOTARIS NOMOR 29 TAHUN 1989
NSM : 111233740044 NPSN : 20329196 / 60713914

" TERAKREDITASI "

EMAIL : minurussibyantuqumg@gmail.com

Facebook : MI Nurussibyan

Jl. Kauman Randugarut RT. 01/02 Randugarut Kecamatan Tugu (50153) Kota Semarang Jawa Tengah

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN MEDIA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Ahli Media MI Nurussibyan Semarang:

Nama : Ayatun nisak S. Pd

NIP : -

Jabatan : Ahli Media MI Nurussibyan Semarang

Dengan ini **Menyetujui** pelaksanaan penelitian menggunakan media pembelajaran terhadap siswa di MI Nurussibyan Semarang, sebagaimana rincian sebagai berikut:

Peneliti	: Miladia Nur Andriani
Status	: Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
NIM	: 2003096027
Judul Penelitian	: Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik sebagai Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak
Media Penelitian	: Komik bergambar berjudul "Generasi Islami"
Penulis Komik	: Miladia Nur Andriani
Kelas Observasi	: Siswa Kelas V MI Nurussibyan Semarang

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya, terutama untuk membantu adinda Miladia Nur Andriani dalam menyelesaikan studi di UIN Walisongo Semarang.

Semarang, 4 Januari 2024

Ayatun nisak S. Pd

LAMPIRAN 7
Persetujuan Wali Kelas



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA SEMARANG
MI NURUSSIBYAN
AKTE NOTARIS NOMOR 29 TAHUN 1989
NSM : 111233740044 NPSN : 20329196 / 60713914
" TERAKREDITASI "

EMAIL : minurussibyantuqumq@gmail.com Facebook : MI Nurussibyan

Jl. Kauman Randugarut RT. 01/02 Randugarut Kecamatan Tugu (50153) Kota Semarang Jawa Tengah

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sihat, S.Pd
Jabatan : Guru Kelas V
NIP : -

Menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Miadia Nur Andriani
Status : Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo Semarang
Judul Penelitian : Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Visual Komik sebagai
Sarana Pemahaman Materi Akhlak Terpuji dan Tercela pada
Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Saya memahamai bahwa dalam penelitian ini tidak ada unsur yang merugikan, sehingga saya setuju dan bersedia memberikan informasi sesuai porsi dan sebagaimana yang dibutuhkan dalam penelitian.

Semarang, 15 Januari 2024


Sihat, S. Pd

LAMPIRAN 8
Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN		Saran dan Komentar
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Menggunakan karakter huruf yang sesuai	√	-	Cukup
2.	Kejelasan gambar	√	-	Cukup
3.	Tampilan komik menarik dan informatif	√	-	Cukup
4.	Bahasa mudah dipahami	√	-	Bagus
5.	Kejelasan penulisan kalimat	√	-	Bagus
6.	Isi komik memenuhi bobot bahan ajar	√	-	Cukup
7.	Penyampaian isi materi	√	-	Cukup
8.	Materi memenuhi nilai yang baik	√	-	Bagus

LAMPIRAN 9

Nilai Pre-Test

No.	Nama Responden	Nilai	KKM	Keterangan
1.	M. Akmal Riza	65	70	Tidak Lulus
2.	Dimas Kurniawan	50	70	Tidak Lulus
3.	Clara Aura	80	70	Lulus
4.	Maharini Oktavia	75	70	Lulus
5.	Rufqotul Aliyah	55	70	Tidak Lulus
6.	David Aliando	75	70	Lulus
7.	Bima Shena	70	70	Lulus
8.	M Zaki Abdul	65	70	Tidak Lulus
9.	Abdul Rahman	75	70	Lulus
10.	Isnaeni R.	75	70	Lulus
11.	Milano Chariz	60	70	Tidak Lulus
12.	Tiara Lubna	55	70	Tidak Lulus
13.	Maulana Rasha	60	70	Tidak Lulus
14.	Hanif Muslimin	70	70	Lulus
15.	Nies Thalita	60	70	Tidak Lulus
16.	Anugrah Mulyo	60	70	Tidak Lulus
17.	Habib Luqmanul	65	70	Tidak Lulus
18.	M. Iqbal Cello	65	70	Tidak Lulus

19.	Ahza Nizam	75	70	Lulus
20.	M. Zaki Aidil	75	70	Lulus
21.	Syahla Nada	50	70	Tidak Lulus
22.	Aulia Eka	60	70	Tidak Lulus
23.	Natan Luhung	55	70	Tidak Lulus
24.	Nandana Fauzan	75	70	Lulus
25.	Nisrina	60	70	Tidak Lulus

Jumlah	Rata-rata	Ketuntasan (10)	Tidak Tuntas (15)
1635	65.40	40%	60%

Sumber Variasi	Pre-test
Jumlah	1635
N	25
X	65.40
Varians (S^2)	76.92
Standart Deviasi (S)	8.77

LAMPIRAN 10

Nilai Post-Test

No.	Nama Responden	Nilai	KKM	Keterangan
1.	M. Akmal Riza	90	70	Lulus
2.	Dimas Kurniawan	75	70	Lulus
3.	Clara Aura	70	70	Lulus
4.	Maharini Oktavia	90	70	Lulus
5.	Rufqotul Aliyah	85	70	Lulus
6.	David Aliando	85	70	Lulus
7.	Bima Shena	80	70	Lulus
8.	M Zaki Abdul	85	70	Lulus
9.	Abdul Rahman	75	70	Lulus
10.	Isnaeni R.	90	70	Lulus
11.	Milano Chariz	85	70	Lulus
12.	Tiara Lubna	60	70	Tidak Lulus
13.	Maulana Rasha	65	70	Tidak Lulus
14.	Hanif Muslimin	75	70	Lulus
15.	Nies Thalita	85	70	Lulus
16.	Anugrah Mulyo	70	70	Lulus
17.	Habib Luqmanul	75	70	Lulus
18.	M. Iqbal Cello	70	70	Lulus
19.	Ahza Nizam	90	70	Lulus
20.	M. Zaki Aidil	65	70	Tidak Lulus
21.	Syahla Nada	70	70	Lulus
22.	Aulia Eka	60	70	Tidak Lulus
23.	Natan Luhung	60	70	Tidak Lulus

24.	Nandana Fauzan	70	70	Lulus
25.	Nisrina	70	70	Lulus

Jumlah	Rata-rata	Ketuntasan (20)	Tidak Tuntas (5)
1895	75.80	80%	20%

Sumber Variasi	Pra-test
Jumlah	1895
N	25
X	75.80
Varians (S^2)	101,42
Standart Deviasi (S)	10,07

LAMPIRAN 11

Perhitungan Validitas butir soal pilihan ganda

No.	Butir Soal No 11(x)	Skor total Y	Y ²	XY	
	1	1	25	625	25
	2	1	25	625	25
	3	1	25	625	25
	4	1	24	576	24
	5	1	24	576	24
	6	0	20	400	0
	7	1	23	529	23
	8	1	24	576	24
	9	1	25	625	25
	10	1	23	529	23
	11	1	25	625	25
	12	1	25	625	25
	13	1	25	625	25
	14	1	20	400	20
	15	1	22	484	22
	16	1	25	625	25
	17	1	24	576	24
	18	0	18	324	0
	19	1	24	576	24
	20	1	25	625	25
JUMLAH		18	471	11171	433

Berdasarkan Tabel tersebut diperoleh:

$$\begin{aligned}
 M_p &= \frac{\text{jumlah skor total yang menjawab benar pada no 11}}{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar pada no 11}} \\
 &= \frac{433}{18} \\
 &= 24,05
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M_1 &= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Banyaknya siswa}} \\
 &= \frac{471}{25} \\
 &= 18,84
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor yang menjawab benar pada no.11}}{\text{Banyaknya siswa}} \\
 &= \frac{18}{25} \\
 &= 0,72
 \end{aligned}$$

Lampiran 12

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SATUAN PENDIDIKAN : MI Nurussibyan Semarang
KELAS/SEMESTER : V/II
TEMA : Akidah Akhlak
SUB TEMA : Akhlak Terpuji dan Tercela
ALOKASI WAKTU : 1 Hari (1 x 60 Menit)
NAMA : Sehat, S.Pd.

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR MUATAN

Kompetensi	Indikator
1. Memahami secara teoritis terkait akhlak terpuji dan tercela yang disajikan melalui buku bahan ajar dan media yang dapat digunakan di dalam kelas.	1.1 Memahami teori akhlak terpuji dan tercela 1.2 Dapat menjelaskan teori materi akhlak terpuji dan tercela secara komprehensif
2. Interpretasi materi akhlak terpuji dan tercela ke dalam kegiatan keseharian.	2.1 Mampu menelaah teori akhlak terpuji dan tercela dalam kegiatan keseharian.

	2.2 Dapat memberikan contoh peristiwa yang berkaitan dengan materi akhlak terpuji dan tercela
--	---

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Para siswa dapat memahami terkait akhlak terpuji dan tercela dalam kehidupan keseharian
2. Para siswa lebih mudah menginterpretasikan materi pembelajaran ke dalam kehidupan keseharian
3. Menciptakan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan dan kontekstual

C. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Forum group discussion, pemeragaan dan penugasan
3. Model : Role Playing

D. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Bahan ajar Akidah Akhlak kelas V
2. Komik dari penelitian mahasiswa

E. SUMBER BELAJAR

Bahan Ajar Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Kelas V, Direktorat jenderal Pendidikan Islam, 2020

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa sebelum belajar 2. Mengecek kehadiran siswa (absensi) 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari dengan permasalahan dis ekitar kita 5. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan 6. Guru menyampaikn tahapan kegiatan meliputi membaca, mengamati, memperagakan, eksplorasi, tanya jawab	10 menit
Inti	1. Siswa dibagi ke dalam kelompok diskusi 2. Siswa membaca materi pembelajaran dengan media yang sudah disediakan 3. Siswa memahami isi pembelajaran dalam media yang disediakan 4. Siswa memperagakan kembali materi yang telah dibaca di depan kelas	45 menit

	5. Kerjasama antar anggota kelompok 6. Siswa menjawab pertanyaan yang dilempar guru di dalam kelas 7. Guru merefleksikan materi dengan kehidupan keseharian	
Penutup	1. Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan terkait hasil belajar 2. Melakukan penilaian hasil belajar 3. Mengajak semua siswa untuk berdoa usai pembelajaran berakhir	5 menit

G. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Pengetahuan : Tes
- Penilaian Sikap : Lembar Pbservasi

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Petunjuk: Setiap instrumen dinilai dalam skor 1 sampai 10

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			
		Keaktifan	Kemampuan Eksplorasi	Kerjasama Kelompok	Ketuntasan Hasil Belajar
1.					
2.					
3.					

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-40)	Predikat	Klasifikasi
31-40	A	Sangat Baik
21-30	B	Baik
11-20	C	Cukup
0-10	D	Kurang

Semarang, 1 Desember 2023

Mengetahui
Guru Kelas V



Sihat S.Pd.

Kepala Sekolah



Mustofivah, S.H.I

Lampiran 13
Data Hasil Penilaian Efektivitas Pembelajaran

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Prestasi
1	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	1800	90
2	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√	√	x	√	x	√	√	√	√	√	x	1500	75
3	√	x	√	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	x	√	x	1400	70
4	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	1800	90
5	x	√	√	√	√	√	√	x	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	1700	85
6	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	√	√	√	1700	85
7	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	1600	80
8	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	x	√	√	1700	85
9	√	√	x	√	√	√	√	√	x	x	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	1500	75
10	x	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	1800	90
11	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	x	√	1700	85
12	x	√	√	√	x	√	x	x	√	√	√	√	√	x	√	x	x	√	√	x	1200	60
13	√	x	x	√	x	√	√	x	√	√	√	x	x	√	√	√	x	√	√	√	1300	65
14	x	√	√	x	√	x	√	√	√	√	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	1500	75
15	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	x	√	1700	85
16	√	x	x	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	x	1400	70
17	x	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	x	√	x	√	√	√	√	√	1500	75
18	x	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	√	x	x	√	1400	70
19	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	1800	90
20	√	x	x	x	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	1300	65
21	x	√	√	x	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	x	√	√	x	√	1400	70
22	x	√	√	√	√	x	√	√	x	x	x	√	√	√	x	√	√	√	x	x	1200	60
23	√	x	√	√	x	x	√	√	√	x	x	√	√	√	√	x	x	√	√	x	1200	60
24	√	x	√	√	√	√	x	x	√	√	√	x	x	√	√	√	√	x	√	√	1400	70
25	x	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	x	x	√	x	√	1400	70

Keterangan:

1. Setiap butir soal memiliki nilai 100 apabila benar
2. Setiap butir soal memiliki nilai 0 apabila salah
3. Total di dalam kolom merupakan jumlah dari seluruh soal yang dijawab benar
4. Prestasi di dalam kolom merupakan nilai rata-rata dari seluruh jumlah soal yang terjawab benar

Lampiran 14

Daftar Pertanyaan dan Jawaban

A. Pertanyaan untuk Kepala Sekolah (Ibu Mustofiyah, S.H.I pada 14 Desember 2023)

1. Apakah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran di MI Nurusibyan Semarang?

Jawaban: Tidak ada, selama ini hanya menggunakan bahan ajar seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) saja. Penyampaian materinya ya dengan metode lisan oleh guru saja.

2. Apa saja media yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran?

Jawaban: Yai itu pakai LKS saja sama beberapa buku paket.

3. Bagaimana pihak sekolah menerapkan sistem pembelajaran bagi siswa di MI Nurusibyan Semarang?

Jawaban: Kita tentukan kurikulum yang akan kita gunakan, biasanya tetap ada kurikulum yang dari pusat (pemerintah), tapi nantinya kita sesuaikan lagi dengan nilai-nilai dasar pengajaran di sini.

4. Seperti apa dasar pembelajaran yang diterapkan di MI Nurusibyan Semarang?

Jawaban: Dasar pengajaran di sini berbasis nilai keislaman. Jadi meskipun kita menyesuaikan kurikulum yang ada, tapi tetap kita kasih unsur dan pengajaran keislamannya. Tujuannya ya untuk membentuk karakter siswa yang cerdas dan berakhlakul karimah.

5. Kendala seperti apa yang dihadapi pihak sekolah dalam proses pengembangan pembelajaran di MI Nurusibyan Semarang?

Jawaban: Mungkin lebih ke inovasi pembelajaran yang efektif ya. Karena selama ini kan hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, nah kami butuh pengembangan atau pembaharuan untuk dapat bisa memberikan pembelajaran yang terbaik.

6. Motivasi seperti apa yang diberikan kepada guru kelas di MI Nurusibyan Semarang?

Jawaban: Terus kita dorong untuk bisa beradaptasi dengan kebutuhan para siswa dan terus memberikan pengajaran yang baik, menyenangkan, dan efektif.

B. Pertanyaan untuk Guru pengampu pelajaran Akidah Akhlak (Bapak Sihah, S.pd pada 14 Desember 2023 dan 25 Januari 2024)

(Wawancara 14 Desember 2023)

1. Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Dalam satu kelas itu tidak ada separuh ya, paling yang benar-benar aktif itu ada sekitar 4 atau 5 anak. Selebihnya ya kadang aktif kadang tidak, ada juga yang benar-benar pendiam di dalam kelas.

2. Berapa jumlah siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban: Kalau itu mungkin cukup banyak ya, tapi saya gak ngitung pastinya. Tapi ya kadang sesuai keadaan saja. Kalau materinya lagi menarik, suasana kelas bisa ramai dan menyenangkan, tapi kalau pas enggak ya biasa saja.

3. Kendala yang dihadapi para siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban: Kendalanya paling seputar media pembelajaran yang hanya itu-itu saja. Saya selaku guru pendamping sebenarnya juga butuh untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk para siswa. Tapi seringkali terkendala satu dan lain hal, sehingga bentuk pembelajarannya masih menggunakan cara-cara yang normatif.

4. Bagaimana media visual komik dikembangkan untuk pembelajaran Akidah Akhlak di MI Nurusibyan Semarang?

Jawaban: Saya sangat antusias dan mendukung. Barangkali ini bisa menjadi warna baru untuk pembelajaran para siswa, dan membuat para siswa lebih giat lagi dalam belajar.

5. Apakah fasilitas, sarana dan prasarana di MI Nurusibyan mendukung untuk menggunakan media pembelajaran yang digunakan?

Jawaban: Sebenarnya mendukung saja, tapi mungkin kami ada kendala biaya untuk mewujudkan media baru dan juga terkendala ahli yang dapat membantu pengembangan pembelajaran di sini.

6. Bagaimana proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas?

Jawaban: Cuma ada beberapa siswa yang mau aktif di kelas, tidak semua siswa bisa mengekspresikan apa yang dipelajari atau apa yang tidak diketahui.

(Wawancara pada 25 Januari 2024)

7. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan di dalam kelas?

Jawaban: Pas dikasih pakai komik kayak gitu, saya melihat para siswa terlihat lebih antusias dan mau bertanya terkait materi yang diceritakan di dalamnya. Beberapa siswa yang tadinya enggan untuk

tampil juga jadi lebih berani di depan kelas. Apalagi kalau diminta memeragakan ulang isi ceritanya, sepertinya banyak yang lebih bersemangat.

8. Apakah ada pengaruh dari media visual komik terhadap hasil belajar siswa?

Jawaban: Jadi lebih aktif dan nilainya juga banyak yang meningkat.

9. Apakah dengan pembelajaran berbasis media visual komik dapat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban: Menurut saya sih ya efektif ya, kalau diterapkan kayak gitu.

10. Dengan media visual komik, dapatkah para siswa belajar secara mandiri?

Jawaban: Tentu iya. Karena pas saya lihat-lihat itu para siswa senang sekali mencari tahu apa yang diceritakan di dalamnya, dan mau bertanya kepada saya kalau benar-benar tidak bisa paham.

11. Seperti apa perbandingan nilai dari sebelum dan sesudah menggunakan media visual komik dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Bagus ya, pas pakai komik itu nilainya jadi lebih banyak, yang tuntas KKM juga lebih banyak, hampir semuanya malah.

12. Bagaimana tingkat pemahaman para siswa terhadap materi yang diberikan?

Jawaban: Ini cukup menarik sih. Karena sebenarnya saya juga tidak menyangka kalau siswa benar-benar mau belajar dari membaca komik. Seperti kemarin itu, banyak siswa yang mau bertanya kepada saya, itu artinya kan mereka ada kemauan untuk tahu lebih banyak. Pas saya kasih lemparan pertanyaan juga banyak yang bisa jawab.

A. Kisi-kisi Instrumen *Pre-test* dan *Post-test* untuk siswa

No.	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Pertanyaan
1.	Menerjemahkan arti dari materi akhlak terpuji dan tercela	4	1. Apa yang dimaksud dengan akhlak terpuji? 2. Akhlak terpuji disebut juga dengan? 3. Berikut ini, mana yang bukan sifat-sifat dari akhlak terpuji? 4. Perbuatan yang selalu merugikan diri sendiri dan orang lain disebut?
2.	Menerangkan kembali isi dari materi akhlak terpuji dan tercela	2	5. Sebutkan manfaat bagi orang yang sabar? 6. Manfaat berbuat baik kepada semua orang, kecuali?
3.	Memberikan gambaran tentang akhlak terpuji dan tercela	4	7. Apabila bersabar atas musibah yang menimpa, maka Allah SWT akan? 8. Akibat tidak disiplin di sekolah adalah? 9. Nama-nama yang baik yang dimiliki oleh Allah SWT adalah? 10. Ciri-ciri orang yang santun, kecuali?

4.	Memberikan contoh akhlak terpuji dan akhlak tercela	5	11. Bentuk akhlak terpuji terhadap guru di kelas? 12. Contoh akhlak tercela terhadap teman di kelas? 13. Berikut ini contoh akhlak terpuji, kecuali... 14. Di bawah ini perbuatan baik yang dapat kita perlihatkan kepada ibu dan ayah di rumah yaitu? 15. Contoh akhlak tercela terhadap diri sendiri?
5.	Membedakan hal baik dan buruk yang terkandung dalam materi akhlak terpuji dan tercela	5	16. Anak yang tidak mau berinfak atau bersedekah meskipun punya uang, hal itu disebut? 17. Ketika melihat hal-hal yang tidak baik, maka kita mengucapkan? 18. Jika ada teman yang ingkar janji maka sebaiknya? 19. Pada saat berbicara dengan orang tua maka kita harus? 20. Orang yang beriman kepada malaikat senantiasa...

Soal Tes Siswa

1. Apa yang dimaksud dengan akhlak terpuji?
 - a. Perbuatan yang jelek
 - b. Perbuatan dan ucapan yang baik
 - c. Suka mengharapkan pujian
 - d. Suka berkelahi
2. Akhlak terpuji disebut juga dengan?
 - a. Alakhlak al-mahmudah
 - b. Al-akhlaq al-mazmumah
 - c. Zuhud
 - d. Wara'
3. Berikut ini, mana yang bukan sifat-sifat dari akhlak terpuji?
 - a. Suka marah-marah
 - b. Rajin belajar
 - c. Disiplin di kelas
 - d. Rajin menabung
4. Perbuatan yang selalu merugikan diri sendiri dan orang lain disebut?
 - a. Akhlak terpuji
 - b. Akhlak yang baik
 - c. Akhlak yang mulia
 - d. Akhlak tercela
5. Sebutkan manfaat bagi orang yang sabar?
 - a. Dijauhi teman
 - b. Hidupnya tidak tenang
 - c. Selalu tergesa-gesa
 - d. Hidupnya akan tentram
6. Manfaat berbuat baik kepada semua orang, kecuali?
 - a. Disukai banyak orang
 - b. Diejek teman
 - c. Dipercaya orang lain
 - d. Punya teman banyak

7. Apabila bersabar atas musibah yang menimpa, maka Allah SWT akan?
 - a. Mengganti yang lebih jelek
 - b. Mengadzab yang lebih berat
 - c. Mengganti yang lebih baik
 - d. Menyiksa yang lebih pedih
8. Akibat tidak disiplin di sekolah adalah?
 - a. Mendapat nilai bagus
 - b. Disenangi guru
 - c. Tidak mendapatkan nilai bagus
 - d. Menjadi siswa cerdas
9. Nama-nama yang baik yang dimiliki oleh Allah SWT adalah?
 - a. Asma Allah
 - b. Asmaul Husna
 - c. Al-Maun
 - d. As-Maunna
10. Ciri-ciri orang yang santun, kecuali?
 - a. Bila berbicara sopan
 - b. Ramah terhadap orang lain
 - c. Tidak berbicara kasar
 - d. Suka marah-marah
11. Bentuk akhlak terpuji terhadap guru di kelas?
 - a. Mendengarkan pelajaran dengan baik
 - b. Tidur di kelas
 - c. Terlambat ke sekolah
 - d. Membantah guru
12. Contoh akhlak tercela terhadap teman di kelas?
 - a. Belajar berkelompok
 - b. Memberikan contekan
 - c. Meminjami buku
 - d. Duduk satu bangku
13. Berikut ini contoh akhlak terpuji, kecuali...

- a. Sombong
 - b. Taqwa
 - c. Istiqomah
 - d. Qanaah
14. Di bawah ini perbuatan baik yang dapat kita perlihatkan kepada ibu dan ayah di rumah yaitu?
- a. Membantu membersihkan rumah
 - b. Minta uang jajan terus
 - c. Marah-marah
 - d. Tidak mau dimintai tolong
15. Contoh akhlak tercela terhadap diri sendiri?
- a. Disiplin
 - b. Belajar dengan giat
 - c. Tidak ramah dengan orang lain
 - d. Bermalas-malasan
16. Anak yang tidak mau berinfak atau bersedekah meskipun punya uang disebut?
- a. Pamer
 - b. Kikir
 - c. Tamak
 - d. Sombong
17. Ketika melihat hal-hal yang tidak baik, maka kita mengucapkan?
- a. MahsyaAllah
 - b. Alhamdulillah
 - c. Subhannallah
 - d. Allahuakbar
18. Jika ada teman yang ingkar janji maka sebaiknya?
- a. Melaporkan kepada guru
 - b. Menjauhinya
 - c. Menasihatinya
 - d. Menjenguk dan mendo'akannya

19. Pada saat berbicara dengan orang tua maka kita harus?

- a. Sopan
- b. Cepat-cepat
- c. Menggunakan nada keras
- d. Sambil berlari

20. Orang yang beriman kepada malaikat senantiasa...

- a. Tidak patuh pada nasihat guru
- b. Suka berbuat jahat
- c. Tidak mau beribadah
- d. Senang berdzikir/beribadah kepada Allah SWT

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban	No.	Jawaban
1	b	6	b	11	a	16	b
2	a	7	c	12	b	17	a
3	a	8	c	13	a	18	c
4	d	9	b	14	a	19	a
5	d	10	d	15	d	20	d

LAMPIRAN 15
Penelitian di Lapangan

Foto Ahli Media Ibu Ayatun Nisak S.Pd.



Ahli media MI Nurusibyan sedang memberikan catatan penilaian terhadap komik 'Generasi Islami' yang digunakan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak.

Foto Kepala Sekolah Ibu Mustofiyah, S.H.I.



Kepala Sekolah MI Nurusibyan Semarang sedang menandatangani surat keterangan penelitian.

Foto Murid Belajar Komik ‘Generasi Islami’



Guru kelas Bapak Sihat, S.Pd. sedang menemani para murid belajar dengan komik ‘Generasi Islami’



Peneliti (Miladia Nur Andriani) dan guru kelas melakukan pendampingan pembelajaran menggunakan media visual komik



Para siswa sedang melakukan forum group discussion (FGD) dengan menggunakan media visual komik

Foto Penelitian di MI Nurussibyan

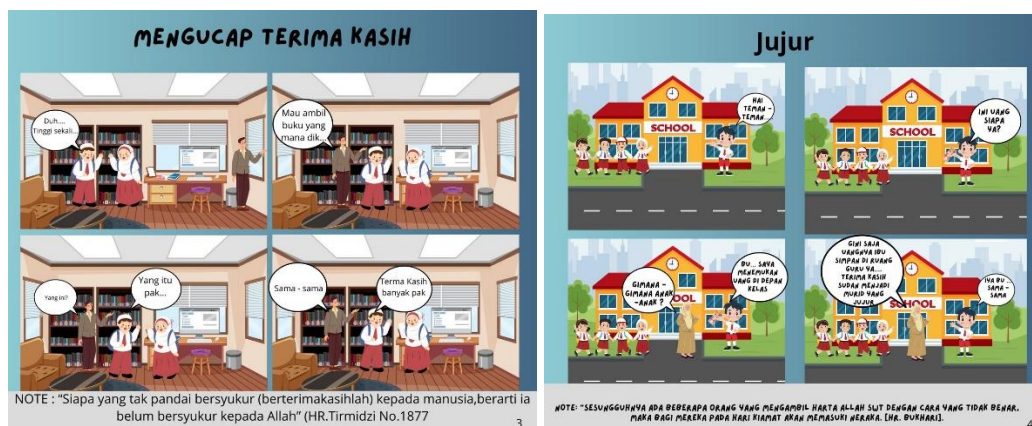
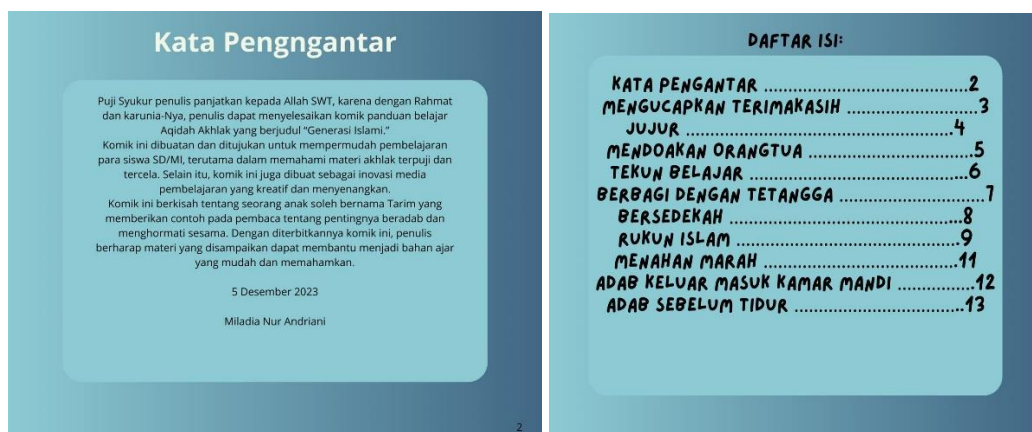
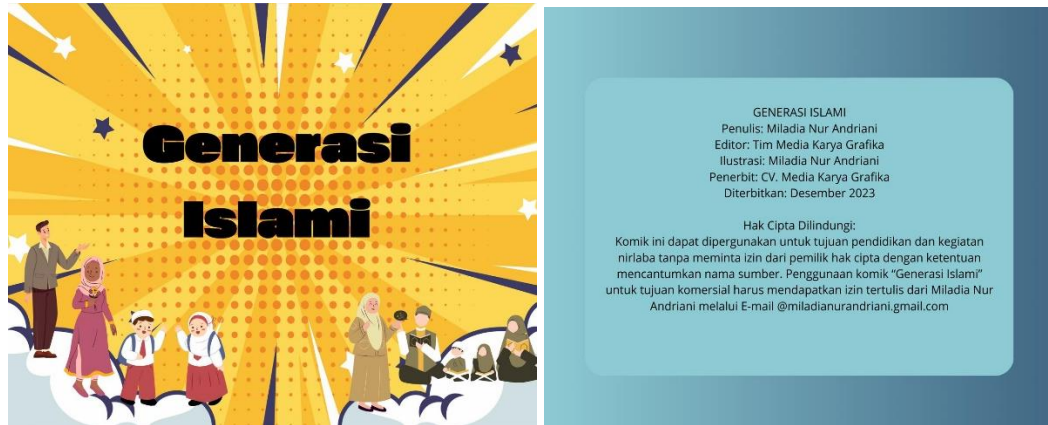


Peneliti (Miladia Nur Andriani) berpose di depan kantor guru MI Nurussibyan Semarang setelah melakukan riset pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media visual komik.



Lingkungan sekolah MI Nurussibyan Semarang

Foto Komik ‘Generasi Islami’



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Miladia Nur Andriani

NIM : 2003096027

Tempat, Tanggal Lahir: Semarang, 15 Oktober 2001

Alamat : Mangkang Kulon RT 02 RW 03, Kecamatan Tugu,
Kota Semarang, Jawa tengah

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

No.Hp : 0895-2646-3628

E-mail : *miladianurandriani@gmail.com*

Media Sosial : *miladia_na* (Instagram)

Riwayat Pendidikan :

1. MI Ianatusshibyan (2009-2014)
2. PKBM Tunas Bangsa (2015-2017)
3. MA Nurul Huda (2018-2020)
4. UIN Walisongo Semarang (Angkatan 2020)