PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI IBADAH PUASA SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 KOTA PALOPO

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo

IAIN PALOPO

Oleh

NURUL AULIA

2002010083

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI IBADAH PUASA SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 KOTA PALOPO

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Progaram Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo

IAIN PALOPO

Oleh

Nurul Aulia
2002010083

Pembimbing:

1. **Dr. Hj. St. Marwiyah, M. Ag**
2. **Muhammad Yamin, S. Pd M. Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
ISTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nurul Aulia
NIM	: 20 0201 0083
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya saya sendiri bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 21 September 2024

ıng membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL

FD658ALX395954398

Nurul Aulia

20 0201 0083

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo yang ditulis oleh Nurul Aulia Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010083, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 15 November 2024 M bertepatan dengan 13 Jumadil Awal 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 09 Desember 2024

TIM PENGUJI

1.	Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Ketua Sidang	(.....)
2.	Dr. Bustanul Iman RN, SHI., M.A.	Penguji I	(.....)
3.	M. Zuljalal Al-Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
4.	Dr. Hj. St. Marwiyah, M. Ag	Pembimbing I	(.....)
5.	Muhammad Yamin, S. Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul **"Pengambangan Media Komik Digital Pada Materi Ibadah Puasa Ssiswa Kelas VIII Sekolah Menegah Pertama Negeri 4 Kota Palopo** yang ditulis oleh **Nurul Aulia, NIM 20 0201 0083,** mahasiswa **Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo,** yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jum'at, 11 Oktober 2024 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada siding ujian *munaqasyah.*

TIM PENGUJI

1.	Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd. Ketua Sidang	( ) tanggal:
2.	Dr. Bustanul Iman RN, S.HI., M.A. Penguji I	( ) tanggal: 25.10.2024.
3.	M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. Penguji II	( ) tanggal: 25/10/24
4.	Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. Pembimbing I	( ) tanggal: 7/11-2024
5.	Muhammad Yamin, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing II	( ) tanggal:

Dr. Bustanul Iman RN, S.HI., M.A
M. Zuljalal Al Hamdany,S.Pd., M.Pd.
Dr. Hj. Marwiyah, M.Ag.
Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal : Skripsi an. Nurul Aulia

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Nurul Aulia
NIM	: 2002010083
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: *"Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo"*

menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah.*

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. Bustanul Iman RN, S.HI., M.A. ( )
   Penguji I tanggal: 25/10 2024
2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. ( )
   Penguji II tanggal: 25 /10 / 24
3. Dr. Hj. St. Marwiyah, M. Ag. ( )
   Pembimbing I/Penguji tanggal: 7/11-24
4. Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.. ( )
   Pembimbing II/Penguji tanggal: 25/10/24

PRAKATA

بِسْمِ اللهِ الرَّ حْمَنِ الرِّ حِيْم

آلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَ بِّ الْعلَمِيْن. وَالصَّلاَةُ وَ السَّلاَمُ عَلَى سَيِّدِنَامُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَ آصْحَابِهِ آجْمَعِيْنَ . (اما بعد)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat meyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo" setelah melalui proses yang panjang. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselsaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M. Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Dr. Masruddin, S.S., M. Hum. selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan IAIN Palopo, dan Dr. Mustaming, S. Ag., M.HI. selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S. Ag. selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Alia Lestari, S.Si., M.Si. selaku Wakil Dekan II IAIN Palopo. Dan Dr. H. Taqwa, M. Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arief Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M. Ag. selaku dosen pembimbing I dan Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi. Terimakasih atas semua waktu, perhatian, dan bimbingan yang telah diberikan. Kesabaran dan dedikasi Bapak/Ibu dalam membimbing peneliti menjadi teladan yang akan selalu peneliti ingat.
5. Dr. Bustanul Iman RN, S. HI., M.A. dan M. Zuljalal Al Hamdany, S. Pd., M. Pd. selaku penguji I dan II. Saran, kritik, dan masukan yang diberikan sangat berharga bagi peneliti dalam upaya perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. H. Salmilah, S. Kom., M. T dan Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd. I serta Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Hj. Sitti Hadijah, S.Pd., M.Pd. selaku kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo, Ibu Sunarmin, S. Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melakukan penelitian, serta seluruh siswa kelas VIII G Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
9. Kedua orang tua peneliti (Amir dan Hijrah) kalian adalah sumber kekuatan dan motivasi terbesar. Setiap doa, nasihat, dan dukungan dari kalian telah membantu dalam melewati tantangan dan kesulitan. Terima kasih telah menjadi pilar utama dalam setiap langkah yang peneliti ambil.
10. Kelima saudara peneliti (Muh. Arfan, Muh. Aswar, Hilda Amalia Amir, Ari Prabowo, dan Muh. Apriansyah) dukungan baik secara moral maupun praktis, telah sangat membantu dalam menghadapi berbagai tantangan. Setiap diskusi dan momen, telah memperkaya pengalaman dan membuat perjalanan peneliti lebih bermakna.
11. Semua teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020, khususnya kelas PAI C, teman-teman PLP II, serta teman-teman KKN yang telah menemani langkah perjuangan selama di IAIN Palopo, memberikan saran, dukungan, serta

memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi, semoga senantiasa dimudahkan urusannya selama proses akhir perkukiahan.

12. Untuk diri sendiri, apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca.

Palopo, 25 September 2024

Peneliti,

Nurul Aulia

NIM. 20 0201 0083

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Żal	ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef

ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ها	Ha	h	ha
ء	Hamzah	’	apostrof
ي	Ya	y	ye

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

2. *Vokal*

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

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	**Nama**	**Huruf latin**	**Nama**
اَ	*fathah*	a	a
اِ	*kasrah*	i	i
اُ	*dammah*	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	*fathah dan yā'*	ai	a dan i
وَ	*fathah dan wau*	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
...َا | ...َى	*fatḥah dan alif atau yā"*	ā	a dan garis di atas
ـِي	*kasrah dan yā"*	ī	i dan garis di atas
ـُو	*ḍammah dan wau*	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

قِيْلَ: qīla

رَمَى : ramā

يَمُوْتُ : yamūtu

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā martbūtah* ada dua, yaitu *tā martbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah, kasrah,* dan *dammah,* transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'* marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha [h].

رَوْضَة االأَطْفَالِ : *rauḍah al- aṭfāl*

اَلمَدِيْنَة اَلفَاضِلَة : *al- madīnah al- fāḍilah*

اَلْحِكْمَة : *al- ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasyid)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilabambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah.*

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

اَلحَقّ : *al- ḥaqq*

نُعِّمَ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِيّ), maka ia ditransliterasikan seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah).* Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al*-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah,* kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلشَّمْسُ : *al- syamsu (bukan asy-syamsu)*

اَلزَّلْزَلَة : *al- zalzalah (bukan az- zalzalah)*

اَلْفَلْسَفَة : *al-falsafah*

اَلْبِلَادُ : *al- bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوْنَ : *ta'murūna*

اَلنَوْعُ : *al- nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al- Qur'ān)*, Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al- Arba'in al- Nawāwī

Rīsālah fi ri'āyahal-Maslahah.

9. *Lafẓ al-jalālah*

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللهِ : *dīnullah*

بِاللهِ : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz aljalālah.* Ditranslitesai dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِيْ رَحْمَةِاللهِ : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapitasl

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps),* dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al*-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al*-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP. CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallażī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-lażī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al- Tasyrī al- Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi, contoh:

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al- Walid Muhammad Ibnu).
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= *Subhanahu wa ta'ala*
saw.	= *Sallallahu 'alaihi wasallam*
Q.S.	= Qur'an Surah
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
R&D	= *Research and Development*
ADDIE	=*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI ..... **v**
NOTA DINAS PENGUJI ..... **vi**
PRAKATA ..... **vii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xx**
DAFTAR AYAT ..... **xxii**
DAFTAR HADIS ..... **xxiii**
DAFTAR TABEL ..... **xxiv**
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN ..... **xxv**
DAFTAR ISTILAH ..... **xxvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxvii**
ABSTRAK ..... **xxviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Pengembangan 8
D. Manfaat Pengembangan 9
E. Spesifikasi Produk 10
F. Asumsi dalam Keterbatasan Masalah 11

BAB II PEMBAHASAN **12**
A. Penelitian yang Relevan 12
B. Landasan Teori 15
1. Media Pembelajaran 15
2. Komik Digital 18
3. Pengertian Puasa 22
4. Pendidikan Agama Islam 25
C. Kerangka Pikir 28

BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Jenis Penelitian 30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 30
C. Subjek dan Objek Penelitian 31
D. Prosedur Pengembangan 31
1. Tahap Analisi (*Analysis*) 32
2. Tahap Desain (*Design*)..... 33
3. Tahap Pengembangan (*Development*) 33
4. Tahap Implementasi (*Implementation*) 33
5. Tahap evaluasi (*Evaluation*) 34
E. Teknik Pengumpulan Data..... 34
F. Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42

A. Gambaran Umum SMP Negeri 4 Kota Palopo..... 42
B. Hasil Penelitian..... 44
C. Pembahasan Hasil Penelitian 64

BAB V PENUTUP 70

A. Simpulan..... 70
B. Implikasi 71
C. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Al-Alaq/96: 1-5 2

Kutipan Ayat 2 Q.S Al-Baqarah/2: 183 22

Kutipan Ayat 3 Q.S Al-Baqarah/2: 184 24

Kutipan Ayat 4 Q.S An-Nahl /16: 78 26

DAFTAR HADIS

Hadits Riwayat Muslim tentang Islam terdiri atas lima pilar 4

Hadits Riwayat Abu Daud tentang ibadah puasa 26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan 14
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi 36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Media..... 36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa 37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Guru 38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Siswa 38
Tabel 3.6 Presentase Keidealan Validitas 40
Tabel 3.7 Presentase Keidealan Praktikalitas..... 41
Tabel 4.1 Hasil Wawancara..... 44
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan 45
Tabel 4.3 Nama-nama Validator Media Pembelajaran..... 58
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Media 59
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Materi 60
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Bahasa 61
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru 63
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa 63

DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir 28
Bagan 3.1 Alur Pengembangan Model *ADDIE* 31
Gambar 4.1 Situs Pixton 47
Gambar 4.2 Tampilan membuat akun *Pixton* 47
Gambar 4.3 Tampilan untuk masuk menggunakan akun yang dipilih 47
Gambar 4.4 Tampilan beranda *pixton* 48
Gambar 4.5 Tampilan fitur-fitur *pixton* 48
Gambar 4.6 Tampilan menyatukan panel-panel gambar 49
Gambar 4.7 Membuat komik dalam bentuk *pdf* 49
Gambar 4.8 Situs *Flipbook* 50
Gambar 4.9 Tampilan untuk membuat *Flipbook* 50
Gambar 4.10 Tampilan untuk membuat *Flipook* 51
Gambar 4.11 Tampilan link komik digital 51
Gambar 4.12 Tampilan kolom title dan deskripsi pembuatan *link* komik 52
Gambar 4.13 Tampilan sampul media pembelajaran 53
Gambar 4.14 Tampilan materi balon teks 54
Gambar 4.15 Tampilan pertanyaan komik digital 54
Gambar 4.16 Tampian sebelum revisi perbaikan panel komik 55
Gambar 4.17 Tampilan setelah revisi perbaikan panel komik 55
Gambar 4.18 Tampilan sebelum revisi perbaikan teks komik 56
Gambar 4.19 Tampilan setelah revisi perbaikan teks komik 56

DAFTAR ISTILAH

ADDIE	:	*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*
Media Digital	:	Merujuk pada bentuk konten yang disimpan, dikirim, atau dikonsumsi dalam format digital.
Pixton	:	*Platform* yang dirancang untuk membuat strip komik dan novel grafis, ini menyediakan antarmuka yang ramah penggunaan. Memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyesuaikan komik tanpa memerlukan keterampilan seni tingkat lanjut.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Surat Izin Meneliti
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
Lampiran 3 Surat Setelah Meneliti
Lampiran 4 Analisis Kebutuhan Wawancara Guru
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media
Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Bahasa
Lampiran 8 Lembar Angket Praktikalitas Guru
Lampiran 9 Lembar Angket Praktikalitas Siswa
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

ABSTRAK

Nurul Aulia, 2024. *Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh St. Marwiyah dan Muh. Yamin.

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo dengan tujuan mengetahui hasil pengembangan media komik digital guna mengetahui hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas media komik digital pada materi ibadah puasa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), dengan prosedur dan rancangan penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE*, meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Lokasi penelitian bertempat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VIII G Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis desktiptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 1) Pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo dilakukan dengan model pengembangan *ADDIE*, yaitu *Analysis*, *Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. 2) Validitas media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negri 4 Kota Palopo oleh ahli media memperoleh presentase 75,7% sementara oleh ahli materi memperoleh presentase 94% dan oleh ahli bahasa memperoleh presentase 88,6%. 3) Praktikalitas media komik digital paa materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo memperoleh hasil presentase 92% dari guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan siswa memeroleh presentase 92,6%. Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, Komik digital, Ibadah Puasa.

Verified by
UPT Pengembangan Bahasa
IAIN Palopo

Date	Signature
09/11/2024	

ABSTRACT

Nurul Aulia, 2024. *Development of Digital Comic Media on Fasting Material to Students of Eighth Grade at Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo.* Undergraduate Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Education and Teacher Training Faculty, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by St. Marwiyah and Muh. Yamin.

This study examines the development of digital comic media on fasting material for eighth-grade students at SMP Negeri 4 Palopo, aiming to determine the results of the digital comic media development, including validity testing and practicality testing outcomes. This research is a type of Research and Development (R&D) study, following the ADDIE development model, which includes the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SMP Negeri 4 Kota Palopo, with subjects consisting of 28 students from Class VIII G. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative analysis. The data analysis results indicate that: (1) the development of digital comic media on fasting material for eighth-grade students at SMP Negeri 4 Palopo was carried out using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. (2) The validity of the digital comic media on fasting material for eighth-grade students at SMP Negeri 4 Palopo achieved a score of 75.7% from media experts, 94% from subject experts, and 88.6% from language experts. (3) The practicality of the digital comic media on fasting material received a score of 92% from Islamic Religious Education teachers and 92.6% from students. Based on these results, it can be concluded that the development of digital comic media on fasting material is highly valid and practical for eighth-grade students at SMP Negeri 4 Palopo.

Keywords: Learning media development, Digital comics, Fasting

Verified by
UPT Pengembangan Bahasa
IAIN Palopo

Date	Signature
07/11/2024	

ملخص الرسالة

نور الأوليا، 2024. تطوير وسيلة الكوميك الرقمية في مادة عبادة الصوم لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة بالوبو. رسالة بكالوريوس في برنامج دراسة تعليم الدين الإسلامي، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف: ستي مروية، ومحمد يامين.

تتناول هذه الدراسة تطوير وسيلة الكوميك الرقمية في مادة عبادة الصوم لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة بالوبو، وتهدف إلى تحديد نتائج تطوير وسيلة الكوميك الرقمية، ونتائج اختبار صلاحيتها، ونتائج اختبار عمليتها. يُصنَّف البحث كدراسة بحث وتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير (ADDIE)الذي يشمل التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. جرت الدراسة في المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة بالوبو، وشملت عينة البحث 28 طالباً من الصف الثامن .G وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، المقابلات، والاستبانات، مع تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي. أظهرت نتائج التحليل ما يلي: 1) تم تطوير وسيلة الكوميك الرقمية في مادة عبادة الصوم وفقاً لنموذج تطوير (ADDIE) من خلال مراحل التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. 2) أظهرت صلاحية وسيلة الكوميك الرقمية من خلال تقييم الخبراء حصولها على نسبة 75.7% من خبير الوسائل، و94% من خبير المحتوى، و88.6% من خبير اللغة. 3) أظهرت عملية تقييم عملية استخدام الوسيلة نسبة 92% من معلم مادة التربية الإسلامية، و92.6% من الطلاب، مما يشير إلى أن وسيلة الكوميك الرقمية في مادة عبادة الصوم صالحة جداً وعملية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة بالوبو.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسيلة التعليم، الكوميك الرقمية، عبادة الصوم

Verified by
UPT Pengembangan Bahasa
IAIN Palopo

Date	Signature
07/11/2024	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian terpenting dalam kehidupan. Hal ini membuktikan bahwa setiap manusia Indonesia memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan serta selalu berkembang dalam dunia pendidikan. Pendidikan tidak ada ujungnya, sebab pendidikan memiliki peran dan fungsi dalam mengembangkan diri setiap individu untuk mampu bertahan hidup dan melangsungkan kehidupan.[1]

Pendidikan dapat dimakanai sebagai latihan mental, moral, dan fisik untuk menciptakan manusia yang berbudaya guna melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam lingkungan masyarakat selaku hamba Allah. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan memiliki pengaruh menumbuhkan personalitas serta menanamkan rasa tanggung jawab. Usaha kependidikan bagi manusia menyerupai makanan yang berfungsi memberikan vitamin bagi pertumbuhan manusia.[2] Kehadiran pendidikan menekankan pada upaya penting untuk memelihara, mempertahankan, dan mengembangkan eksistensi atau potensinya.[3] Berdasarkan penjelsan tersebut, dapat ditarik kesimpulan arti pendidikan ialah uasaha sadar

---

[1]Yayan Alpian dkk., "Pentingnya pendidikan bagi manusia," *Jurnal buana pengabdian* 1, no. 1 (2019): 68.

[2]Sukirman Nurdjan dkk., "Representasi Nilai Pendidikan Islam dalam Roman Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck Karya Hamka" 10, no. 3 (2021): 197.

[3]Muhammad Zuljalal Al Hamdany, "Utilization of WhatsApp in English for Islamic Education Learning as a Media of Communication between Lecturers and Students," *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature* 10, no. 1 (11 Agustus 2022): 482, https://doi.org/10.24256/ideas.v10i1.2900.

untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan tujuan mengembangkan potensi dirinya di masa depan.

Pengaruh pendidikan sangat kuat sebagai konsep yang akan menjadi prinsip masyarakat terhadap keberlangsungan hidup di masa depan. Sebagaimana dijelaskan dalm Q.S. al-Alaq/96: 1-5, yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ ٥

Terjemahnya:

> "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manudia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."[4]

Menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid 10, ayat tersubut mengandung materi mengenai kemampaun dasar yang perlu dimiliki setiap individu dalam pendidikan yang dikembangkan dalam pendidikan berikutnya yang selaras dengan perkembangan jiwa dan kapasitas siswa. Materi tersebut meliputi membaca mengenal diri melalui proses penciptaan, dan tentang menulis.[5] Peran pendidikan sangat penting, dan manusia tidak bisa dipisahkan dari pendidikan karena pada hakikatnya manusia selalu membutuhkan pendidika, sebab manusia adalah makhluk *educandung* yang berarti dapat dididik dan harus mendapatkan pendidikan.

---

[4]Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018): 906.

[5]Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu katsir jilid 10 cetakan kesepuluh,* terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Iman Asy-Syafi'i, 2017), 385-388.

Perkembangan zaman yang semakin pesat dalam bidang teknologi telah menjangkau berbagai bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Salah satu bentuk pengetahuan yang kini membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan teknologi, baik dari segi metode pengajaran maupun penggunaan media yang diterapkan.[6]

Penanaman nilai-nilai keagamaan khususnya nilai-nilai ajaran agama Islam dapat dilaksanakan melalui berbagai metode maupun media pembelajaran efektif.[7] Tercapainya sebuah proses pembelajaran apabila terjadinya suatu interaksi antara dua arah yaitu dari seorang guru dan siswa, dimana keduanya terjadi komunikasi yang baik dan terarah sehingga menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan.

Namun kenyataannya ditemukan beberapa permasahalan dimana kurangnya penyediaan media pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa cenderung kurang aktif dan lambat dalam memahami materi yang di ajarkan. Sehingga dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam pada materi ibadah puasa masih banyak siswa yang kurang memahami keutamaan, makna, hikmah dan larangan dalam ibadah puasa.

Sehingga hal ini menjadi kerugian bagi siswa yang kurang memahami dengan benar materi ibadah puasa. Padahal dalam Islam puasa merupakan ibadah

---

[6]Hajar Ismail dan Hisban Thaha, "Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications," t.t., 34.

[7]Dodi Ilham, "Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional" 8, no. 3 (2019): 112.

yang wajib dikerjakalan bagi setiap umat muslim pada bulan ramadhan dan termasuk rukun Islam. Rasululah Saw, bersabda Islam didasarkan atas lima pilar.

حَدَّثَنَا عَاصِمٌ وَهُوَ ابْنُ مُحَمَّدِ بْنِ زَيْدِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ عَبْدُ اللَّهِ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ وَإِقَامِ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ وَحَجِّ الْبَيْتِ وَصَوْمِ رَمَضَانَ. (رواه مسلم).

Artinya:

> "Telah menceritakan kepada kami Ashim -yaitu Ibnu Muhammad bin Zaid bin Abdullah bin Umar- dari bapaknya dia berkata; Abdullah berkata: "Rasulullah Shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Islam dibangun atas lima dasar" Yaitu persaksian bahwa tiada tuhan (yang berhak disembah) melainkan Allah, bahwa Muhammad adalah hamba dan Rasul-Nya, mendirikan shalat, menunaikan zakat, berhaji ke Baitullah, dan berpuasa Ramadhan". (HR. Muslim).[8]

Abdul Abbas al-Qurtubi berkata, "lima hal tersebut menjadi asas dan landasan tegaknya agama Islam". Hadits tersebut adalah, penyerupaan Islam dengan bangunan. Bangunan tidak akan kuat tanpa tiang-tiangnya, sedangkan ajaran-ajaran Islam lainnya berfungsi sebagai penyempurna bangunan. Jika salah satu dari ajaran-ajaran tersebut hilang dari bangunan Islam, maka bangunan itu berkurang namun tetap bisa berdiri dan tidak ambuk, meskipun berkurangnya salah satu dari penyempurnanya. Ini berbeda jika kelima tiang tersebut ambruk maka Islam akan runtuh disebabkan tidak adanya kelima tiang penyangga tersebut dan ini tanpa diragukan lagi.[9]

---

[8]Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Iman, Juz. 1, No. 21, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), 32.

[9] Dr. Musthafa Dib Al-Bugha, *Al-Wafi: Syarah Hadits Arbain Imam An-Nawawi* (Jakarta: Hikmah, 2007), 19.

Pengajaran materi ibadah puasa dalam pelajaran agama Islam, memerlukan pemahaman yang sangat baik. sebab, puasa merupakan hal penting dalam keberagaman siswa.[10] Puasa adalah salah satu rukun Islam yang wajib dilaksanakan bagi umat Islam yang diperintahkan oleh Allah swt, sehingga sedari ana-anak orang tua dan guru haruslah mengajarkan pada anak kewajban yang dijalan oleh anak. Puasa tidak hanya menahan diri dari hawa nafsu, sikap, dan emosi. Dalam konteks ajaran Islam yang berupa ibadah puasa, yang memuat pendidikan spritual yang berkaitan dengan pembentukan perilaku seseorang. Ibadah puasa tidak hanya dipandang sebagai ibadah jasmani, namun juga nafsani. Existensi dalam menjalankan ibadah puasa agar menciptakan karakter seorang muslim yang dapat menjauhkan dirinya dari perbuatan yang tidak terpuji.[11]

Banyak faktor yang mendukung tercapinya sebuah proses pembelajaran salah satunya ialah media. Kegunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang ikut serta dalam mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak, audio maupun visual. Proses pembelajaran menunjukkan komunikasi antar siswa dan sumber belajar. Komunikasi dalam pembelajaran akan berjalan secara maksimal apabila pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, selaras dan menarik. Saat ini komik

---

[10] Harian Tohadi, "Metode pengenalan puasa Ramadhan untuk menguatkan pemahaman Islami pada siswa sekolah dasar," *GHAITSA: Islamic Education Journal* 4, no. 3 (2023): 108.

[11] Athoillah Islamy dan Nurul Istiani, "Pendidikan Spritual Ibadah Puasa: Perspektif Andragogi Sufistik," *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman* 8, no. 1 (2021).

menjadi salah satu media yang menarik dilakalangan pelajar khususnya remaja pada usia 11 sampai 15 tahun.[12]

Siswa saat ini mempelajari teknologi, mereka mampu mengoperasikan berbagai perangkat untuk menunjang kegiatannya demi menyeimbangkan diri dengan perkembangan pola kegiatan anak yang aktif menggunakan teknologi. Di era serba digital saat ini menuntut guru memanfaatkan teknologi dan internet karena pada umumnya generasi mudah sekarang lebih menyukai hal-hal yang *up-to-date.*[13] Berbagai lembaga yang menjadi alternatif dalam mengembangkan mengasah kemampuan seseorang yaitu salah satunya pendidikan formal (sekolah). Sehingga sekolah dituntut mempersiapkan komponen pendukungnya agar poses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.[14]

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo sebagai salah satu lembaga pendidikan yang sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran, sehingga yang dihasilkan mampu berperan dalam persaingan global. Usaha kearah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak sekolah terkait, seperti pemenuhan sarana dan prasarana, guru yang profesional dan media pembelajaran, dengan harapan mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang dijalankan dan menjadikan sekolah yang berkualitas. Namun, ternyata saat dilakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

---

[12] Achmad Yudi Wahyudin dkk., "Penggunaan komik digital toondoo dalam pembelajaran Bahasa inggris tingkat Sekolah menengah," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 1, no. 1 (2020): 4.

[13] Hasriadi, "Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 147.

[14]A. Arifuddin dan A. R. Karim, "Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10 (1)," 2021, 13.

Negeri 4 Palopo yakni Ibu Sunarmin didapatkan, kendala yang dihadapi menyatakan, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi menjadi kendala utama. Rendahnya literasi juga menjadi permahasalahan siswa karena buku paket yang diharapkan dapat membuat siswa memahami materi, ternyata mendapatkan kendala dikarenakan buku hanya digunakan jika pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis melalui observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, aspek pembelajaran tentang materi ibadah puasa diharapkan dapat dipahami serta dimengerti oleh siswa dengan berbantuan media pembelajaran komik digital. Tampilan bacaan yang menarik akan menggerakkan siswa untuk membacanya sehingga meningkatkan minat baca. Seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan komik tidak hanya dalam bentuk cetak tetapi juga dapat berbentuk digital atau sering disebut dengan komik digital. Cerita yang disusun secara menarik dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar tokoh sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh ketika membaca. Kelebihan media pembelajaran komik digital salah satunya ialah mudah diakses dan disebar luaskan.

Adapun penelitian yang mendukung dilakukan oleh Junaidi, Djuwairiah, Minhaji pada tahun 2023 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* Berbasis Kontektual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII. Penelitian ini memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dan penelitian pengembangan sebelumnya maka pada penelitian ini peneliti mengembangkan media komik digital dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam pada materi ibadah puasa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan dan menyesuaikan tuntutan pembelajaran di era generasi modern saat ini. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Ibadah Puasa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama?
3. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Mengah Pertama?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.
3. Untuk mengetahui Praktikalitas media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam ini diharapkan memperoleh manfaat:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan untuk referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran komik digital dan juga bekal calon guru agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

b. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media komik digital. Sehingga siswa merasa tertarik mempelajari pendidikan agama Islam dengan mudah khususnya pada materi ibadah puasa.

c. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran secara alternatif untuk proses pembelajaran dan memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan mengenai pengembangan media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menetukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran pendidikan agama Islam, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital berisi materi pada kompetensi ibadah puasa.
2. Media pembelajaran komik digital dikemas dalam bentuk digital dan gambar berwarna. Komik ini memuat materi dan soal pengenai ibadah puasa di bulan ramadhan pada pelajaran pendidikan agama Islam.
3. Media pembelajaran komik digital secara khusus di buat untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.
4. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran ibadah puasa ramadhan secara bersama-sama di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa.
5. Media pembelajaran komik digital memuat bagian-bagian yang terdiri dari:
   a. Isi cerita, berupa percakapan antar tokoh/karakter.

b. Terdapat penjelasan di akhir percapakan yang memudahkan siswa untuk lebih memahami apa yang dibahas dalam cerita tersebut.

c. Terdapat evalusi berupa pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh sejauh mana pemahaman siswa setelah membaca komik digital.

F. Asumsi dalam Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini beberapa asumsi dan keterbatasan yang melandasi pengembangan media pembelajaran komik digital sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

   a. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo.

   b. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

   c. Dengan adanya media pembelajaran komik digital siswa dapat dengan mudah memahami materi ibadah puasa mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Keterbatasan Pengembangan

   a. Media pembelajaran komik digital hanya dapat diakases melalui handphone dan laptop.

   b. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan hanya terbatas pada materi ibadah puasa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

   c. Media pembelajaran komik digita hanya mengembangkan pemahaman siswa kelas VIII.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Penelitian yang Relevan

Kajian mengenai penelitian terdahulu yang relevan sebelumnya adalah penelitan yang dapat dikaitkan dengan penelitian sejenisnya yang telah dilakukan sebelumnya, hal ini untuk mengetahui letak perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang senada dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Junaidi, Djuwairiyah, dan Minhaji (2023) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kontekstual Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII*." Penelitian ini merupakan penelitian pemgembangan (*reseacrch and development*). Penelitian dengan model *ADDIE* terdiri lima tahap proses pengembangan, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan *(Development*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Hasil penelitian pengembangan media komik ini adalah: kelayakan komik dari aspek materi memperoleh kategori yang sangat layak dengan modus 84,7% dan kelayakan komik pada aspek media sebesar 80%, akan tetapi masih dalam taraf layak digunakan dalam pembelajaran.[15]

2. Alia Rihani dan Nirwana Anas (2022) yang berjudul "*Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk*

[15] Junaidi Junaidi, Djuwairiyah Djuwairiyah, dan Minhaji Minhaji, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pai Kelas VII," *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 8, no. 1 (2023).

Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar." Jenis penelitian yang digunaka (R&D) dengan model penelitian 4D empat tahapan yaitu *define* (pendefenisian)m *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *dissseminate* (penyebaran). Hasil penelitian pengembangan ini adalah: respon dari 20 siswa mendapat rata-rata skor terbesar 95% dengan kategori sangat relevan atau sangat baik untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar.[16]

3. Felzia Raneza, Hening Widowati, dan Handoko Santoso (2022) yang berjudul "*Pengembangan Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai KeIslaman Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Ruang Lingkup Biologi*." Jenis penelitian yang digunakan (R&D) dengan model penelitian 4D yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah: secara keseluruhan penilaian produk dari validasi ahli dan ujicoba kelompok kecil memperoleh rata-rata sebesar 92% dengan kriteria "Sangat baik".[17]

---

[16] Alia Rohani dan Nirwana Anas, "Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022).

[17] Felzia Raneza, Hening Widowati, dan Handoko Santoso, "Pengembangan Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Ruang Lingkup Biologi," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 1 (2022).

Tabel 2.1

Persamaan & Perbedaan Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Junaidi, Djuwariyah dan Minhaji	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII	• Sama-sama menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan mata pelajaran	• Berbeda pada penelitian ini berbasis kontekstual dan pemilihan materi
2.	Alia Rihani dan Nirwana Anas	Pengembangan Media Komik dengan Aplikasi *Comic Page Creator* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa kelas 2 Sekolah Dasar	• Sama-sama mengunakan komik sebagai media pembelajaran	• Penelitian ini menggunakan aplikasi comic page creator untuk dalam pembuatan komik • Berbeda pada prosedur pengembangan yang digunakan, subjek penelitian
3.	Raneza Widyanti, dan Santoso	Pengembangan Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai KeIslaman Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Ruang Lingkup Biologi	• Sama-sama mengembangkan komik sebagai media pembelajaran	• Penelitian ini berfokus untuk mengintegrasikan nilai-nilai keIslaman sebagai media pembelajaran pada materi pokok ruang lingkup Biologi

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat dan sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. [18]

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut keberhasilan yang akan dicapai. Media pembelajaran suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran dalam bentuk cetak maupun digital.

Pemanfaatan media pendidikan memerlukan pertimbangan yag cermat dari berbagai faktor untuk memastikan keselarasan yang efektif dengan tujuan pembelajaran. Salah satu komponen penting yang harus dipertimbangkan selama pengembangan media adalah platform teknologi yang tepat. Perangkat seluler, seperti smartphone atau tablet, dapat dilihat sebagai teknologi dengan kedekatan yang siginifikan dengan siswa.[19]

---

[18] Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'i, "Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 63.

[19] Muh Yamin, Muh Fadli Fauzi Sahlan, dan Nur Fakhrunnisaa, "Navigating the Digital Age: The Need for Android-Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses," t.t., 30.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga akan menumbuhkan minat siswa serta menjadi faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing, karakteristik tersebut dapat dilihat dari tampilan media yang disajikan. Setiap jenis media memiliki keperluan yang spesifik, dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui, jenis media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1) Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi. Penggunaan media ini pesan yang disampaikan akan berupa lambang-lambang auditif yang verbal maupun tidak dan tanpa melibatkan indera lain seperti penglihatan dan sebagainya.
2) Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat dinikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar lukisan foto dan sebagainya. Media visual, media yang memberikan gambaran secara konkrit maupun tidak berbentuk bersifat real langsung sehingga dapat dirasakan oleh pengguna dalam panca indra, media yang mengkombinasikan warna dan gagasan melului media gambar.
3) Media audio visual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar yang merupakan persatuan dari kedua metode yang mempunyai unsur

gambar suara dan bisa berbentuk video film dan sebagainya. Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual yakni pada media audio visual ini memiliki dua unsur yaitu gambar bersama suaranya dalam pemanfaatan media ini pula alat penglihatan serta alat indera pendengaran pada satu proses. Media visual ini juga berupa film, LCD proyektor, video dan televisi.[20]

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan dari media dalam menyampaikan materi akan membuat pembelajaran semakin efektif. Tidak hanya itu, penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman, pembelajaran semakin menarik dan sebagainya.

Pemanfaatan media memiliki fungsi bagi pembelajaran siswa. Keempat fungsi adalah:

1) Mengubah titik berat pendidikan formal yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2) Membangkitkan motivasi belajar dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa, sebab pengguna media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.

[20] Nursifa Faujiah dkk., "Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media," *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 83.

3) Memberikan stimulasi belajar terutama rasa ingin tahu siswa, daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.[21]

2. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Ruang lingkup literasi digital dalam pendidikan memiliki cakupan yang cukup luas tidak hanya tentang sejauh mana kompetensi siswa maupun pendidik dalam menggunakan, mengelola serta memanfaatkan teknologi sebagai media maupun sumber belajar namun lebih dari itu seorang guru harus mampu membimbing serta mengarahkan Siswanya untuk bijak dalam menghadapi arus kemajuan teknologi.[22] Salah satu bentuk revolusi industri baca dan penerapan digital telah terjadi pada komik.

Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian, memiliki jalur membaca yang selaras, memiliki bingkai yang terlihat, terdapat simbol seperti balon kata, dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya. Memanfaatkan internet dan smartphone komik digital dapat memudahkan untuk memenuhi suatu tujuan dengan diunduh oleh pengguna perangkat seluler.[23]

---

[21] Mohamad Miftah, *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Bandung: Feniks Muda Sejahtera, 2022), 4.

[22] Muh Yamin dan Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (5 Agustus 2022): 2.

[23]Annisa Fitriani Lestari dan Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, No. 2 (Oktober 2020): 135.

komik digital merupakan media yang memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan media komik digital dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.[24]

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bawa komik digital merupakan media yang dipublikasikan secara digital terdiri dari gambar, alur cerita yang selaras, didalamnya terdapat simbol balon kata, dan gaya tulisan yang berguna untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon dari pembacanya. Memanfaatkan teknologi di era generasi modern yang memudahkan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif.

b. Karakteristik Komik Digital

Media pembelajaran tentunya memiliki sebuah karakteristik tertentu, begitupun juga dengan komik digital yang mempunyai ciri khas atau karakteristik tersendiri serta berbeda dengan media pembelajaran lainnya. Berikut beberapa karakteristik komik digital antara lain:

1) Komik bersifat humor, artinya gambar maupun alur cerita yang disajikan mampu menghibur pembacanya.

[24] Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, dan Umi Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021): 307.

2) Tampilannya berupa deretan gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet atau berurutan yang saling berkaitan dengan balon teks dan berbentuk sebuah cerita.
3) Situasi yang bersambung, ringkas dan menarik perhatian.
4) Isi cerita yang dirangkai mengenai diri pribadi dan lingkungannya sehingga pembaca mampu mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan sesuai isi cerita tersebut.[25]

Adanya buku atau bacaan yang penuh dengan gambar mampu merangsang minat siswa, mengembangka daya imajinasi dan mengembangkan rasa keindahan. Meluasnya popularitas komik telah mendorong guru untuk bereksperimen dalam proses pembelajaran serta dikemas dalam bentuk digital dengan memanfaatkan teknologi sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dan membacanya dimana saja dan kapan saja.

c. Kelebihan Komik Digital

Kelebihan pengembangan komik digital yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat belajar melalui unsur audio (suara) dan visual (gambar), dan mampu menggambarkan kejadian-kejadian dalam waktu yang singkat, informasi yang disampaikan cepat dan mudah, mengembangkan pikiran dan partisipasi siswa, mampu mengembangkan imajinasi siswa, penyampaian materi memiliki alur cerita yang berurutan sehingga mudah untuk dipahami dan

[25] Sonya Novisca Wijaya, Asni Johari, dan Ervan Johan Wicaksana, "Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis karakter hero indonesia pada materi sistem peredaran darah," *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 4, no. 2 (2020): 71.

diingat oleh siswa. Dengan diterapkan pengembangan media pembelajaran komik digital maka proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.[26]

Kelebihan media komik digital menjadi inovasi baru yang digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran dapat menciptakan minat siswa, materi yang disajikan lebih menarik, membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.[27]

d. Kekurangan Komik Digital

Dibalik kelebihan yang dipunyai oleh media pembelajaran tentu mempunyai suatu kekurangan begitupun media pembelajaran komik digital. Komik digital juga memiliki berbagai kekurangan yaitu tidak semua orang faham dengan konsep cerita secara visual dan gambar yang digunakan terlalu monoton sehingga pembaca akan lebih cepat bosan.[28] Komik digital sering kali terbatas dalam gaya ilustrasi atau desain visual yang digunakan, beberapa siswa mungkin merasa kurang tertarik jika gaya visual yang digunakan tidak menarik atau tidak sesuai dengan p Ditinjau dari kurangnya inovasi komik digital untuk media pembelajaran, maka dibutuhkan materi yang lebih inovatif dengan memasukkan unsur kearifan lokal dalam penggunaan komik digital.[29] Mengacu pada pendapat di atas, solusi yang di

---

[26] Komang Ayu Megantari, I Gede Margunayasa, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana, "Belajar sumber daya alam melalui media komik digital," *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021): 140.

[27] I. Ketut Rauh Supartayasa dan I. Made Citra Wibawa, "Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2022): 129.

[28] Dwi Wulandari, Triana Rejekiningsih, dan Eka Budhi Santosa, "Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 8857.

[29] Novia Ramadhanti Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, dan Eka Nofri Ari Yanto, "Pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas v pada pembelajaran tematik," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4 (2023).

tawarkan ialah pastikan komik digital dapat diakses dengan mudah, membuat karakter yang sesuai dengan alur cerita untuk keterlibatan emosional siswa, serta integrasikan elemen interaktif seperti kuis dan soal memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan menguji pemahaman meraka.

3. Pengertian Puasa

Rukun Islam yang keempat adalah puasa. Puasa wajib dilakukan oleh umat Islam yang telah memenuhi ketentuan-ketentuannya, puasa yang dimaksud adalah puasa Ramadhan. Perintah untuk mengerjakan ibadah puasa di bulan Ramadhan bahwa salah satu tujuan diwajibkan berpuasa ialah agar menjadi orang yang bertaqwa. Allah swt, berfirman dalam Q.S Al-Baqarah/1: 183, yang berbunyi:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ كُتِبَ عَلَيۡكُمُ ٱلصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى ٱلَّذِينَ مِن قَبۡلِكُمۡ لَعَلَّكُمۡ تَتَّقُونَ

Terjemahnya:

> "Wahai orang-orang yang beriman! Diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang sebelum kamu agar kamu bertaqwa."[30]

Ibnu Katsir dalam tafsirnya menjelaskan bahwa perintah puasa yang dimaksud ayat diatas bukan hanya sekedar perintah menahan diri dari makan, minum, dan jimak semata. Melainkan harus didasari dengan niat karena Allah, membersihkan jiwa dan raga dari amal-amal buruk dan tercela, selain juga sebagai cara untuk mempersempit gerak setan dalam menggoda manusia. Karena dalam ayat Allah menyebutkan bahwa kewajiban berpuasa sudah ada pada umat sebelumnya, maka selayak umat Islam lebih bersungguh-sungguh menunaikan dan

[30] Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Bogor Al-Qur'an, 2018): 28

menyempurnakan menjadi lebih baik dari umat sebelumnya.[31] Tujuan melaksanakan puasa tidak lain untuk memperbaiki diri dari kesalahan-kesalahan yang telah diperbuat dan tidak melaksanakan kesalahan itu lagi.[32] Dari Abu Hurairah r.a, bahwasanya Rasulullah Saw, bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: الصِّيَامُ جُنَّةٌ فَإِذَا كَانَ أَحَدُكُمْ صَائِمًا فَلَا يَرْفُثْ وَلَا يَجْهَلْ، فَإِنْ امْرُؤٌ قَاتَلَهُ أَوْ شَاتَمَهُ فَلْيَقُلْ إِنِّي صَائِمٌ إِنِّي صَائِمٌ. (رواه أبو داود).

Artinya:

> Dari Abu Hurairah bahwasanya Nabi saw. bersabda: "Puasa adalah perisai/tameng. Apabila salah seorang diantara kalian berpuasa maka janganlah ia berkata kotor, dan melakukan perbiatan bodoh (sia-sia). Apabila terdapat seseorang memusuhinya atau mencelanya maka hendaknya; aku sedang puasa". (HR. Abu Daud).[33]

Penjelasan keutamaan bulan Ramadhan, dan ketinggian derajat, serta keterangan bahwa Ramadhan adalah bulan puasa. Barang siapa berpuasa di bulan itu, niscaya diampuni dosa-dosanya walaupun sebanyak buih di lautan. Puasa adalah menahan diri dari makan, minum, dan berjimak disertai niat yang ikhlas karena Allah Yang Maha Mulia dan Maha Agung karena puasa mengandung manfaat bagi kesucian, kebersihan dan kecemerlangan diri dari percampuran dengan keburukan dan akhlak yang rendah.[34]

---

[31] Ibnu Katsir, *Tafsir Qur'anil Azhim*, (Riyadh, Dar Thayyiban lin Nasyri qa Tauzi'), Juz I , 497.

[32] Lisa Istianah, "Penentuan Awal Puasa Ramadhan dalam Perspektif Hadis," *Jurnal Riset Agama* 1, no. 1 (2021): 170.

[33]Abu Daud Sulayman ibn al-asy'ats ibn Ishaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abu Daud*, Kitab as-shaum, Juz 2, No. 2363, Cet. 1, (Beirut-Libanon: Dar al-Kutub al-'ilmiyah, 1996 M), 173.

[34] *Muhammad Nasib ar-Rifa'i, "Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir jilid 1 cetakan kesatu*, terjemahan Budi Permasi" (Jakarta: Gema Insani, 2011), 221–222.

Allah Swt, berfirman dalam QS al-Baqarah/2: 184 yang berbunyi:

اَيَّامًا مَّعْدُوْدٰتٍۗ فَمَنْ كَانَ مِنْكُمْ مَّرِيْضًا اَوْ عَلٰى سَفَرٍ فَعِدَّةٌ مِّنْ اَيَّامٍ اُخَرَۗ وَعَلَى الَّذِيْنَ يُطِيْقُوْنَهٗ فِدْيَةٌ طَعَامُ مِسْكِيْنٍۗ فَمَنْ تَطَوَّعَ خَيْرًا فَهُوَ خَيْرٌ لَّهٗۗ وَاَنْ تَصُوْمُوْا خَيْرٌ لَّكُمْ اِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُوْنَ ﴿١٨٤﴾

Terjemahnya:

> "(Yaitu) beberapa hari tertentu. Maka siapa yang di antara kamu sakit atau dalam perjalanan (lalu tidak berpuasa), maka (wajib mengganti) sebanyak hari (yang dia tidak berpuasa itu) pada hari yang lain. Dan bagi orang yang berat menjalankannya, wajib membayar *fidyah*, yaitu memberi makan seorang miskin. Namun, siapa yang dengan kerelaan hati mengerjakan kebajikan, maka itu lebih baik baginya, dan puasamu itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui."[35]

Menurut pendapat Ibnu Mas'ud, Ibnu 'Abbas, Mujahid, Thawus, Muqatil bin Hayyan, dan ulama Salaf Lainnya. Orang yang sakit dan orang yang dalam perjalanan diperbolehkan untuk tidak berpuasa, karena hal itu merupakan kesulitan bagi mereka. Mereka boleh tidak berpuasa tetapi harus mengqadhanya pada hari-hari yang lain. Adapun orang yang sehat dan tidak bepergian tetapi merasa berat berpuasa, baginya ada dua pilihan; berpuasa atau memberikan makan. Jika mau, ia boleh berpuasa, atau boleh juga berbuka, tetapi harus memberikan kepada orang miskin setiap harinya. Dan jika ia memberikan makan lebih dari seorang pada setiap harinya, maka yang demikian itu lebih baik. Dan berpuasa adalah lebih baik dari pada memberi makan.[36]

---

[35]Kementarian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018): 36.

[36] Abdurrahman bin Ishaq Alu Syaikh Abdullah bin Muhammad bin, "*Tafsir Ibnu Katsir jilid kesatu*" (Jakarta: Pustaka Iman Asy-Syafi'i, 2008), 433–35.

Puasa dapat dikatakan sebagai ibadah yang istimewa dalam Islam. Keistimewaan itu terletak pada adanya keterlibatan banyak aspek dalam diri manusia selama menjalankan ibadah puasa, baik aspek yang bersifat jasmani maupun yang bersifat rohani, aspek spiritual dan aspek emosional. Hal ini dapat dilihat dari aturan-aturan dalam melaksanakan ibadah puasa, jika dilihat hikmah-hikmah yang terdapat dalam pelaksanaan ibadah puasa tersebut sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Salah satu yang terpenting sehingga menjadi faktor pendidikan Islam yang tidak terdapat pada pendidikan lain adalah faktor kehati-hatian diri dan mengenal diri sendiri. Ini karena pendidikan Islam berpusat dan bertujuan untama dalam mencari ridho Allah dan untuk beribadah kepada-Nya.

4. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah proses pegembangan potensi siswa. Melalui pengajaran, pembiasaan, penguasaan, dan pengawasan untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan nilai Islam untuk mewujudkan kesempurnaan hidup baik di dunia maupun diakhirat.[37] Pendidikan Islam bertujuan menyadarkan manusia untuk menjadi hamba yang saleh, teguh dalam imannya, taat beribadah dan memiliki pikiran terpuji selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya semaksimal mungkin.[38]

---

[37] Yulia Syafrin dkk., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 74.

[38] St Marwiyah, "Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School," t.t., 116.

Hal ini karena manusia saat dilahirkan tidak mengetahui sesuatu apapun sebagaimana firman Allah Swt. Dalam Q.S an-Nahl/16: 78, yang berbunyi:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْۢ بُطُوْنِ اُمَّهٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْـًٔاۙ وَّجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْـِٕدَةَۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ ٧٨

Terjemahnya:

> "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur."[39]

Khazanah pemikiran pendidikan Islam terdapat berbagai istilah yang digunakan oleh ulama' dalam memberikan pengertian tentang "Pendidikan Agama Islam" dan sekaligus untuk diterapkan dalam konteks yang berbeda-beda. Pendidikan Islam didefinisikan dengan suatu usaha untuk membina dan mengasuh siswa agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.[40]

Pengertian pendidikan agama Islam di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah proses rangkaian sistematis, terencana dan komperehensif dalam upaya menyalurkan nilai-nilai kepada siswa, mengembangkan potensi yang ada pada siswa. Dan sebagai usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan,

---

[39]Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), 374.

[40] Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperativelearning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 01 (2021): 259.

pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Ada tujuh fungsi pendidikan agama Islam yaitu:

1) Pengembangan yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah Swt, yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya yang pertama-tama kewajiban menanamkan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga.
2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagian hidup di dunia dan akhirat.
3) Penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
4) Perbaikan yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan siswa dalam keyakinan pemahaman dan pengamalan ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
5) Pencegahan yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dan lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
6) Pembelajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum sistem fungsionalnya.

7) Penyaluran yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.[41]

C. Kerangka Pikir

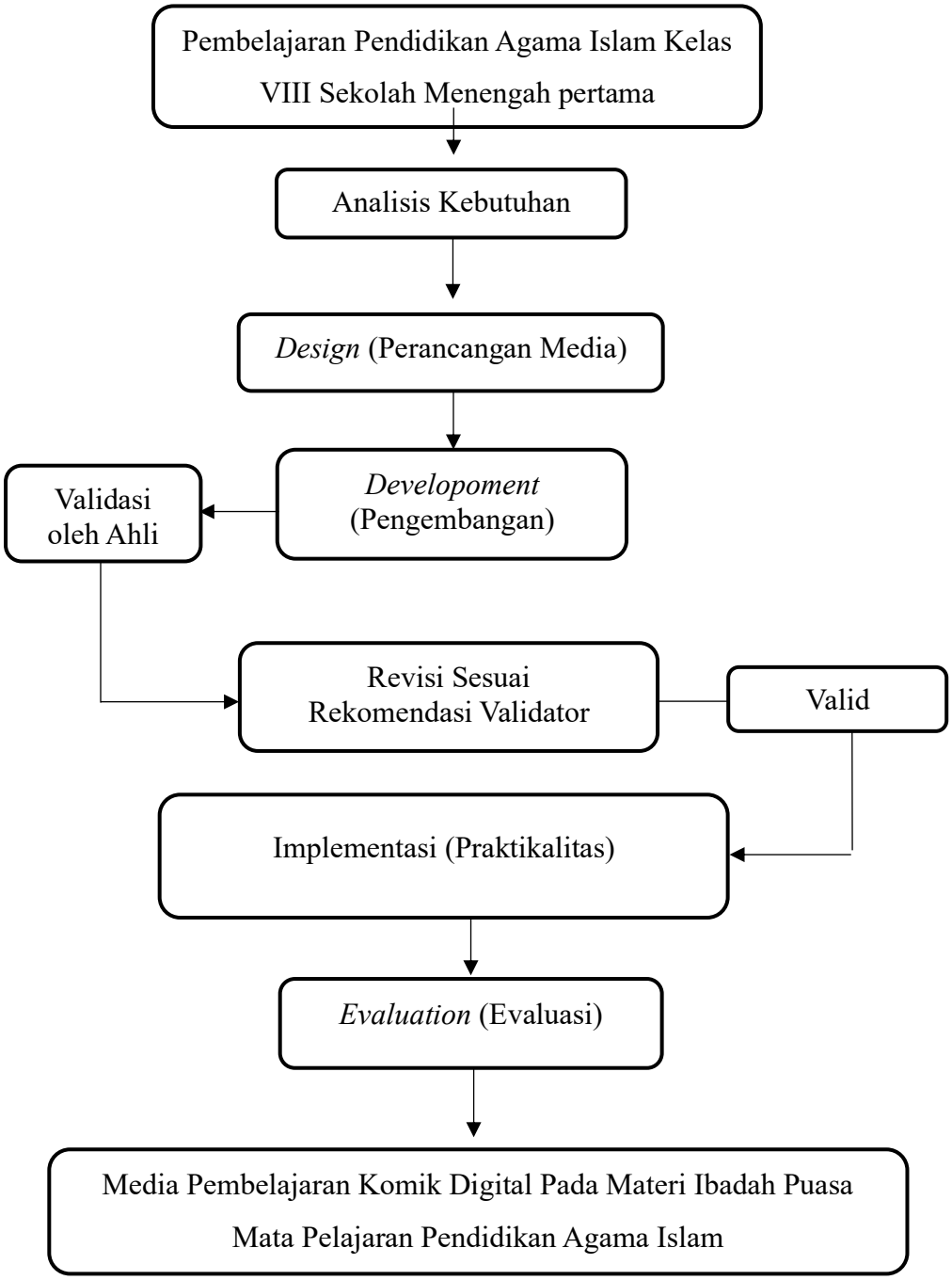
kerangka pikir adalah garis besar untuk menjabarkan alur penelitian yang di dalamnya menjelaskan mengenai keterkaitan antar permasalahan dalam penelitian.[42] Pembelajaran pendidikan agama Islam memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran Komik Digital dikembangkan dengan prosedur yang sesuai. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu, model pengembangan *ADDIE*, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Developmet* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian media pembelajaran Komik Digital menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang diimplementasikan untuk mengetahui tahapan pengembangan, validitas, dan praktikalitas. Berikut kerangka pikir yang dibuat oleh peneliti:

---

[41] Nino Indrianto, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), 5.

[42] Ahmad Albar Tanjung dan Mulyani S. E. *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami*. (Scopindo: Media Pustaka, 2021). 47

Berikut kerangka pikir yang dibuat oleh peneliti:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dimana metode penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* ini merupakan singkatan dari lima tahap proses pengembangan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *evaluate* (Evaluasi). Peneliti memilih model pengembangan *ADDIE* dikarenakan model *ADDIE* ini dirasa efektif, dinamis, dan sesuai apa yang dibutuhkan dalam penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo serta mendukung kinerja program pengembangan produk peneliti.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo yang beralamat di Jl. Andi Kambo, Malantung, Kecamatan Wara Timur. Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada periode Juli sampai Agustus 2024

C. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

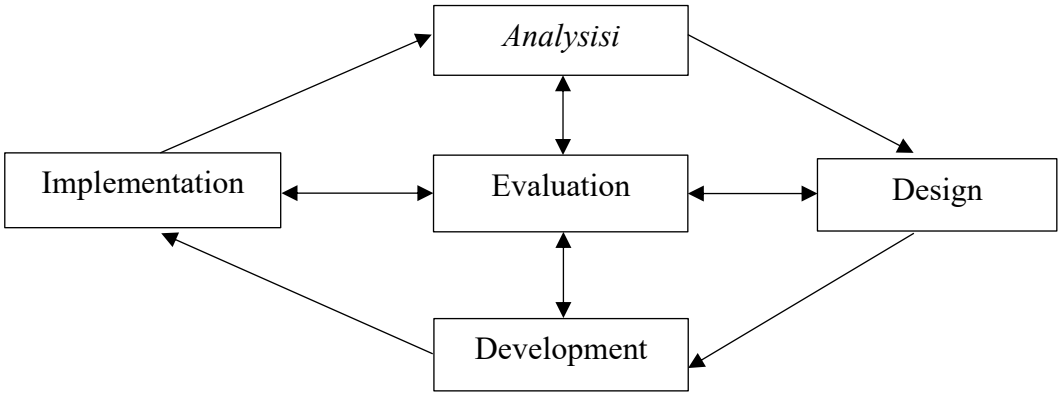
Subjek yang terdapat dalam paneleitian ini mencakup dua subjek. Pertama validator, terdiri dari ahli media, materi, dan bahasa. Kedua peserta didik kelas VIII dan seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah pertama Negeri 4 Palopo.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini ialah media Komik Digital terhadap materi ibadah puasa.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Branch.[43] Bagan alur pengembanga model *ADDIE* dapat dilihat sebagai berikut.



Bagan 3.1 Alur Pengembangan Model *ADDIE*

[43] Fitria Hidayat dan Nizar Muhamad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 30.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap ini dilakukan penelitian yaitu observasi terhadap kondisi pembelajaran siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh beberapa aspek, sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap mencari informasi di lapangan yang dapat digunakan sebagai dasar perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran ini. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, didapatkan bahwa pembelajaran disekolah menggunakan buku paket yang setiap melakukan pembelajaran siswa terlebih dahulu mengambil buku paket di perpustakaan, dan rendahnya literasi siswa juga mendapatkan kendala serta kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan bervariatif.

b. Analisis Kurikulum

Menganalisis kurikulum dilakukan guna untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di Sekolah menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya dalam materi ibadah puasa.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain atau perancangan merupakan suatu proses kreatif yang dimana dalam tahap ini dimulai dari analisis konsep, lalu pembuatan skenario untuk menyajikan susunan dari proses pengembangan media komik dan merancang frame untuk menggambar desain.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan merupakan tahap merupakan tahap realisasi produk. Tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap perancangan, pada tahap ini peneliti menggunakan sebuah *website Pixton*, dimana *website* tersebut khusus untuk membuat sebuah komik digital yang didalamnya terdapat fitur-fitur yang tersedia. Tujuan dilakukannya tahap ini untuk memperoleh media pembelajaran yang valid dengan dilakukan penilaian berdasarkan validasi ahli yaitu, media, materi, bahasa dan yang akan menjadi validator tersebut dosen dari IAIN Palopo, dan tentunya akan terus dilakukan revisi sampai dinyatakan valid untuk layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran komik digital dinyatakan valid. Maka media pembelajaran dapat diuji cobakan, ini dimaksud untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan peneliti sendiri dengan sampel siswa kelas VIII secara terbatas dengan tujuan mendapatkan respon dari siswa melalui angket yang disebar.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yakni tahap akhir dari model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan untuk menyempurnakan dan mengevaluasi pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengambangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini melalui beberapa cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya datang ketempat kegiatan yang diamati saja, tetapi peneliti tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat. Peneliti melakukan observasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo dengan melihat keadaan sekolah dan karakter siswa.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui saat proses pembelajaran yang dilaksanakan, kondisi siswa kesulitan siswa saat materi ibadah puasa berlangsung. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, narasumber dari penelitian ini adalah guru mata pelajaran pendidikan agama Islam Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.

3. Angket

Angket yang biasa disebut dengan sebutan kuesioner. Kuesioner merupakan alat pengumpulan data atau informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk menjawab pertanyaan secara tertulis oleh responden. Kuesioner seperti halnya wawancara yang berarti untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau informasi tentang orang lain.[44] Untuk memperoleh data analisis kebutuhan siswa, respon siswa tentang kemenarikan, kemudahan, dan manfaat media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini, dengan meminta validator untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan angket validasi serta memberikan saran perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan lembar angket validasi:

a. Lembar angket validasi materi

Lembar validasi materi diberikan kepada validasi ahli dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dirancang dalam mencapai kompetensi dasar (KD) dan indikator dengan kompetensi inti (KI) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian model yang digunakan dengan karakteristik materi

[44] P Joko Subahyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 55.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Isi	Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran. Materi yang disajikan ringkas dan mudah di pahami. Media yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran. Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa.
2.	Konstruksi	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran. Kesesuian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa. Materi disajikan dengan baik.

b. Lembar angket validasi media

Ahli media memiliki peran dalam memberikan penilaian dalam segi media yang meliputi aspek sampul dan tulisan, ilustrasi, kualitas dan tampilan, serta daya tarik. Saran dan masukan dari validator media berupa komentar, yang dijadikan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Lembar Validasi Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Sampul dan Tulisan	Gambar mencerminkan isi komik. Penggunaan judul media komik digital. Kejelasan tulisan pada media komik digital. Kesesuaian warna dan jenis huruf serta ukuran font.
2.	Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan dalam media Komik Digital tidak mengandung unsur SARA. Ilustrasi siswa sesuai dengan karakter siswa SMP. Komposisi ilustrasi seimbang dan seirama antara teks dan gambar. Ilustrasi yang disajikan dapat mempermudah siswa dalam membayangkan alur cerita.

		Media Komik Digital yang disajikan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3.	Kualitas dan Tampilan	Penampilan media Komik Digital menarik perhatian siswa. Warna yang digunakan dalam media Komik Digital sangatlah cocok. Media Komik Digital mudah digunakan dan dibaca secara mandiri.
4.	Daya Tarik	Media komik mendorong siswa untuk membacanya secara tuntas. Kemenarikan gambar animasi yang disajikan.

c. Lembar angket validasi bahasa

Lembar validasi bahasa digunakan untuk mendapatkan data mengenai kualitas dari segi bahasa yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran komik digital.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa

No.	Indikator
1.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas.
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan siswa.
3.	Pesan yang disampikan mudah dipahami siswa.
4.	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi.
5.	Memuat kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
6.	Media pembelajaran komik menggunakan bahasa yang komunikatif.
7.	Menggunakan bahasa yang baku.

d. Lembar Angket Praktikalitas

Instrumen ini merupakan angket yang akan diberikan kepada guru dan siswa sebagai upaya untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran komik digital. Berikut merupakan kisi-kisi angket praktikaltas, dapat dilihat pada tabel 3.4 dan 3.5

Tabel 3.4

Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan Penggunaan	Penggunaan gambar dalam media pembelajaran relevan dan dapat membantu siswa. Media pembelajaran komik digital dapat dipelajari siswa secara mandiri. Bahasa dalam media pembelajaran komik digital mudah untuk dipahami.
2.	Efektivitas Waktu	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja. Media pembelajaran komik digital untuk dibawa.
3.	Daya Tarik	Penampilan media pembelajaran komik digital secara keseluruhan menarik. Karakteryang ditampilkan sesuai dengan siswa SMP. Kemenarikan gambar animasi yang disajikan.
4.	Manfaat	Media pembelajaran komik digital dapat dipelajari siswa secara mandiri. Media pembelajaran komik digital dapat menambah wawasan.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan Penggunaan	Materi dalam media komik mudah di mengerti. Komik digital dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
2.	Efektivitas Waktu	Media pembelajaran mudah untuk digunakan dimana saja. Komik digital membantu siswa belajar secara mandiri.
3.	Daya Tarik	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital. Karakter yang ditampilkan sesuai dengan siswa SMP. Tampilan komik digital sangat menarik.
4.	Manfaat	Komik digital dapat menambah wawasan. Didalam komik digital terdapat banyak manfaat dan hikmah yang bisa diambil khususnya pada materi ibadah puasa.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Adapun lebih detailnya sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil *review* dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna memetakan berbagai informasi dari data kualitatif meliputi masukan, tanggapan, kritikan, dan saran untuk perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil dari analisis data selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif bertujuan mengelola data hasil penyebaran angket melalui lembar angket validasi dan praktikalitas.

a. Uji Validitas

Hasil uji validitas oleh para ahli kemudian dianalisis.Analisis data untuk menginterpretasikan hasil validasi menggunakan rumus berikut:[45]

$$\boldsymbol{p} = \frac{\sum \boldsymbol{x}}{\boldsymbol{sm}} X\ 100\%$$

Keterangan:
P = Angka Presentase
$\sum$x = Jumlah Skor
sm = Skor Maksimal

[45]Muhammad Ihsan, "Pengembangan bahan ajar matematika realistik berbasis Alquran pokok bahasan pecahan," *Suska Journal of Mathematics Education* 5, no. 1 (2019): 41.

Penilaian validitas media komik digital dilakukan dengan mencocokkan hasil rata-rata total skor yang diberikan dengan kriteria sebagai berikut ini:[46]

Tabel 3.6

Presentase Keidealan Validitas

Interval rata-rata skor (%)	Kriteria Validator
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Media pembelajaran dikatakan valid untuk digunakan dalam uji coba produk apabila skor kevalidan media pembelajaran memiliki kategori minimal kriteria valid atau layak. Dengan demikian, hasil analisis data yang tidak memenuhi kategori minimal cukup valid dalam penelitian ini akan dijadikan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum di ujicobakan.

b. Uji Praktikalitas

Lembar uji praktikalitas diisi oleh guru dan siswa terkait media pembelajaran dicari presentasinya dengan rumus berikut.[47]

$$Presentase = \frac{Nilai\ total}{Nilai\ Maksimum} \text{X } 100\%$$

[46] Lilis Suryani, Musdalifah Misnahwati, dan K. Nurdin, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qurâ€™an pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3318.

[47] Shuci Aulya Frikas dkk., "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024).

Penilaian praktikalitas media pembelajaran komik digital dilakukan dengan mencocokkan hasil rata-rata total skor yang diberikan dengan kriteria sebagai berikut:[48]

Tabel 3.7

Presentase Keidealan Praktikalitas

Rentang Nilai (%)	Kriteri
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

[48] Dirgahayu Torasila, Baderiah Baderiah, dan Aishiyah Saputri Laswi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 312.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMP Negeri 4 Kota Palopo

1. Profil Sekolah

Identitas sekolah yang diteliti, sebagai berikut:

Nama	: SMP Negeri 4 Kota Palopo
NPSN	: 40307833
Alamat	: Jl. Andi Kambo
Desa/Kelurahan	: Malatunrung
Kecamatan	: Wara Timur
Kota	: Palopo
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Status Sekolah	: Negeri
Email	: smpn4palopo@yahoo.co.id

2. Sejarah Singkat SMP Negeri 4 Kota Palopo

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo adalah sekolah Negeri di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, berdiri pada tahun 1981 dan mulai beroperasi pada tahun 1982 sampai sekarang. Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo terletak di Jl. Andi Kambo Kelurahan Malatunrung Kecamatan Wara Timur Kota Palopo, sekolah ini memiliki luas tanah sebesar 17.546 m^2 dan luas bangunannya sebesar 5.233 m^2.

3. Visi dan Misi SMP Negeri 4 Kota Palopo

a. Visi Sekolah

"Unggul dalam prestasi yang dijiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter bangsa."

b. Misi Sekolah

1) Mengembangkan sikap dan perilaku religius dan kekeluargaan di dalam lingkungan sekolah.
2) Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerja sam, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, dan mandiri.
3) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.
4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.
5) Mewujudkan sekolah inovatif.
6) Mewujudkan manajemen berbasisi sekolah yang tangguh.
7) Mewujudkan sekolah adiwiata yang menyenangkan belajar siswanya.
8) Mewujudkan kemampuan akademik, olahraga dan seni yang tangguh dan kompetitif.
9) Mewujudkan kepramukaan yang menjadi suri tauladan.

B. Hasil Penelitian

1. Tahapan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk atau media pembelajaran pada materi ibadah puasa untuk tingkat SMP Kelas VIII. Penelitian ini meggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan *ADDIE*. Berikut tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media komik digital:

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam marancang dalam mengembangkan media pembelajaran. Adapun yang dilakukan dalam tahap analisis ini adalah analasis kebutuhan dan kurikulum.

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sekolah dengan cara wawanara. Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam yaitu, Ibu Sunarmin, S.Pd. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai pedoman untuk membuat suatu media pembelajaran. Hal-hal yang ditanyakan dalam wawancara dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.1

Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan di SMP Negeri 4 Palopo?	Kurikulum merdeka.
2	Metode apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Metode yang digunakan yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
3	Sumber belajar apa yang Ibu gunakan?	Buku paket dan Al-Qur'an.

4	Media apa saja yang Ibu gunakan saat proses pembelajaran berlangsung?	Buku paket, papan tulis, dan terkadang memakai LCD.
5	Apakah di SMP Negeri 4 Palopo, siswa di izinkan untuk membawa handpone?	Di SMP Negeri 4 Palopo siswa diperbolehkan untuk membwa handphone.
6	Apa saja kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran?	Kurangnya inovasu dan variasu dalam proses pembelajaran serta literasi siswa masih rendah karena buku paket yang diharapkan dapat membuat siswa memahami materi, ternyata mendapatkan kendala dikarenakan buku hanya digunakan jika pembelajaran berlangsung.
7	Apa solusi yang diberikan ketika siswa bosan dalam pembelajaran?	Terkadang memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, atau membentuk kelompok untuk saling bertanya.

Tabel 4.2

Tabel Analisis Kebutuhan

Ketentuan	Hasil Analisis
Sasaran pengguna	Siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negri 4 Palopo
Media yang dikembangkan	Media Komik Digital materi ibadah puasa untuk pembelajaran pendidikan aga ma Islam
Fitur yang dibutuhkan	Penampilan media yang menarik, karakter yang disesuaikan dengan siswa, bahasa yang sederhana, media yang mudah dibawa dan diakses dimana saja.

2) Analisis Kurikulum

Setelah melakukan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah, diperoleh informasi bahwa SMP Negeri 4 Kota Palopo telah menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan kurikulum yang diperoleh, adapun capaian pembelajaran yang digunakan untuk materi ibadah puasa adalah:

a) Menyebutkan ketentuan puasa dengan benar
b) Menyebutkan amalan-amalan bulan Ramadhan
c) Menjelaskan hikmah puasa Ramadhan
d) Menunaikan kewajiban puasa Ramadhan sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam

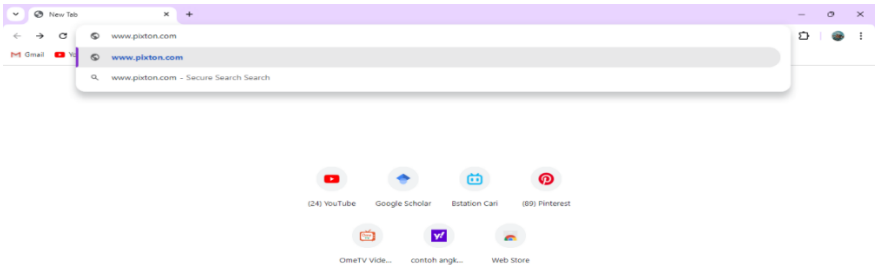
b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap design atau tahap perancangan produk sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun langkah-langkah tahap perancangan produk ini antara lain:

1) Pemilihan materi. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah ibadah puasa.
2) Penentuan konsep materi yang akan dibuat dan pembuatan skenario komik digital.
3) Pengumpulan bahan untuk kebutuhan pembuatan media seperti materi dan gambar terkait untuk produk diakses dari buku dan jurnal.
4) Pembuatan skenario setiap episode menggunakan *Microsoft Word* 2020 dan pelukisan tokoh (karakter) menggunakan *web Pixton*.
5) Pengumpulan bahan untuk kebutuhan pembuatan media seperti, materi, gambar setiap panel, dan pendukung media lainnya.
6) Tahapan pembuatan produk

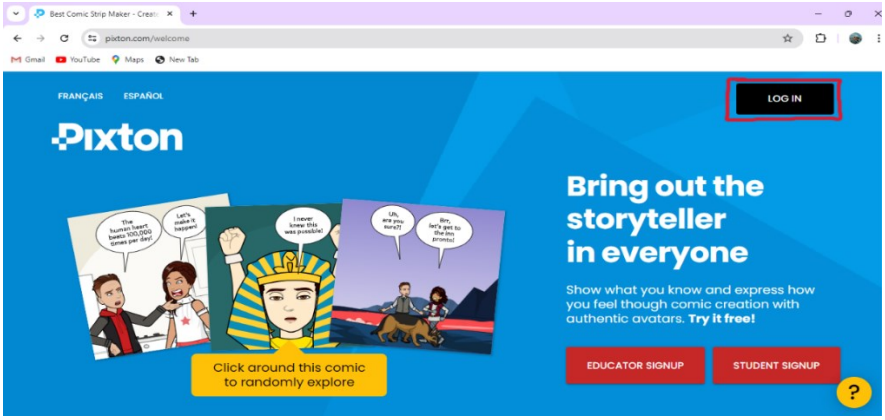
Berikut tahapan pembuatan media pembelajaran komik digital dibawah ini:

a) Buka situs https://www.pixton.com/ pada pencarian.



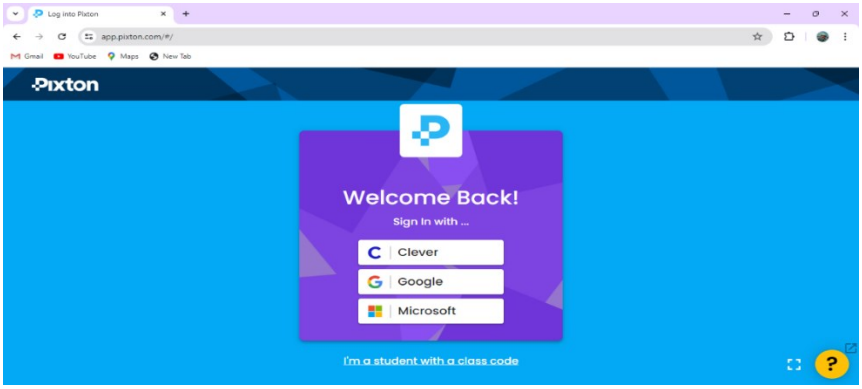
Gambar 4. 1 Situs *Pixton*

b) Setelah situs terbuka klik login (daftar)



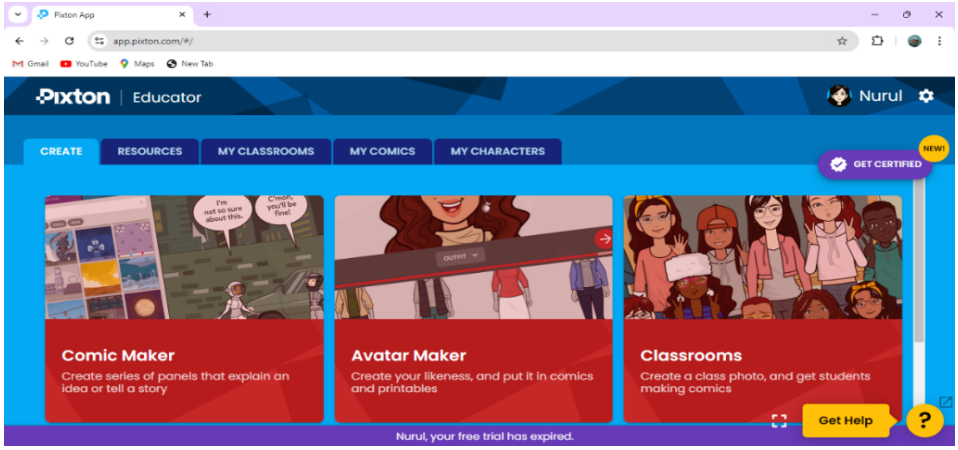
Gambar 4. 2 Tampilan untuk membuat akun *Pixton*

c) menggunakan akun Google/Microsoft atau Facebook.



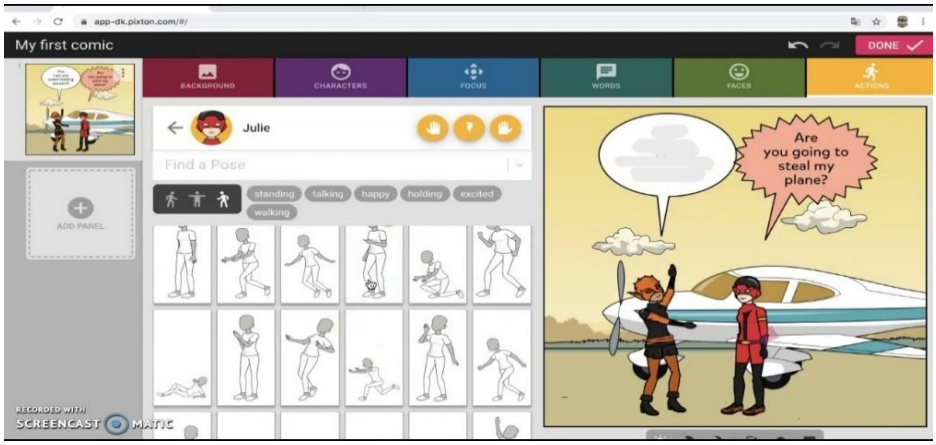
Gambar 4. 3 Tampilan untuk masuk dengan menggunakan akun yang dipilih

d) Secara otomatis akan menampilkan tampilan layar beranda.



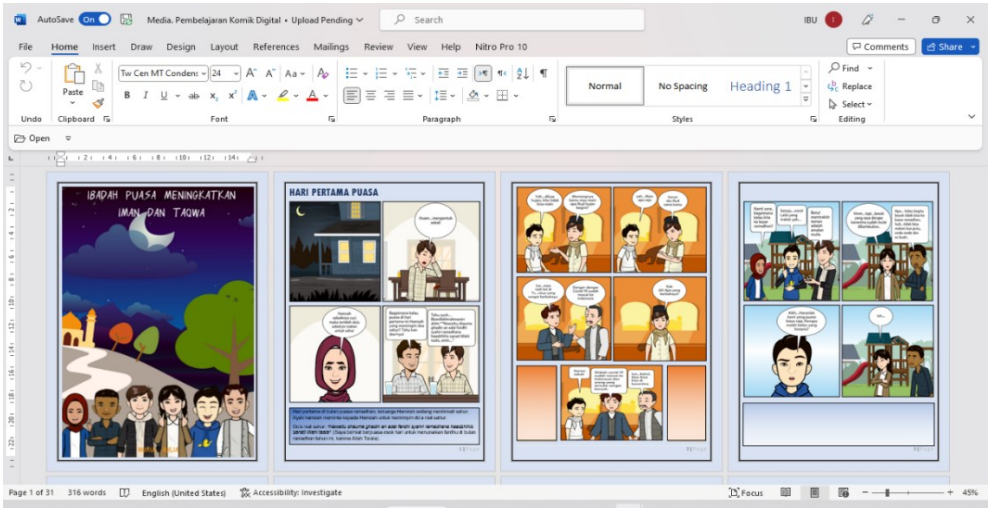
Gambar 4. 4 Tampilan beranda *Pixton*

e) Kemudia secara otomatis akan diarahkan ke dalam fitur-fitur yang dipunyai oleh Pixton.



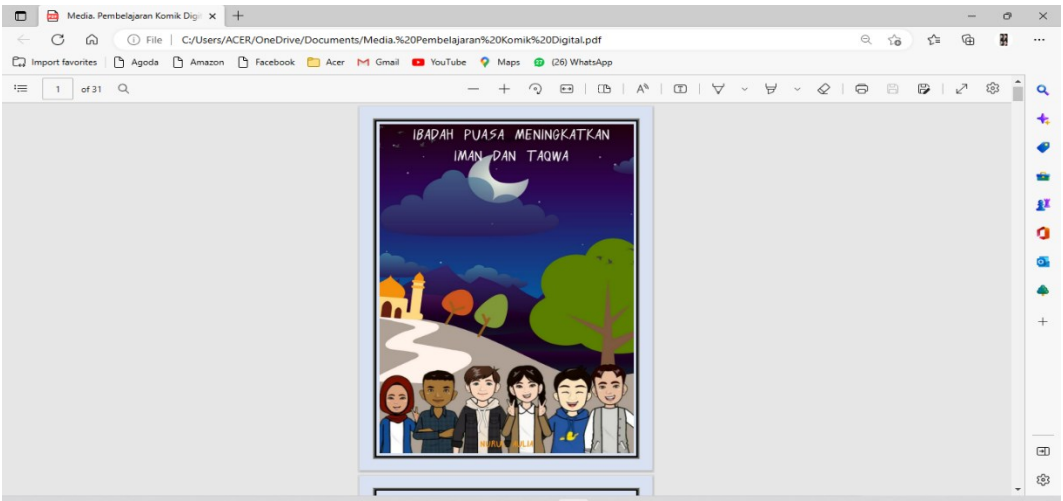
Gambar 4. 5 Tampilan Fitur-fitur *Pixton*

f) Menyatukan semua chapter komik yang telah dibuat menggunakan aplikasi word.



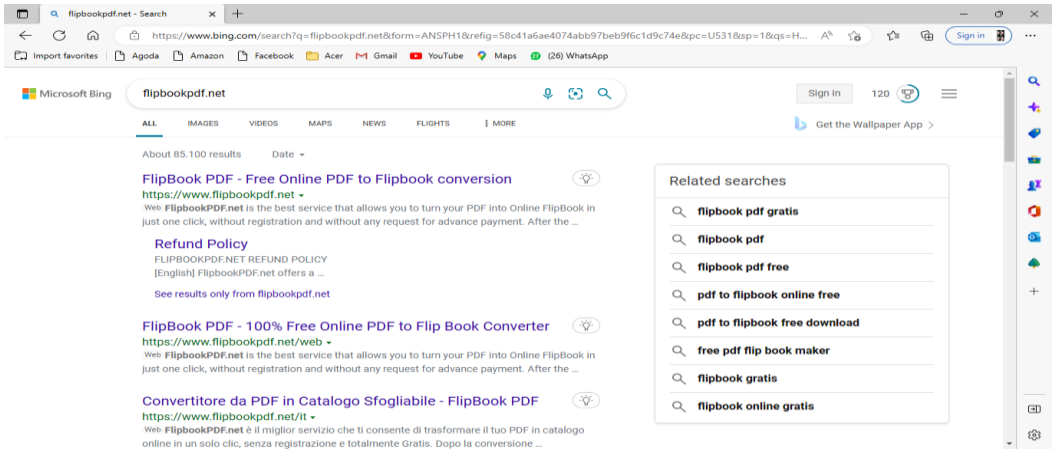
Gambar 4. 6 Tampilan menyatukan panel komik

g) Membuat komik dalam bentul Pdf.



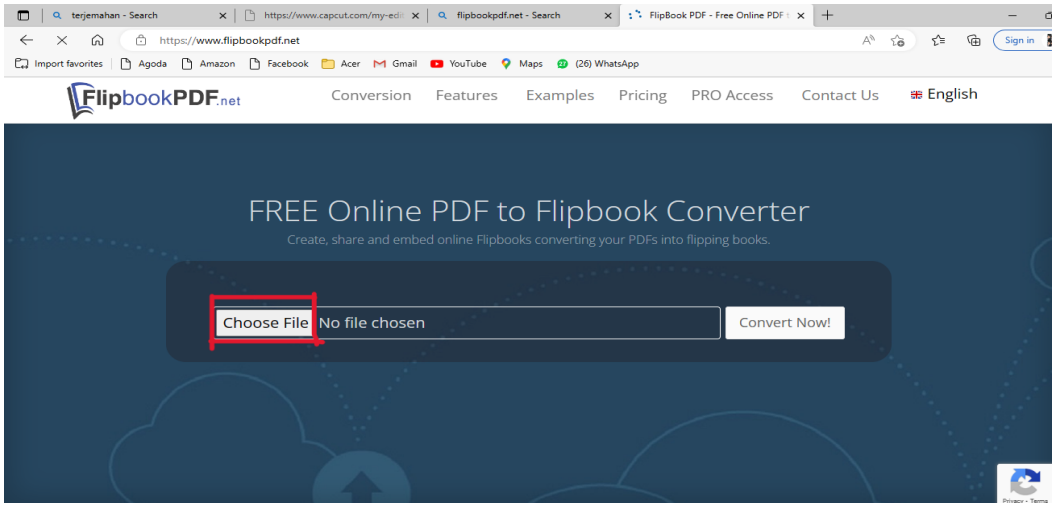
Gambar 4. 7 Membuat komik dalam bentuk pdf

h) Agar tampilan komik digital lebih menarik dan mudah untuk dibagikan, masuk terlebih dahulu masuk ke dalam situs *Flipbook*.



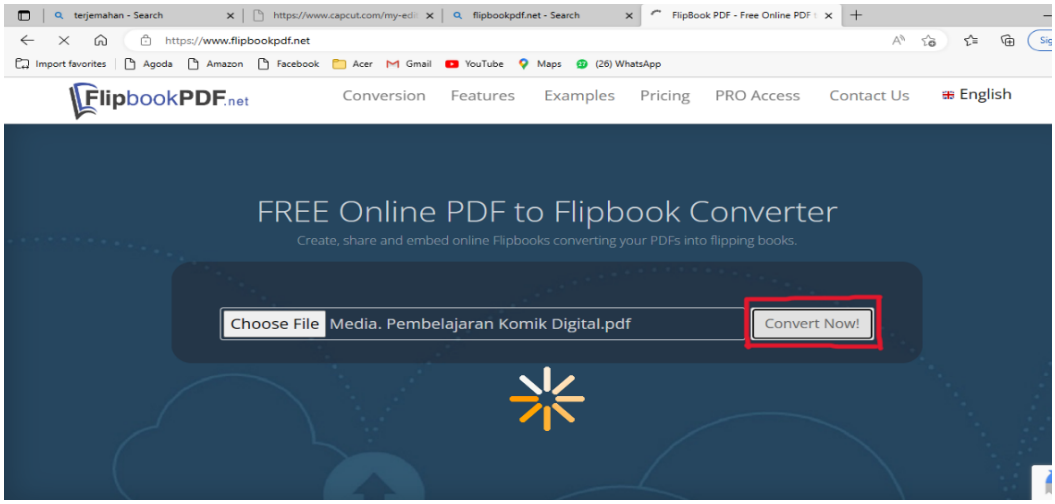
Gambar 4. 8 Situs *flipbook*

i) Setelah masuk ke dalam website selanjutnya masukkan file pdf dengan menekan *choose file*.



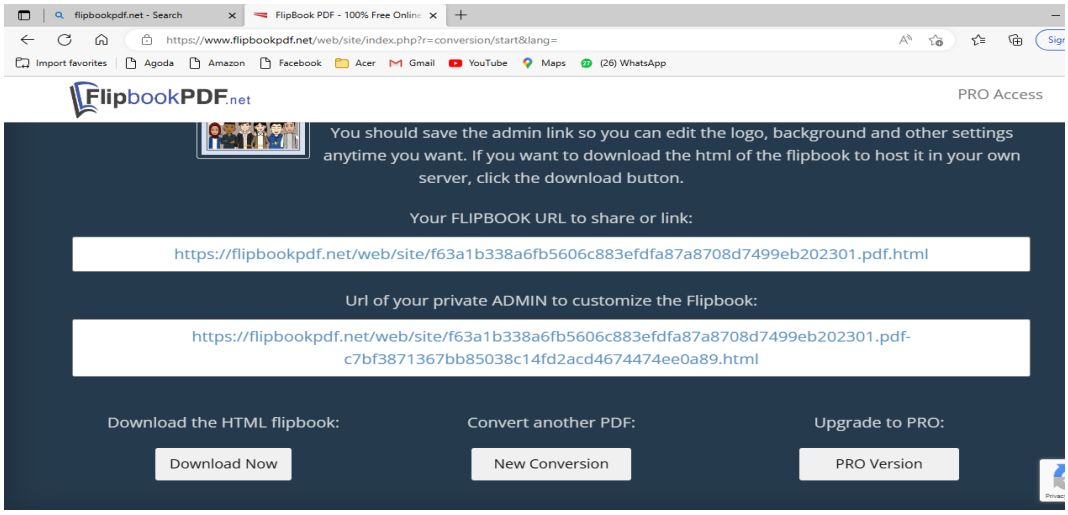
Gambar 4. 9 Tampilan untuk membuat *flipbook*

j) Selanjutnya pilih *convert now*.



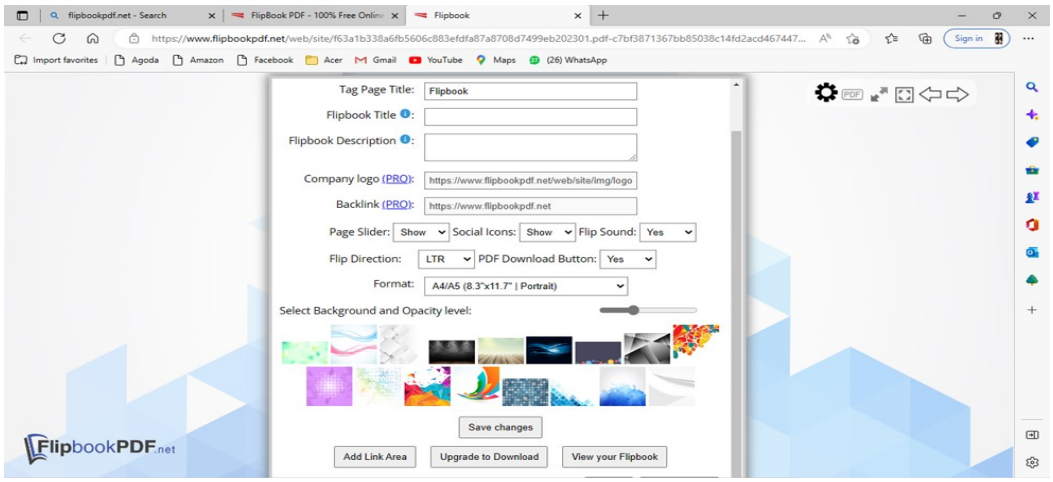
Gambar 4. 10 Tampilan untuk membuat *flpbook*

k) Dibagian bawah terdapat dua link. Link yang pertama untuk untuk melihat file yang sudah di cover dan link kedua adalah admin. Pilih link admin agar bisa menambah judul dan deskripsi.



Gambar 4. 11 Tampilan *link* komik digital

l) Kemudian terdapat kolom title dan flipbook description, dapat diisi dengan judul dan deskripsi komik serta pilih save change untuk menyalin link agar mudah untuk dibagikan.



Gambar 4. 12 Tampilan kolom title dan deskripsi *flipbook* serta pembuatan *link* komik

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan selanjunya yaitu tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan berisi beberapa hal diantaranya yaitu: sampul, isi media komik/materi, pertanyaan, dan penutup.

Setelah proses pembuatan media pembelajaran, ahli media, materi, dan bahasa melakukan uji validasi pada tahap ini. Uji validasi dilakukan untuk memperoleh hasil apakah media pembelajaran yang dibuat valid atau tidak untuk diimplementasikan kepada siswa.

1) Proses Pembuatan Media Pembelajaran Komik Digital

Proses pembuatan media pembelajaran komik digital ini menggunakan situs *pixton* untuk membuat komik, serta menggunakan situs pendukung *flipbook.* Media

yang diproduksi terdiri dari beberapa unsur, antara lain: sampul, ilustrasi materi berupa balon teks, dan pertanyaan.

Berikut informasi yang terdapat pada media pembelajaran komik digital materi ibadah puasa, kelas VIII:

(a) sampul (*cover*)

sampul dibuat dalam media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini memiliki tampilan awal yang terdiri dari judul materi dan karakter komik. Berikut tampilan desain sampul media pembelajaran.

Gambar 4. 13 Desain Tampilan Sampul Media pembelajaran

(b) Materi

Halaman ini berisi materi yang dikemas dalam bentuk balon teks yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar. Berikut tampilan halamn materi media pembelajaran.

Gambar 4. 14 Tampilan materi balon teks

(c) Pertanyaan

Halaman ini, berisi beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti berdasarkan materi yang tertera dalam media pembelajaran. Berikut tampilan halaman pertanyaan:

Gambar 4.15 Tampilan Pertanyaan komik digital

2) Revisi media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa

Setelah tahap pembuatan, media pembelajaran kemudia di validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Berdasarkan uji validasi ini, maka dapat ditentukan valid atau tidaknya media pembelajaran. Hal ini penting untuk menentukan apakah media pembelajaran dapat digunakan oleh siswaatau tidak. Berikut merupakan media pembelajaran berdasarkan saran dan rekomendasi validator.

(a) Perbaikan beberapa bagian panel komik

Validator menyarankan kepada peneliti untuk merapikan beberapa panel komik agar terlihat rapi dan siswa dapat membaca serta memahami alur cerita.

Gambar 4.16 Sebelum Revisi

Gambar 4.17 Setelah Revisi

(b) Perbaikan teks komik

Teks yang ditampilkan harus sesuai dengan kaidah penulisan yang baik dan benar, serta memperbaiki teks agar mudah untuk dibaca.

Gambar 4.18 Sebelum Revisi

Gambar 4.19 Setelah Revisi

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahap ke-empat dalam model pengembangan *ADDIE*. Dalam penelitian ini, implementasi media pembelajaran dilakukan dengan

kepada 1 orang guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan siswa keas VIII G yang berjumlah 28 orang. Masing-masing siswa dapat mengakses media pembelajaran menggunakan *Handphone* melalui link yang dibagikan ke grup *WhatshApp.* Selama kegiatan implementasi berlangsung, siswa terlihat antusias dan tertarik dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model *ADDIE*, dilakukan pada tiap proses pengembangan. Evaluasi perlu dilakukan untuk memberikan saran ide bagi peneliti dalam mengembangkan produk. Dengan melakukan evaluasi maka akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya, evaluasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua cara, yaitu dengan cara formatif dan cara sumatif. Adapun penjelasan dari keduanya sebagai berikut:

1) Formatif

Evaluasi dengan cara formatif artinya evaluasi dilakukan dalam setiap proses pengembangan berlangsung. Dalam mengembangkan produk, peneliti melakukan uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media, materi, dan bahasa dari IAIN Palopo. Tujuan dari evaluasi formatif ini adalah untuk melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. selain itu, dengan melakukan uji validasi media, materi, dan bahasa maka akan dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital sudah benar-benar layak atau belum untuk diimplementasikan kepada siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi ibadah puasa.

Uji validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa tersebut dilakukan dengan cara mengisis lembar angket validasi yang terdiri dari beberapa aspek, indikator, dan penilaian. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria; Tidak Valid, Kurang Valid, Cukup Valid, Valid, dan Sangat Valid.

2) Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan setelah tahap implementasi dilakukan. Setelah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo melihat, membaca, dan memahami media pembelajaran yang diberikan, peneliti kemudian membagikan lembar angket praktikalitas siswa. Tujuannya untuk mengetahui apakah siswa tertarik atau tidak terhadap penggunaan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Guru dan siswa mengisi lembar angket praktikalitas yang terdiri dari beberapa aspek, indikator, dan penilaian. Penilaian dilakukan menggnakan skala likert 1 ,2 ,3 ,4, dan 5 dengan kriteria Sangat Tidak Baik, Kurang Baik, Cukup Baik, Baik, dan Sangat Baik.

2. Validitas Media Pembelajaran Komik Digital

Berikut daftar nama-nama validator yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran komik digital yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4. 3 Nama-nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Ahli
1.	Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M. T	Media
2.	Dr. Makmur, S. Pd. I., M. Pd. I	Materi
3.	Sukmawaty, S. Pd., M. Pd	Bahasa

1) Hasil Uji Validasi Ahli Media

Hasil uji validasi digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa. Aspek format sampul dan tulisan, ilustrasi, kualitas dan tampilan, serta daya tarik merupakan 4 komponen lembar validasi ahli media. Tahap uji validasi dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yang ahli di bidang media. Berikut hasil uji validasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4. 2 dibawah ini.

Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek/Indikator	∑ Total Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1.	Sampul dan Tulisan	15	20	75%	Valid
2.	Ilustrasi	20	25	80%	Valid
3.	Kualitas dan Tampilan	11	15	73%	Valid
4.	Daya Tarik	7	10	70%	Valid
	Rata-rata	**53**	**70**	**75,7%**	**Valid**

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil data dari proses validasi, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan telah valid, karena aspek-aspek dari media pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 75,7% yang berada pada kategori valid, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Penilaian terhadap media berada pada kategori valid maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada pembelajaran namun demikian, catatan yang diberikan

validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan.[49]

2) Validasi Uji Ahli Materi

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dari IAIN Palopo dengan mengisi lembar validasi ahli materi yang digunakan untuk mengethui kevalidan/kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa. Aspek isi dan konstruksi merupakan 2 komponen lembar ahli materi. Berikut hasil ahli materi dapat dilihat pada tabel 4. 5 dibawah ini.

Tabel 4. 5 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek/Indikator	∑ Total Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1.	Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Materi yang disajikan ringkas dan mudah dipahami.	5	5	100%	Sangat Valid
3.	Media yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid
4	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa	4	5	80%	Sangat Valid
5	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid
6	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuasn siswa	5	5	100%	Sangat Valid
7	Materi disajikan dengan baik	5	5	100%	Sangat Valid
	Rata-Rata	**33**	**35**	**94%**	**Sangat Valid**

Sumber: Data Primer yang Diolah

[49] Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, dan Abdul Wahid Asadullah, "Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar," *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020).

Berdasarkan data hasil di atas, diperoleh total skor 33 dengan skor maksimal 35 diperoleh presesntase 94% memenuhi katagori sangat valid.

3) Validasi Bahasa

Selain uji validasi media dan materi, media pembelajaran komik digital ini juga perlu dilakukan uji validasi bahasa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi yang sesuai dengan kaidah penulisan yang baik dan benar. Tabel 4.6 berikut menunjukkan hasil uji validasi bahasa

Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek/Indikator	∑Total Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan siswa	4	5	80%	Valid
3.	Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa	5	5	100%	Sangat Valid
4.	Penggunaan bahasa yang mempu menjelaskan materi	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Memuat kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari	4	5	80%	Valid
6.	Media pembelajaran komik menggunakan bahasa yang komunikatif	4	5	80%	Valid
7.	Menggunakan bahasa yang baku	4	5	80%	Valid
	Rata-Rata	**31**	**35**	**88,6%**	**Sangat Valid**

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan data hasil diatas, diperoleh total skor 31 dengan skor maksimal 35 diperoleh presentase 88,6% memenuhi kategori sangat valid.

3. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Digital

Hasil temuan pengembangan yang di manfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak tehadap kualitas dan kemudahan belajar siswa disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi. Guru pendidikan agama Islam melakukan uji coba ke praktisan produk dan dilakukan juga oleh siswa kelas VIII G di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.

Pada tahap ini, guru dan siswa diberikan lembar angket untuk memperlajari bagaimana mereka bereaksi terhadap media pembelajaran yang dibuat. Angket yang diberikan memiliki lima skala penilaian: 1 untuk Sangat Tidak Baik, 2 untuk Kurang Baik, 3 untuk Cukup Bik, 4 Setuju, dan 5 Sangat Baik.

Praktikalitas media pembelajaran diperoleh dari 1 orang guru mata pelajaran pendidikan agama islam dan 28 siswa kelas VIII G. Setelah media pembelajaran dibagikan kepada guru dan siswa melalui grup *WhatsApp*, guru dan siswa kemudian diberikan lembar angket. Selanjutnya angket yang sudah diisi disatukan untuk memulai proses pengunpulan data. Praktikalitas guru dan siswa terhadap media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No.	Aspek/Indikator	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan	14	15	93%	Sangat Praktis
2.	Efektivitas Waktu	10	10	100%	Sangat Praktis
3.	Daya Tarik	13	15	86,6%	Sangat Praktis
4.	Manfaat	9	10	92%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	**46**	**50**	**92%**	**Sangat Praktis**

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII Sekolah Menengah Pertama 4 Kota Palopo dalam tabel di atas, mendapatkan respon positif terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital memproleh nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No.	Aspek/Indikator	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan	384	420	91%	Sangat Praktis
2.	Efektivitas Waktu	262	280	93,5%	Sangat Praktis
3.	Daya Tarik	384	420	91%	Sangat Praktis
4.	Manfaat	267	280	95%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	**1.297**	**1.400**	**92,6%**	**Sangat Praktis**

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo dalam tabel tersebut, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital mendapatkan respon positif dari siswa sehingga diperoleh nilai rata-rata 92,6% dengan kategori sangat praktis.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran Komik Digital pada materi ibadah puasa

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran, bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran, dan bagaimana praktikalitas terhadap pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu; *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti memperoleh hasil bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu, kurangnya media pendukung dalam menjelaskan materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih mengandalkan *power point* dan siswa hanya diminta mencatat materi saja, sehingga siswa cenderung kurang memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hal tersebut, maka

peneliti tertarik untuk mengembangkan atau membuat sebuah produk berupa media pembelajaran komik digital yang menarik dan mudah untuk diakses.

Tahap selanjutnya yaitu *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti menggunakan *website* untuk membuat sketsa komik yang didalamnya memuat balon teks, latar belakang, karakter yang sesuai dengan siswa SMP, dan ilustrasi yang dibuat sesuai dengan keadaan. Selanjutnya membuat komik digital dalam bentuk *link* agar mudah untuk dibagikan.

Kemudian tahap pengembangan, setelah media pembelajaran dibuat sesuai dengan tahap perancangan. Dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diimplementasikan. Setelah divalidasi, peneliti melakukan revisi hasil uji validasi setelah direvisi dan dinyatakan valid oleh validator, maka selanjutnya adalah tahap implementasi.

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepratisan media pembelajaran komik digital. Pada saat uji praktikalitas, siswa memberikan respon positif dalam proses pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan. Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi, yang dilaksanakan pada tiap proses pengembangan. Tahap ini ditentukan oleh temuan validasi dari ahli media, materi, bahasa serta praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Validitas media pembelajaran Komik Digital pada materi ibadah puasa

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauhmana ketepatan dan kecermatan pengukuran (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya.[50] Validitas penelitian yaitu kesesuaian antara data hasil penelitian dengan keasaan yang sebenarnya, untuk memperoleh validitas peneliti melakukannya melalui penggunaan instrumen pengambilan data yang memenuhi persyaratan ilmiah tertentu.[51] Media dikatakan valid apabila divalidasi oleh ahli, yakni ahli media, materi, dan bahasa apabila alat menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Media pembelajaran komik digital pendidikan agama Islam materi ibadah puasa dapat digunakan dengan beberapa revisi, sesuai dengan validitas yang digarap oleh validator ahli media, materi, dan bahasa. Validator memberikan masukan dan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memperbaharui media pembelajaran. Dalam penelitian ini indikator validitas terkait media yaitu, kemudahan penggunaan, efektivitas waktu, daya tarik, dan manfaat berdasarkan ahli media maka hasil validasi yang didapatkan yakni 75,7% dengan kategori valid. adapun indikator validasi materi yakni mengenai materi, isi, dan konstruksi mendapatkan hasil 94% dengan kategori sangat valid. Serta validasi bahasa yang diadaptkan yakni 88,6% dengan kategori sangat valid.

Sekaitan dengan penjelasan validitas, penelitian yang dilakukan oleh Satrio dan Arif Yudianto yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata

---

[50] Weni Anggraini dkk., "Validitas dan realibilitas instrumen teori pilihan karir Holland di Indonesia," *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 2, no. 2 (2020).

[51] S. Syamsurizal, "Validitas dan Reliabitas Alat Ukur," 2020.

Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber", bahwa hasil validasi dapat dikatakan valid jika benar-benar sesuai dan menjawab secara cermat tentang variabel yang diukur.[52] Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli tersebut, diketahui bahwa hasil dari keseluruhan media pembelajaran Komik Digital yang dikembangkan oleh peneliti memiliki presentase kelayakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Praktikalitas media pembelajaran Komik Digital pada materi ibadah puasa

Praktikalitas adalah kata yang bersifat praktis, yakni mudah dan senang memakai produk yang dikembangkan. Kepraktisan yang dimaksud ialah kepraktisan dalam bidang pendidikan seperti: perangkat pembelajaran, modul, instrument, ataupun produk lainnya. Praktikalitas berhubungan dengan keterpakaian produk dalam sebuah penelitian *Research and Development* (R&D) oleh pengguna produk tersebut.[53]

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VIII G Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo melalui angket, hasil penelitian kemudia ditentukan tingkat praktikalitas media dengan mengacu pada interval kepraktisan. Media komik digital sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan hasil analisis praktikalitas oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mendapatkan kriteria "Sangat Praktis"

---

[52] Satrio Mohammaf Fajar dan Arif Yudianto, "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber," *utile: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2023): 42.

[53]Kiki Fatmawati, M. Syahran Jailani, dan Rinja Efendi, "Validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul ajar berbasis kontekstual," *Primary Education Journal (PEJ)* 7, no. 1 (2023).

dengan perolehan presentase 92%, serta hasil respon siswa mendapatkan kriteria "Sangat Praktis" dengan perolehan 92,6%.

Agustyaningrum dan Gusmania menjelaskan bahwa praktikalitas ialah ukuran guna mengetahui keterampilan produk yang dikembangkan, dan ukuran suatu produk dapat diukur dari kemudahan dan penyajiannya oleh siswa.[54] Pernyataan ini juga senada dengan pendapat Cut Marlini dan Rismawati, yaitu produk tersebut dikategorikan praktis jika pengguna produk mudah digunakan dalam proses pembelajaran atau dalam kegiatan yang dilakukan oleh pengguna.[55] Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Ilhami dalam menguji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu mudah digunakan dan memiliki daya tarik.[56] Pendapat tersebut kemudia didukung oleh penelitan yang dilakukan oleh Handayani yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar", bahwa praktikalitas mengacu pada seberapa mudah media pembelajaran digunakan siswa.[57]

Berdasarkan penjelasan tersebut, pada praktikalitas media pembelajaran terpadat beberapa aspek dan saran dari guru dan siswa yang perlu diperhatikan untuk menunjang media pembelajaran Komik Digital . Pertama, media dilihat dari

---

[54] Sugama Maskar dan Putri Sukma Dewi, "Praktikalitas dan efektifitas bahan ajar kalkulus berbasis daring berbantuan geogebra," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 891.

[55] Cut Marlini, "Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash," *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 2 (2019): 279.

[56] Silvira Ilhami dkk., "Meta-Analisis Praktikalitas media pembelajaran puzzle," *Journal on Teacher Education* 4, no. 2 (2022): 616.

[57] Tri Handayani, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2021): 745.

format yang tersedia, waktu yang digunakan dan berikan saluran siswa untuk memberikan umpan balik tentang komik. Kedua, kesesuaian siswa, yaitu terkait isi materi dan perkembangan pengalaman siswa. Ketiga, kesesuaian guru dalam menggunakan media komik digital dalam menarik perhatian dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil penelitian skripsi pengembangan media Komik Digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo sebagai berikut.

1. Pada tahap pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Sehingga media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa yang dikembangkan dapat digunakan di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.
2. Pengembangan media Komik Digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo telah diuji validitas oleh ahli media dengan tingkat kevalidan sebesar 75,7% dengan kategori "Valid". sedangkan hasil uji validitas oleh ahli materi dengan tingkat kevalidan sebesar 94% dengan kategori "Sangat Valid". serta hasil uji validitas oleh ahli bahasa dengan tingkat kevalidan 88,6% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agam Islam.
3. Pengembangan media Komik Digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo telah duiji praktikalitas

oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tingkat kepraktisan sebesar 92% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil uji praktikalitas siswa terhadap media pembelajaran Komik Digital diperoleh kepraktisan sebesar 92,6% dengan kategori "Sangat Praktis".

B. Implikasi

Implikasi berikut dapat digunakan untuk mendorong pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi ibadah puasa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.

1. Sebagai sumber pembelajaran pendukung untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah Puasa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Salah satu alat pendidikan yang meningkatkan pembelajaran dan membantu pemahaman pelajaran untuk siswa. Serta memungkinkan siswa belajar dengan mandiri.
2. Melalui pelatihan, guru dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi serta belajar tentang cara-cara inovatif untuk mengadaptasi materi pelajaran dengan menggunakan komik digital.
3. Efek jangka panjang media Komik Digital terhadap pengajaran dan pembelajaran yaitu, penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat baca siswa, menciptakan kebiasaan positif dalam mencari informasi dan pengetahuan serta siswa terbiasa dengan media pembelajaran inovatif seperti komik digital akan lebih terbuka terhadap pembelajaran baru di masa depan.

C. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang diajukan oleh peneliti berdasarkan temuan peneliti dan pembahasan untuk memperoleh media pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

1. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran komik digital ini sebagai media yang dapat membantu dan memudahkan proses belajar tentang materi ibadah puasa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, pada media ini hanya memuat materi ibadah puasa, diharapkan bagi ingin mengembangkan media serupa agar menggunakan materi yang berbeda dan menggunakan aplikasi yang berbeda agar penelitian ini mengalami kemajuan dan menjadi produk yang lebih baik, serta memfokuskan pada evektifitas media yang dikembangkan.
3. Bagi pemerintah, agar sekitanya memberikan pelatihan-pelatihan kepada seluruh pendidik dan tenaga kependidikan dalam menggunakan dan menguasai ilmu teknologi yang berkembang. Hal tersebut diharapkan agar seluruh tenaga pendidik dan kependidikan dapat menyediakan media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran selain buku cetak.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Daud Sulayman ibn al-asy'ats ibn Ushaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abu Daud*, Kitab as-shaum, Juz 2, no. 2363, Cet. I, Beirut-Libanon: Dar al-Kutub al-'ilmiyah, 1996 M.

Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Iman, jus I, no, 21, Beirut-Libanon: Darul Fkri, 1993 M.

Abdullah bin Muhammad bin, Abdurrahman bin Ishaq Alu Syaikh. *Tafsir Ibnu Katsir jilid 1*, Jakarta: Pustaka Iman Asy-Syafi'i, 2008.

Al Hamdany, Muhammad Zuljalal. "Utilization of WhatsApp in English for Islamic Education Learning as a Media of Communication between Lecturers and Students." *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature* 10, no. 1 (11 Agustus 2022).

Al-Bugha, Musthafa Dib. *Al-Wafi: Syarah Hadits Arbain Imam An-Nawawi*. Jakarta: Hikmah, 2007.

Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif (Cooperativelearning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 01 (2021).

Alpian, Yayan, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, dan Nizmah Maratos Soleha. "Pentingnya pendidikan bagi manusia." *Jurnal buana pengabdian* 1, no. 1 (2019).

Anggraini, Weni, Fandy Kurniawan, Susilawati Susilawati, dan Afra Hasna. "Validitas dan realibilitas instrumen teori pilihan karir Holland di Indonesia." *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 2, no. 2 (2020).

Anjarsari, Elly, Donny Dwi Farisdianto, dan Abdul Wahid Asadullah. "Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar." *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020).

Arifuddin, A., dan A. R. Karim. "Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 10 (1)," 2021.

Fajar, Satrio Mohammaf, dan Arif Yudianto. "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber." *utile: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2023).

Fatmawati, Kiki, M. Syahran Jailani, dan Rinja Efendi. "Validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul ajar berbasis kontekstual." *Primary Education Journal (PEJ)* 7, no. 1 (2023).

Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, dan Usep Setiawan. "Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media." *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3, no. 2 (2022).

Frikas, Shuci Aulya, K. Nurdin, Muh Yamin, Hera Nasruddin, Alauddin Alauddin, dan M. Zuljalal Hamdany. "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024).

Handayani, Tri. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2021).

Hasriadi, Hasriadi. "Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022).

Hidayat, Fitria, dan Nizar Muhamad. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021).

Ihsan, Muhammad. "Pengembangan bahan ajar matematika realistik berbasis Alquran pokok bahasan pecahan." *Suska Journal of Mathematics Education* 5, no. 1 (2019).

Ilham, Dodi. "Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional" 8, no. 3 (2019).

Ilhami, Silvira, Rahmadhani Fitri, D Rahmawati, Yusni Atifah, dan Suci Fajrina. "Meta-Analisis Praktikalitas media pembelajaran puzzle." *Journal on Teacher Education* 4, no. 2 (2022).

Indrianto, Nino. *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Budi Utama, 2020.

Islamy, Athoillah, dan Nurul Istiani. "Pendidikan Spritual Ibadah Puasa: Perspektif Andragogi Sufistik." *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman* 8, no. 1 (2021).

Ismail, Hajar, dan Hisban Thaha. "Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications," t.t.

Istianah, Lisa. "Penentuan Awal Puasa Ramadhan dalam Perspektif Hadis." *Jurnal Riset Agama* 1, no. 1 (2021).

Junaidi, Junaidi, Djuwairiyah Djuwairiyah, dan Minhaji Minhaji. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vii." *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 8, no. 1 (2023).

Marlini, Cut. "Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash." *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 2 (2019).

Marwiyah, St. "Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School," *Edukasi Islami* 11, no. 3 (2022).

Maskar, Sugama, dan Putri Sukma Dewi. “Praktikalitas dan efektifitas bahan ajar kalkulus berbasis daring berbantuan geogebra.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020).

Megantari, Komang Ayu, I Gede Margunayasa, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana. “Belajar sumber daya alam melalui media komik digital.” *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021).

Miftah, Mohamad. *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Feniks Muda Sejahtera, 2022.

Muhammad Nasib ar-Rifa’i. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir jilid 1 cetakan kesatu*, 221–22. 1. Jakarta: Gema Insani, 2011.

Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, dan Umi Nurjanah. “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021).

Nurdjan, Sukirman dkk. “Representasi Nilai Pendidikan Islam dalam Roman Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck Karya Hamka” 10, no. 3 (2021).

Putri, Novia Ramadhanti, Heny Kusuma Widyaningrum, dan Eka Nofri Ari Yanto. “Pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas v pada pembelajaran tematik.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4 (2023).

Raneza, Felzia, Hening Widowati, dan Handoko Santoso. “Pengembangan Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Ruang Lingkup Biologi.” *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 1 (2022).

Rohani, Alia, dan Nirwana Anas. “Pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi comic page creator untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022).

Subahyo, P Joko. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Supartayasa, I. Ketut Rauh, dan I. Made Citra Wibawa. “Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2022).

Suryani, Lilis, Musdalifah Misnahwati, dan K. Nurdin. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qurâ€™ an pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24.

Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, dan Arman Husni. “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023).

Syamsurizal, S. “Validitas dan Reliabitas Alat Ukur,” 2020.

Tanjung, Ahmad Albar dan Mulyan. *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami*. (Scopindo: Media Pustaka, 2021).

Tohadi, Harian. "Metode pengenalan puasa Ramadhan untuk menguatkan pemahaman Islami pada siswa sekolah dasar." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 4, no. 3 (2023).

Torasila, Dirgahayu, Baderiah Baderiah, dan Aishiyah Saputri Laswi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024).

Wahyudin, Achmad Yudi, Daud Jepri, Martha Widiawitasari Simamora, Irma Widya Pratiwi, dan Alfa Rina. "Penggunaan komik digital toondoo dalam pembelajaran Bahasa inggris tingkat Sekolah menengah." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 1, no. 1 (2020).

Wijaya, Sonya Novisca, Asni Johari, dan Ervan Johan Wicaksana. "Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis karakter hero indonesia pada materi sistem peredaran darah." *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 4, no. 2 (2020).

Wulandari, Dwi, Triana Rejekiningsih, dan Eka Budhi Santosa. "Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023).

Yamin, Muh, dan Nur Fakhrunnisaa. "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (5 Agustus 2022).

Yamin, Muh, Muh Fadli Fauzi Sahlan, dan Nur Fakhrunnisaa. "Navigating the Digital Age: The Need for Android-Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses," *Educational Journal of Learning Technology* 1, no. 1 (2023).

Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i. "Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Permohonan Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl.Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id /Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 1234 /In.19/FTIK/HM.01/05/2024 Palopo, 27 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	:	Nurul Aulia
NIM	:	2002010083
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Semester	:	VIII (Delapan)
Tahun Akademik	:	2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo".** Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Lampiran 2 Surat Izin Meneliti

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No. 5 Telp. (0471) 23692 Kota Palopo, 91921

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 500.16.7.1 / 1829 / DPMPTSP

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: **SURIADI A. MAPPASESSU, SE, M.M**
Nip	: 19840717 200801 1 004
Pangkat/Gol.	: Penata
Jabatan	: Kabid.Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP
Unit Kerja	: Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Menerangkan bahwa :

Nama	: Nurul Aulia
N I M	: **2002010083**
Alamat	:Jl. KHM. Razak (Komp Cempaka), Kel. Pajalesang Kec. Wara
Universitas	: Institut Agama Islam Negeri Palopo
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: **"Pengembangan Media Komik Digital pada Meteri Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo "**
No. Handphone	: 085396242696

Sehubungan dengan adanya Perbaikan atau Maintenance pada Aplikasi SiCantik, maka diberikan Surat Keterangan sementara ini sebagai bahan untuk proses selanjutnya.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya, dan Surat Keterangan ini tidak dapat dijadikan **jaminan atau Legalitas Perizinan** dan hanya berlaku mulai tanggal **18 Juli 2024 sampai dengan 18 Agustus 2024.**

Palopo, 18 Juli 2024

a.n. Kepala Dinas
Kabid. Pengkajian dan Pemrosesan
Perizinan PTSP

PEMERINTAH KOTA PALOPO DPMPTSP

SURIADI A. MAPPASESSU, SE, M.M
Pangkat : Penata
Nip : 19840717 200801 1 004

Lampiran 3 Surat Setelah Meneliti

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4 PALOPO

Alamat: Jl. A. Kambo Telp. (0471) 22193 Kota Palopo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 800.1.11/151/SMP.04/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 4 Palopo

Nama	: **SITTI HADIJAH, S. Pd., M. Pd.**
NIP	: 197001011997022008
Pangkat/Gol	: pembina TK.I, IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah SMPN 4 Palopo
Menerangkan bahwa	:
Nama	: **NURUL AULIA**
Nim	: 2002010083
Tempat/Tgl. Lahir	: Palopo, 1 November 2002
Jenis Kelamin	: P
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 4 Palopo dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI IBADAH PUASA SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 KOTA PALOPO"** tanggal 22 Juli s/d 14 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Palopo, 20 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. Sitti Hadijah, S.Pd.,M.Pd.
Nip 197001011997022 08

Lampiran 4 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

ANALISIS KEBUTUHAN DAN KURIKULUM

Hari Tanggal :

Tempat Wawancara : SMP Negeri 4 Palopo

Nama Guru : Sunarmin, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SMP Negeri 4 Palopo?	Kurikulum merdeka.
2.	Metose apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Metode yang digunakan yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
3.	Sumber belajar apa yang Ibu gunakan?	Buku paket dan Al-Qur'an.
4.	Media apa saja yang Ibu gunakan saat proses pembelajaran berlangsung?	Buku paket, papan tulis, dan terkadang memakasi LCD.
5.	Apakah di SMP Negeri4 Palopo, siswa di izinkan untuk membawa handphone?	Di SMP Negeri 4 Palopo siswa diperbolehkan untuk membawa handpone.
6.	Apa saja kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran?	Kurangnya inovasi dan variasi dalam proses pembelajaran serta literas siswa masih rendah karena buku paket yang diharapkan dapat membuat siswa memahami materi, karena ternyata mendapatkan kendala dikarenakan buku hanya digunakan jika pembelajaran berlangsung.
7.	Apa solusi yang diberikan ketika siswa bosan dalam pembelajaran?	Terkadang membrikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum diapahami, atau membentuk kelompok untuk saling bertanya.

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

"PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI IBADAH PUASA"

Nama Mahasiswa : Nurul Aulia (2002010083)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M. T
Bidang keahlian : Validator Media

Petunjuk:

Berilah tanda Cek (√) pada kolam penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tidak Valid 2. Kurang Valid 3. Cukup Valid 4. Valid 5. Sangat Valid

No.	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Sampul dan Tulisan					
	a. Gambar Mencerminkan isi komik digital.			√		
	b. Penggunaan judul media komik digital				√	
	c. Kejelasan tulisan pada media komik digital				√	
	d. Kesesuaian warna dan jenis huruf serta ukuran font				√	
2.	Ilustrasi					
	a. Ilustrasi yang digunakan dalam media komik digital tidak mengandung unsur SARA				√	
	b. Ilustrasi siswa sesuai dengan karakter siswa SMP				√	
	c. Komposisi ilustrasi seimbang dan seirama antara teks dan gambar				√	

	d. Ilustrasi yang disajikan dapat mempermudah siswa dalam membayangkan alur cerita				✓	
	e. Media komik digital yang disajikan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓	
3.	Kualitas dan Tampilan					
	a. Penampilan media komik digital menarik perhatian siswa			✓		
	b. Warna yang digunakan dalam media komik digital sangatlah cocok				✓	
	c. Media komik digital mudah digunakan dan dibaca secara mandiri				✓	
4.	Daya Tarik					
	a. Media komik mendorong siswa untuk membacanya secara tuntas				✓	
	b. Kemenarikan gambar animasi yang disajikan			✓		

Komentar/Saran:

Masih ada beberapa bagian yg perlu dirapikan.

.....

.....

.....

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 23 Juni 2024

Validator Media

Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

"PENILAIAN OLEH AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI IBADAH PUASA"

Nama Mahasiswa : Nurul Aulia
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Dr. Makmur, S. Pd. I., M. Pd. I.
Bidang keahlian : Validator Materi

Petunjuk:

Berilah tanda Cek (√) pada kolam penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tidak Valid 2. Kurang Valid 3. Cukup Valid 4. Valid 5. Sangat Valid

No.	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	**Isi**					
	a. Media yang digunakan sesuai dengan matei pembelajaran					✓
	b. Materi yang disajikan ringkas dan mudah di pahami					✓
	c. Media yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
	d. Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa				✓	
2.	**Konstruksi**					
	a. Kebermaknaan dalam materi pembelajaran				✓	
	b. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa					✓

	c. Materi disajikan dengan baik					✓

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

✓	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 11 Juni 2024

Validator Materi

Dr. Makmur, S. Pd. I., M. Pd. I.

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

"PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI IBADAH PUASA"

Nama Mahasiswa : Nurul Aulia
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Sukmawaty, S. Pd., M. Pd.
Bidang keahlian : Validator Bahasa

Petunjuk:

Berilah tanda Centang (√) pada kolam penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tidak Valid 2. Kurang Valid 3. Cukup Valid 4. Valid 5. Sangat Valid

No.	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas					✓
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan siswa				✓	
3.	Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa					✓
4.	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi					✓
5.	Memuat kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-sehari				✓	
6.	Media pembelajaran komik menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
7.	Menggunakan bahasa yang baku				✓	

Komentar/Saran:

Layak digunakan

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, Juli 2024

Validator Bahasa

Sukmawaty, S. Pd., M. Pd.

Lampiran 8 Lembar Praktikalitas Guru

ANGKET PRAKTIKALITAS GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL

Nama : Sunarman, S.Pd.
Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Palopo
Kelas/Semester : VIII / Ganjil

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini merupakan sejumlah pernyataan sehubung dengan tanggapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran Komik Digital.

Mohon memberikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan tanggapan Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:

Kriteria Penilaian:

1. **STB** = Sangat tidak baik
2. **KB** = Kurang baik
3. **CB** = Cukup baik
4. **B** = Baik
5. **SB** = Sangat baik

No.	Aspek yang Dinyatakan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan gambar dalam media pembelajaran relevan dan dapat membantu pemahaman siswa					✓
2.	Media pembelajaran komik digital dapat dipelari siswa secara mandiri				✓	
3.	Bahasa dalam media pembelajaran komik digital muda untuk dipahami					✓

4.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja				✓	
5.	Media pmbelajaran komik digital mudah untuk dibawa					✓
6.	Penampilan media pembelajaran komik digital secara keseluruhan menarik					✓
7.	Karakter yang ditampilkan sesuai dengan siswa SMP					✓
8.	Kemenarikan gambar yang animasi yang disajikan					✓
9.	Media pembelajaran komik digital dapat dipelari siswa secara mandiri				✓	
10.	Media pembelajaran komik digital dapat menambah wawasan siswa				✓	

Palopo, 27 Juni 2024

Guru PAI VIII

(Sunarmin, S.Pd.)

Lampiran 9 Lembar Praktikalitas Siswa

No: 18

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL

Assalamu alaikum Wr.Wb.

A. Identetitas Responden

Identitas Reseponden : Nurul saskia
Alamat Responden :
Jenis Kelamin : P
No. HP :

B. Pengantar

Pertama-tama saya ucapkan terimakasih atas kesediannya meluangkan waktu untuk membaca dan mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian Siswa(i) terhadap media pembelajaran. Dimohon kesediannya berpartisipasi memberi masukan dengan mengisi angket dibawah ini. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan sekasama!
2. Berilah tanda centang ( ) pada kolom jawaban yang siswa/i anggap sesuai dengan kondisi sesungguhya. Ada lima kriteria penilaian atas setiap pernyataan yaitu:

D. Kriteria Penilaian

5 = Sangat Baik
4 = Setuju
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Tidak Baik

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media komik mudah di mengerti oleh peserta didik				√	
2.	Komik digital dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau hanphone				√	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
4.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja				√	
5.	Komik digital membantu siswa belajar secara mandiri					√
6.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital					√
7.	Karakter yang ditampilkan sesuai dengan siswa SMP				√	
8.	Tampilan komik digital sangat menarik					√
9.	Komik digital dapat menambah wawasan siswa				√	
10.	Didalam komik digital terdapat banyak manfaat dan hikmah yang bisa diambil khususnya pada materi ibadah puasa					√

Saran:

.....

.....

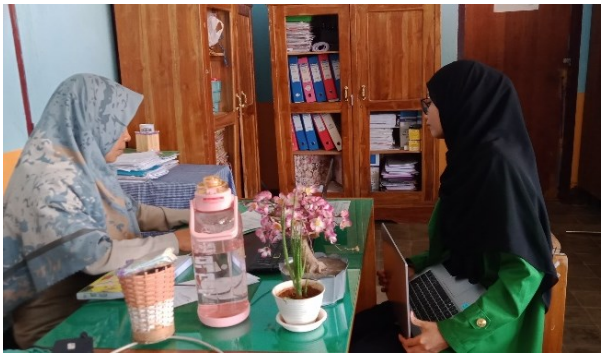
.....

HASIL TABULASI PRAKTIKALITAS SISWA KELAS VIII G SMP NEGERI 4 PALOPO

No	RESPONDEN		Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket										JUMLAH	SKOR MAKS	%	RATA2
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N		
1	SARS		5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	47	50	94	92.64285714
2	FFR		5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98	
3	NS		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
4	A		5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	50	96	
5	I		4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	47	50	94	
6	NS		5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	50	96	
7	SR		5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48	50	96	
8	A		4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	47	50	94	
9	AA		4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	50	96	
10	SA		5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	46	50	92	
11	N		5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	50	96	
12	MR		5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	47	50	94	
13	MA		5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47	50	94	
14	T		5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	45	50	90	
15	SZ		4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	43	50	86	
16	FA		5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	94	

17	G		4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	43	50	86
18	NS		4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45	50	90
19	NA		5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	45	50	90
20	ZA		4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	44	50	88
21	AS		4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	45	50	90
22	SK		4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	44	50	88
23	AVT		5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	45	50	90
24	NF		5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	42	50	84
25	RDS		5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	94
26	MA		4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	45	50	90
27	SW		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
28	IAA		4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	94
	JUMLAH	S	129	129	126	133	129	125	134	125	130	137	1297		
	SKOR MAKS	N	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140			
	%		92.143	92.143	90	95	92.143	89.286	95.714	89.286	92.86	97.86			
	RATA2		92.64285714												

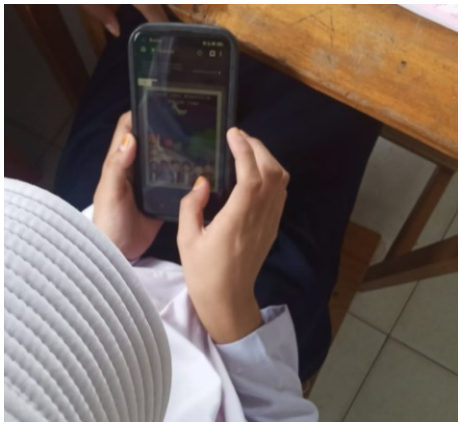
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Wakasek Bid. Akademik

Gambar 2 Kepala Sekolah SMPN 4 Palopo

Gambar 3. Guru PAI Kelas VIII SMPN 4 Palopo



Gambar 4. Implementasi media pembelajaran komik digital yang dikembangkan

Gambar 5 Pengisian Angket Praktikalitas

QR Barcode dan Link Media Komik Digital Ibadah Puasa Kelas

https://online.fliphtml5.com/fgdsk/jmmd/

RIWAYAT HIDUP

Nurul Aulia, lahir di Palopo pada tanggal 1 November 2002. Peneliti merupakan anak terakhir dari enam bersaudara dari pasangan seorang Ayah bernama Amir dan Ibu Hijrah. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Jl. Khm. Razak Komp. Cempaka, Kelurahan Pajalesang, Kecamatan Wara, Kota Palopo. Peneliti pernah menempuh pendidikan dasar di SDN 32 Lagaligo Kota Palopo yang diselesaikan pada tahun 2014. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 4 Palopo hingga tahun 2017. Berikutnya, ditahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 5 Palopo hingga tahun 2020, peneliti pernah mengikuti organisasi Paskibra hingga lulus menjadi anggota Paskibra Kota Palopo. Saat ini, peneliti menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Palopo, program studi Pendidikan Agama Islam. Pada akhir studinya, peneliti menulis skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.