

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI

MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMAN 5 BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MILDA RIANI

NIM. 200201157

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prodi Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

BANDA ACEH

2024 M/1446 H

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI
MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMAN 5 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (Strata I)
dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh:

MILDA RIANI

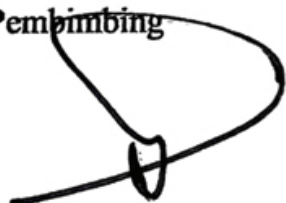
NIM: 200201157

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam**

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.

NIP: 197402052009011004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI
MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMAN 5 BANDA ACEH**

SKRIPSI


Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam


Pada Hari/Tanggal: Kamis, 22 Agustus 2024
19 Safar 1446

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

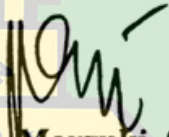

Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197402052009011004


Muhammad Tsabirin, S. Pd. I., MA
NIP. 201801080519901067

Penguji I,

Penguji II,


Abdul Haris Hasmar, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197204062014111001


Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 198401012009011015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Saifuddin Mulana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1978010219997031003

LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milda Riani
NIM : 200201157
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menghindari Sifat Hasad di SMAN 5 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya: Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.

1. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah/karya orang lain
2. Tidak menggunakan karya tulis orang lain tanpa menyebutkan asli atau tanpa izin pemiliknya.
3. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
4. Mengerjakan sendiri karya tulis ilmiah ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya tulis saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung-jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Milda Riani
NIM. 200201157

ABSTRAK

Nama : Milda Riani
NIM : 200201157
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMAN 5 Banda Aceh.
Pembimbing : Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik, Menghindari sifat hasad, R&D dan 4D.

Kurangnya variasi media pembelajaran membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran lebih sering hanya berpedoman pada buku paket saja, sehingga tidak ada media khusus untuk mendukung materi yang di ajarkan, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satu media yang dapat membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran adalah media komik. Hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh hasil masih kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media komik, mendeskripsikan hasil uji kelayakan media komik dan menguji respon peserta didik terhadap kemenarikan media komik. Penelitian ini menggunakan jenis R&D dengan model 4D yang meliputi define, desing, development dan disseminate. Sampel penelitian ini terdiri atas 20 peserta didik kelas X. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar respon peserta didik. Analisis data kelayakan dan respon peserta didik menggunakan rumus persentase. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 89,1% dengan kategori sangat layak. Hasil respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran komik memperoleh skor sebesar 84,5% dengan kategori sangat menarik dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran PAI.

ABSTRACT

Name : Milda Riani
NIM : 200201157
Faculty. : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Thesis Title : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMAN 5 Banda Aceh.
Supervisor : Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
Keywords : Learning Media, Comics, Avoiding evil, R&D and 4D.

The lack of variety in learning media makes students less enthusiastic about participating in the learning process. The use of learning media is more often only guided by textbooks, so there is no special media to support the material being taught, so we need learning media that supports learning activities at school. One media that can make students interested in participating in the learning process is media. comic. The results of observations that have been carried out show that there is still a lack of enthusiasm among students in participating in the learning process due to the lack of variation in the use of learning media. The aim of this research is to describe the steps in developing comic media, describe the results of the feasibility test for comic media and test students' responses to the attractiveness of comic media. This research uses a type of R&D with a 4D model which includes define, design, development and disseminate. The research sample consisted of 20 class X students. Data collection instruments used validation sheets and student response sheets. Analysis of feasibility data and student responses uses a percentage formula. The validation results by material experts and media experts obtained an average score of 89.1% in the very appropriate category. The results of students' responses to the attractiveness of comic learning media obtained a score of 84.5% in the very interesting category. In this case, it can be concluded that comic learning media is very suitable and interesting to be used as a PAI learning media.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah meliimpahkan taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menghindari Sifat Hasad Di Sman 5 Banda Aceh”. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan apresiasi tulus dengan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dekan FTK UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya, Bapak Dr. Marzuki, M.S.I selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh dosen dan staf prodi yang telah memberikan arahan dan bantuan bagi penulis.
2. Bapak Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag. Selaku Pembimbing Skripsi Terima kasih ananda ucapkan kepada Bapak, Terimakasih atas jasa Bapak dan segala yang Bapak berikan kepada kami semoga Allah balas dengan kebaikan dan keberkahan Bapak bersama keluarga.
3. Bapak Dr. Nurbayani Ali, S.Ag., M.A. Selaku Pembimbing Penasehat Akademik. Terimakasih atas nasihat dan didikan kepada ananda dan teman lainnya yang selalu memberi semangat untuk terus belajar dan belajar.
4. Seluruh dosen dan staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan berguna bagi penulis.

5. Teristimewa kepada yang tercinta yakni Kedua orang tua, Ayahanda Ridwan dan Ibunda Zasmani Terima kasih atas segala pengorbanan yang diberikan.
6. Teruntuk kakak Desi Khairunnidaq dan adik-adik tersayang Mutia Elsa, M. Alpan dan Dzakia hilmi.
7. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan dari semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, penulis tidak dapat membalasnya selain mengucapkan terima kasih, semoga Allah yang membalas semua kebaikan kalian semua. Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki.

Banda Aceh, 05 September 2024

Penulis,

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Milda Riani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Defenisi Operasional	6
BAB II: MEDIA PEMBELAJARAN DAN URGENSINYA	12
A. Media Pembelajaran dakam Kegiatan Belajar Mengajar	12
B. Unsur-unsur Pembelajaran Komik di Kelas.....	19
C. Penggunaan Media Pembelajaran Komik Bagi Siswa	27
D. Penyebab Terjadinya Sifat Hasad	29
E. Ciri-ciri Sifat Hasad	39
F. Cara Menanggulangi Sifat Hasad.....	43
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Rancangan Penelitian.....	47
B. Langkah-langkah Penelitian	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian	54
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Teknik Analisis Data	57
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
B. Cara Mendesain Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMAN 5 Banda Aceh	63
C. Hasil Uji Kelayakan Terhadap Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMAN 5 Banda Aceh	70
BAB V : PENUTUP	76

A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Clip Studio Paint	65
Gambar 4.2 Tampilan Awal Clip Studio Paint	65
Gambar 4.3 Pilihan Menu New, Clip Studio Paint	66
Gambar 4.4 Tampilan Proses Gambar, Clip Studio Paint.....	66
Gambar 4.5 Tampilan Proses Penataan Gambar, Clip Studio Paint	68
Gambar 4.6 Tampilan Proses Penataan Dialog Gambar, Clip Studio Paint	68
Gambar 4.7 Tampilan Proses Pewarnaan Pada Komik, Clip Studio Paint	69
Gambar 4.1 Guru Mengajar Menggunakan Media Komik	97



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Validasi Ahli.....	71
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa.....	73
Tabel 4.4 Lembar Respon Peserta Didik.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi	85
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	86
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh Izin	87
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	88
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	89
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	93
Lampiran 8 Lembar Respon Peserta Didik	95
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	97
Lampiran 10 Media Komik	99



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran didefinisikan sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan mendukung atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat berupa teks, audio, visual, atau kombinasi dari ketiganya.

Menurut Nizwardi media pembelajaran mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengkomunikasikan bahan ajar kepada siswa. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses pembelajaran di luar kelas menjadi lebih efektif¹.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali².

Menurut Nunuk Suryani, media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori

¹ Nizward Jalinus, "*Media dan Sumber Pembelajaran*", (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

² Miarso, Yusufhadi. "*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*". Jakarta: Prenada Media.

pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali³.

Media pembelajaran sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan mendukung atau mengandung maksud-maksud pembelajaran⁴. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh besar terhadap alat indra dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Siswa yang hanya mendengarkan saja akan memiliki tingkat pemahaman dan daya ingat yang berbeda dengan siswa yang melihat atau mendengarkan dan melihat secara bersamaan. Media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa, sehingga terjadi keterlibatan emosional dan mental⁵.

Media pembelajaran komik adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media Komik adalah media visual, wijaya dalam jurnal Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari mengatakan secara sederhana, komik memang sederhana dan mudah dipahami. Komik merupakan bagian dari kartun, yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu kartun verbal dan kartun nonverbal. Komik teks adalah komik yang menggunakan unsur-unsur teks seperti kata, frasa, kalimat, dan

³ Suryani, dkk. *“Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.(2018)

⁴ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2016), h. 9.

⁵ Jalinan Nizwardi & Ambiyar, *“Media dan Sumber Pembelajaran ”*. KENCANA, Jakarta,(2016).

wacana. Selain itu, komik teks juga menambahkan gambar-gambar lucu untuk membuat pembaca tersenyum. Sedangkan kartun nonverbal adalah kartun yang hanya menggunakan gambar atau visualisasi lucu tanpa menggunakan teks sama sekali. Gambaran yang dihadirkan dalam komik jenis ini seringkali memutarbalikkan logika dan menghadirkan situasi yang lucu. Dengan menggunakan kombinasi antara teks dan gambar, komik menjadi media yang sangat menarik dan menghibur. Komik juga memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan-pesan dengan cara yang menyenangkan⁶.

Sifat Hasad adalah Ketika seseorang merasa tidak senang terhadap kebahagiaan orang lain karena memperoleh suatu nikmat dan berusaha menghilangkan nikmat tersebut. Sifat ini muncul pada diri seseorang dikarenakan rasa benci terhadap segala sesuatu yang dimiliki orang lain. Baik berupa harta benda maupun jabatan. Misalnya, Ketika ada teman membeli gadget baru, dan teman yang lainnya merasa tidak senang dengan keadaan tersebut, karena belum bisa mempunyai barang serupa dengan temannya. Ketidakmampuan dalam mengelola kekurangan diri serta berlebihan dalam menunjukkan kelebihan akan berakibat munculnya sifat hasad⁷.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadillah tentang adanya sebuah Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa dengan hasil yang diperoleh rata-rata 83% dengan kesimpulan media belajar

⁶ Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari, "Komik Sebagai Nilai Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik "Si Bujang". Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homietic Studies, Vol. 6, No. 1, 2012, h. 25.

⁷ Taufik Ahmad, Nurwastuti Setyowati, "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMA kelas X", Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Jakarta Pusat. (2021), h. 74

komik yang dikembangkan itu layak digunakan untuk bahan ajar dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa⁸.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas X SMA 5 Banda Aceh dan diperoleh data bahwa biasanya guru mengajar materi menghindari sikap hasad menggunakan media laptop, infokus dan juga kadang-kadang menggunakan LKPD. Dari analisis awal peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelumnya, guru Pendidikan agama islam kelas X SMA Banda Aceh belum pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Sehingga peneliti merasa bahwa pengembangan media pembelajaran komik pada materi menghindari sikap hasad penting untuk dilakukan.

Paparan di atas menjelaskan bahwa media komik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya untuk materi menghindari sifat hasad. Saat ini, buku adalah media pembelajaran yang paling sering digunakan untuk materi ini. Namun, cara penyampaian materi dalam buku bisa terasa abstrak dan membuat siswa kesulitan memahami istilah-istilah yang sulit. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik pada materi menghindari sifat hasad kelas X di SMA 5 banda aceh”

⁸Ahmad Fadillah, *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar*(Tanggerang: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, Vol. 2 No. 1, Maret 2018), h. 40

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah cara mendesain media pembelajaran komik pada materi menghindari sifat hasad kelas X SMA 5 Banda Aceh?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik pada materi menghindari sifat hasad kelas X SMA 5 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendesain media pembelajaran komik pada materi menghindari sifat hasad kelas X SMAN 5 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik pada materi menghindari sifat hasad kelas X SMAN 5 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada materi hasad dan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya wawasan konsep dalam menggunakan media pembelajaran komik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik : sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif dan kreatif untuk menciptakan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dan juga memberikan sumber belajar langsung kepada guru agar dapat mengajar dengan bantuan teknologi masa kini.

- b. Bagi Peserta Didik : sebagai sumber belajar yang menarik dan dapat digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
- c. Bagi Sekolah: sebagai alat pembelajaran dan fasilitas pembelajaran Pendidikan agama islam

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bisa diartikan sebagai cara mendefinisikan suatu masalah secara praktis. Menurut Saiful Azwar, definisi operasional adalah cara mendefinisikan variabel berdasarkan karakteristik yang bisa diamati. Ada beberapa variabel yang perlu didefinisikan secara operasional saat menulis karya ilmiah⁹.

a. Media Pembelajaran Komik

1. Menurut Daryanto, media pembelajaran komik adalah media yang menyajikan cerita bergambar yang dikemas secara menarik, mudah dipahami, dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu¹⁰.
2. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran komik adalah suatu bentuk media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun secara berurutan dan dihubungkan dengan narasi atau teks untuk menyampaikan informasi atau menanamkan karakter tertentu.
3. Menurut Ambaryani dan Airlanda, media pembelajaran komik adalah

⁹ Saifuddin Azwar, "*Metode penelitian*", (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011), h. 61.

¹⁰ Daryanto. "*Media Pembelajaran*". (Yogyakarta: Gava Media, 2010)

suatu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena media komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita yang membuat informasi lebih mudah.

Dari ketiga pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik adalah media yang menyajikan cerita bergambar secara berurutan dan menarik, disertai dengan narasi atau teks, dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dan menyampaikan informasi atau menanamkan karakter tertentu kepada peserta didik. Media pembelajaran komik adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran diartikan sebagai proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar, dalam hal ini adalah komik

b. Materi

Menurut Prastowo, materi pembelajaran adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran ¹¹.

Widodo dan Jasmadi mendefinisikan materi pembelajaran sebagai

¹¹ Prastowo, A. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif". Yogyakarta: Diva Press. (2015).

seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya¹².

Menurut Sungkono, materi pembelajaran adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, multimedia, dan animasi, serta komputer dan jaringan. Materi dalam pendidikan melibatkan proses bimbingan, tuntunan, atau pimpinan yang melibatkan unsur-unsur seperti pendidik, peserta didik, metode pendidikan, lingkungan pendidikan, dan evaluasi pendidikan. Materi pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik¹³.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa Materi pembelajaran berfungsi sebagai alat utama dalam proses belajar mengajar, membantu pendidik dalam menyampaikan informasi, dan memudahkan peserta didik dalam memahami serta menguasai kompetensi yang diharapkan. Materi ini juga merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang lebih luas, melibatkan unsur-unsur seperti pendidik,

¹² Widodo, C. S., & Jasmadi. "Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi". Jakarta: Elex (2008).

¹³ Sungkono." Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*" (2009)

peserta didik, metode pendidikan, lingkungan pendidikan, dan evaluasi pendidikan.

b. Sifat Hasad

Definisi hasad (dengki) Secara bahasa "حَسَدٌ" maknanya iri hati, dengki. Secara istilah sebagaimana dijelaskan oleh Abu Al- Qasim Al-Asfihaniy (w. 403 H) bahwa hasad adalah berharap hilangnya nikmat dari pemiliknya (orang yang berhak memilikinya).

"الْمُؤْمِنُ يَغْطِبُ وَالْمُنَافِقُ يُحْسَدُ"

artinya; orang mukmin itu (mempunyai sifat) berharap seperti orang lain, dan orang munafiq itu iri hati dengan orang lain. Beliau menyandarkan pada firman Allah Swt Q.S Al-baqarah ayat 109:

حَسَدًا مِّنْ عِنْدِ أَنْفُسِهِمْ

Artinya: "karena dengki yang (timbul) dari diri mereka sendiri."¹⁴

1. Menurut M. Quraish Shihab, sifat hasad dapat terjadi karena kurangnya rasa syukur atas nikmat yang telah diberikan Allah, serta adanya keinginan untuk menjadi seperti orang lain yang memiliki¹⁵.

2. Menurut Yunahar Ilyas, penyebab hasad antara lain rasa rendah diri, ketidakpuasan dengan apa yang dimiliki, serta adanya keinginan untuk

¹⁴ Mushofa, "SERPIHAN BERHARGA (Sebuah kajian praktis tasawuf akhlaki dan amali)", Indramayu: Penerbit Adab. 2020

¹⁵ Shihab, M. Quraish. "Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an". (Jakarta: Lentera Hati. 2006)

melampaui orang lain dalam hal keduniawian¹⁶.

3. Menurut Hamka, hasad dapat timbul karena adanya rasa dengki terhadap kenikmatan yang diperoleh orang lain, serta kurangnya keimanan dan ketakwaan kepada Allah¹⁷.
4. Menurut Asmaran, sifat hasad dapat disebabkan oleh rasa iri yang berlebihan, ketidakpuasan terhadap apa yang dimiliki, serta keinginan untuk memiliki apa yang dimiliki orang lain¹⁸.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penyebab utama terjadinya sifat hasad adalah kurangnya rasa syukur, rendahnya keimanan dan ketakwaan kepada Allah, rasa rendah diri, ketidakpuasan dengan apa yang dimiliki, serta adanya keinginan untuk melampaui atau memiliki apa yang dimiliki orang lain. Ketidakmampuan dalam mengelola kekurangan diri serta berlebihan dalam menunjukkan kelebihan akan berakibat munculnya sifat hasad.

¹⁶ Ilyas, Yunahar, "kuliah Akhlak: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam (LPP)". Yogyakarta. 2015

¹⁷ Hamka. "Tasawuf Modern". Jakarta: Republika Penerbit. 2015

¹⁸ Asmaran. "Pengantar Studi Akhlak". Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2002

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN DAN URGENSINYA

A. Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

1. Media Pembelajaran

Secara etimologi “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Pengertian yang serupa juga dikemukakan oleh Syafruddin, kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar¹⁹.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi²⁰.

Sedangkan Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minatsiswa

¹⁹Nurdin. Syafruddin, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

²⁰ Sadiman, Arief S., dkk. “*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*”. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.

dalam belajar²¹.

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah²². Dan Menurut Dina Indriana, media pembelajaran adalah semua bahan yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar²³.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, merangsang minat belajar siswa, serta memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa.

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Media Visual, pada media visual ini lebih ditekankan atau difokuskan dengan indera penglihatan. Contohnya seperti gambar, komik, foto, poster, majalah dan lainnya.

²¹ Arsyad, Azhar. "*Media Pembelajaran*".(Jakarta: Rajawali, 2011)

²² Hamalik, Oemar. "*Media Pendidikan*". (Bandung: Alumni, 1986)

²³ Indriana, Dina. "*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*". (Yogyakarta: Diva Press, 2011)

- b. Media Audio, adalah media berupa pesan yang dapat didengar oleh indera pendengaran dan bertujuan merangsang pikiran dan kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi ajar. Media audio ini biasanya digunakan pada materi ajar dengan kompetensi mendengarkan. Contohnya seperti suara, alat musik, kaset, dan lainnya.
- c. Media Audio-Visual (AVA) media yang dapat didengar dan juga dapat dilihat dan biasanya media ini mempunyai pengertian dan tujuan yang sama sebelumnya hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Contohnya seperti media drama, film, komputer/laptop, televisi dan VCD.²⁴

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran²⁵. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu²⁶.

Dalam proses pembelajaran media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan peserta didik. Keberadaan media, juga sangat

²⁴ Suwarsito, Sutomo, Dinny Fauziah, *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa, Jurnal, Juita, Vol. I, No. 3, 2011, 92.*

²⁵ Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2011)

²⁶ Wiratmojo, P. dan Sasonohardjo. "Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama". Lembaga Administrasi Negara. (2002)

membantu pendidik dalam proses pembelajaran, terutama membantu pendidik dalam usaha menyampaikan informasi kepada penerima pesan dalam hal ini para peserta didik. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran konvensional (faculty teaching) yang sering diterapkan di dalam kelas kental dengan suasana instruksional dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat²⁷.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas, dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar²⁸.

Dalam proses penggunaan media pada proses pembelajaran, media Audio Visual merupakan salah satu media yang sangat membangkitkan keinginan peserta didik dalam memperhatikan proses pembelajaran yang diterapkan. Media audio-visual merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Audio-visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain:

- a. Mudah dikemas dalam proses pembelajaran,
- b. Lebih menarik untuk pembelajaran, dan

²⁷ Baharun, Hasan."Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE." *Cendekia: Journal of Education and Society* 14(2): 231-246.(2016)

²⁸ Amelia Putri Wulandari dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, Vol 05, No.02, Januari-February 2023.

c. Dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat.

Dengan memanfaatkan teknologi komputer diharapkan bahwa audiovisual pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan peserta didik²⁹.

Adapun beberapa penyebab orang memilih media antara lain, 1) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, 2) Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, 3) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bias dilakukannya, misalnya untuk menarik minat gairah belajar siswa.

Mendukung beberapa deskripsi singkat di atas, beberapa kriteria yang digunakan untuk pemilihan media dalam proses pembelajaran yang harus diperhatikan juga, diantaranya seperti tujuan pembelajaran, keefektifan, karakteristik peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas kemampuan orang yang menggunakannya dan waktu yang tersedia³⁰.

2. Kegiatan Belajar Mengajar

Secara Bahasa, belajar berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituruti³¹. Sedangkan secara Istilah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

²⁹ Haryoko, S. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran," *Animal Genetics*, 5(1), 2009, hal. 1– 10.

³⁰ Saman Umarella,dkk, "Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran"

³¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. 2023. "Ajar". <https://kbbi.web.id/ajar>

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya³².

Menurut Rusman belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu³³.

Sedangkan menurut Aunurrahman belajar sebagai suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya³⁴. Dan menurut Slameto, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya³⁵.

Dari ketiga pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah belajar adalah proses aktif dan kompleks yang melibatkan berbagai aspek dari individu dalam intraksinya dengan lingkungan, dengan tujuan menghasilkan perubahan prilaku yang bermakna dan berkelanjutan.

Adapun Pembelajaran Menurut Wina Sanjaya, adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang

³² Slameto. " *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*". Jakarta: Rineka Cipta. (2020)

³³ Rusman. "*Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*". Jakarta: Kencana. (2017)

³⁴ Aunurrahman. "*Belajar dan Pembelajaran. Bandung*": Alfabeta. (2019)

³⁵ Slameto. "*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*". Jakarta: Rineka Cipta. (2020)

ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa maupun potensi yang ada di luar diri siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu³⁶. Sedangkan menurut Trianto, pembelajaran sebagai aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup³⁷.

Dan Menurut Rusman, pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi³⁸.

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang terencana, sistematis, dan interaktif antara pendidik dan peserta didik, yang memanfaatkan berbagai sumber daya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Tujuannya adalah memfasilitasi perubahan perilaku, pengembangan potensi, dan pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

³⁶ Sanjaya, Wina, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*" Jakarta:kencana.(2018).

³⁷ Trianto. "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.(2019)

³⁸Rusman. "*Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*". (Jakarta: Kencana.2017)

Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan³⁹.

Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan memperkaya pengalaman belajar, merangsang minat dan motivasi siswa, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan⁴⁰

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1)Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan. 2)Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model. 3)Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. 4)Dengan sikap yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media

³⁹ Annisa Nidaur Rohmah, “*Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)*”, Volume 09, No. 02, Oktober 2017, Hal. 193-210

⁴⁰ Arsyad, A. ” *Media Pembelajaran*”. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman juga menimbulkan persepsi yang sama⁴¹.

B. Unsur-unsur Pembelajaran Komik di Kelas

a. Unsur Visual

Menurut Daryanto, unsur visual dalam komik seperti gambar, ilustrasi, dan tata letak menjadi daya tarik utama bagi peserta didik. Unsur visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman materi⁴².

Menurut Rizal Bay Khaqi dari unsur visual pada komik yang meliputi ilustrasi, tipografi, balon kata, dan panel, terdapat cara penyajian yang digunakan dengan bertujuan menyampaikan pesan dan makna sehingga dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca komik⁴³.

Menurut Adinda Yuliaqanita dkk, Penggunaan elemen-elemen visual pada komik digunakan untuk menjelaskan atau pun menerangkan suatu cerita yang dapat mempermudah pembaca memahami komik tersebut⁴⁴.

Dari ketiga sumber diatas, penulis menyimpulkan bahwa unsur visual dalam komik memiliki peran penting dalam menarik perhatian pembaca, meningkatkan motivasi belajar (dalam konteks pendidikan), memudahkan

⁴¹ Amelia Putri Wulandari dkk, “*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*”, Journal on Education, Vol 05, No.02, Januari-February 2023

⁴² Daryanto. “*Media Pembelajaran*”. (Yogyakarta: Gava Media, 2010)

⁴³ Rizal Bay Khaqi dkk, “*Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform*”, Journal of Visual Communication Design, Vol 2 (2021)

⁴⁴ Adinda Yuliaqanita dkk, “*Analisis Elemen Visual Pada Komik “Pupus Putus Sekolah”*”, Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain Vol. 04 No. 01 (April 2024) Hal. 16-32

pemahaman materi atau cerita dan juga menyampaikan pesan dan makna dengan lebih jelas. Unsur-unsur visual yang disebutkan meliputi gambar, ilustrasi, tata letak, tipografi, balon kata, dan panel. Semua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih kaya dan mudah dipahami. Unsur visual juga melibatkan penggunaan elemen-elemen grafis dalam proses pembelajaran. Arsyad menekankan bahwa media visual dapat memperjelas pemahaman, meningkatkan perhatian, dan memotivasi peserta didik. Penggunaan gambar, diagram, grafik, dan video dapat membantu mengilustrasikan konsep abstrak dan memperkuat ingatan peserta didik⁴⁵.

Cecep Kustandi mengemukakan bahwa penggunaan unsur visual dalam pendidikan juga bermanfaat untuk: a) meningkatkan daya ingat siswa, b) memperjelas penyajian pesan dan informasi, c) meningkatkan motivasi belajar, d) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu⁴⁶.

b. Unsur Cerita

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, cerita dalam komik dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran secara lebih menarik dan kontekstual. Cerita yang baik akan membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak⁴⁷. Menurut Maharsi, unsur cerita komik pembelajaran adalah elemen-elemen penting yang membangun narasi dan visual dalam komik yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan,

⁴⁵ Arsyad, A. " *Media Pembelajaran*". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.(2011)

⁴⁶ Kustandi, C., & Sutjipto, B. " *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*". Bogor: Ghalia Indonesia. (2013).

⁴⁷ Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. " *Media Pengajaran*". (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010

meliputi alur, tokoh, latar, tema, dan pesan moral yang disampaikan melalui kombinasi gambar dan teks⁴⁸.

Sedangkan menurut Soedarso bahwa unsur cerita komik pembelajaran terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, termasuk dialog, narasi, ilustrasi, dan panel yang disusun secara sistematis untuk menyampaikan materi pembelajaran⁴⁹.

Dari ketiga sumber diatas penulis menyimpulkan bahwa Unsur cerita dalam komik pembelajaran merupakan aspek krusial yang menggabungkan elemen narasi dan visual untuk mencapai tujuan pendidikan. Cerita dalam komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Melalui kombinasi alur, tokoh, latar, tema, pesan moral, dialog, narasi, ilustrasi, dan panel yang disusun secara sistematis, komik pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Menurut Nurgiyantoro, unsur cerita dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan moral, nilai-nilai, dan pengetahuan kepada peserta didik. Unsur cerita membantu menciptakan konteks yang bermakna dan memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat informasi. memanfaatkan kekuatan visual dan naratif komik untuk meningkatkan

⁴⁸ Maharsi, “*Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*”. (Yogyakarta: Kata Buku, 2011).

⁴⁹ Soedarso, N. *Komik: Karya Sastra Bergambar*. *Humaniora*, 6(4), 496-506. (2015).

pemahaman dan retensi materi pembelajaran⁵⁰.

Menurut Agus Sulton, penggunaan unsur cerita dalam pendidikan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a) Meningkatkan minat belajar siswa
- b) Memudahkan pemahaman konsep abstrak
- c) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas
- d) Menanamkan nilai-nilai moral secara lebih efektif⁵¹

c. Unsur Bahasa

Menurut Heru Dwi Waluyanto, bahasa yang digunakan dalam komik sebaiknya sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Hal ini akan membantu peserta didik dalam memahami isi cerita dan materi pelajaran. Dedi Supriadi juga menekankan bahwa pentingnya menggunakan bahasa yang sederhana namun tetap informatif dalam komik pembelajaran⁵².

Melalui penggunaan bahasa sehari-hari, komik memungkinkan siswa untuk lebih mudah terlibat dalam alur cerita serta memahami konsep-konsep yang disampaikan. Sifat unik komik sebagai media komunikasi visual yang menggabungkan teks dan gambar secara kreatif menjadikannya sebuah alat yang efektif dalam menyampaikan informasi yang populer dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan⁵³. Bonneff menyatakan bahwa unsur bahasa

⁵⁰ Nurgiyantoro, B. "Teori Pengkajian Fiksi". Yogyakarta: Gajah Mada University Press. (2010).

⁵¹ ulton, A. "Implementasi Metode Storytelling dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14-23. (2017).

⁵² Supriadi, D. "Komunikasi Pembelajaran". (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)

⁵³ Awla Mikamahuly dkk, "Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk

komik pembelajaran adalah perangkat komunikasi visual yang menggabungkan gambar dan kata-kata untuk menyampaikan pesan edukasi secara efektif dan menghibur⁵⁴.

Chaer juga menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial peserta didik. Penggunaan bahasa yang tepat dan efektif dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik⁵⁵.

Iskandarwassid dan Dadang Sunendar menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang efektif dalam pendidikan bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan sistematis, memfasilitasi pemahaman lintas budaya juga kecerdasan linguistik⁵⁶.

d. Unsur Karakter

Menurut Dharma Kesuma, karakter pembelajaran adalah "suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut⁵⁷. Muchlas Samani dan Hariyanto mendefinisikan karakter pembelajaran sebagai "proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk

Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF), (2023).

⁵⁴ Bonneff, M. “*Komik Indonesia*”. (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 1998)

⁵⁵ Chaer, A. “*Psikolinguistik: Kajian Teoritik*”. Jakarta: Rineka Cipta. (2009).

⁵⁶ Iskandarwassid & Sunendar, D. ” *Strategi Pembelajaran Bahasa*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2011).

⁵⁷ Kesuma, Dharma. “*Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*”. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.

menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa⁵⁸.

Sedangkan menurut Zubaedi, karakter pembelajaran merupakan "upaya penanaman kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya⁵⁹.

Dari Sumber diatas penulis menyimpulkan bahwa Unsur Karakter pembelajaran adalah suatu proses sistematis dan komprehensif yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia seutuhnya dengan karakter yang kuat. Proses ini melibatkan penanaman pengetahuan, pengembangan kesadaran, dan dorongan untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai luhur. Karakter pembelajaran tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan psikomotorik.

Tujuannya adalah mengembangkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral, kesadaran sosial, dan kemampuan untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungannya. Unsur karakter juga bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik yang berintegritas, bertanggung jawab, dan memiliki kecerdasan emosional.

Dharma Kesuma berpendapat bahwa, pendidikan karakter memberikan banyak manfaat seperti membentuk kepribadian yang berakhlak mulia,

⁵⁸ Samani, Muchlas dan Hariyanto, "*Konsep dan Model Pendidikan Karakter*". (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)

⁵⁹ Zubaedi. "*Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011.

meningkatkan prestasi akademik, menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif serta mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab⁶⁰.

e. Unsur Penyajian

Menurut Daryanto, penyajian komik sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Komik dapat disajikan secara mandiri maupun terintegrasi dengan metode pembelajaran lainnya⁶¹. Menurut Nana Sudjana mendefinisikan unsur penyajian pembelajaran sebagai elemen-elemen yang digunakan pendidik untuk mengorganisasikan dan menyampaikan isi pembelajaran agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik⁶².

Sedangkan menurut Mulyasa bahwa unsur penyajian pembelajaran merupakan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menyajikan materi pembelajaran, meliputi metode, media, dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran⁶³.

Dari sumber diatas, penulis menyimpulkan bahwa Unsur penyajian pembelajaran merupakan aspek krusial dalam proses belajar mengajar yang mencakup berbagai elemen seperti metode, media (termasuk komik), dan strategi pembelajaran. Dalam konteks penggunaan komik sebagai media

⁶⁰ Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. "*Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2013)

⁶¹ Daryanto. "*Media Pembelajaran*". Yogyakarta: Gava Media, (2010).

⁶² Nana Sudjana, "*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*" (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal. 76.

⁶³ E. Mulyasa, "*Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 107.

pembelajaran, penyajiannya harus dipertimbangkan dengan cermat untuk memastikan efektivitasnya. Penyajian komik sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, dan karakteristik peserta didik.

Fleksibilitas dalam penggunaan komik juga penting, di mana komik dapat digunakan secara mandiri atau diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Pendidik memiliki peran penting dalam memilih dan mengorganisasikan unsur-unsur penyajian yang tepat. Mereka perlu mempertimbangkan berbagai aspek untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Unsur penyajian juga merujuk pada cara materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik. Sanjaya berpendapat bahwa metode penyajian yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Wina Sanjaya menjelaskan bahwa unsur penyajian yang tepat dalam pendidikan bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, mengakomodasi gaya belajar yang berbeda meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal⁶⁴.

Dengan memperhatikan unsur-unsur di atas, penggunaan komik sebagai media pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

⁶⁴ Sanjaya, W. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta: Prenada Media Group. (2010).

C. Penggunaan Media Pembelajaran Komik Bagi Siswa

Menurut Ambaryani dkk, bahwa media pembelajaran komik untuk efektifitas pembelajaran dan meningkatkan hasil dan prestasi belajar kognitif siswa. Komik adalah ajakan membaca permanen yang mengarahkan siswa untuk membaca dengan rasa ingin tahu terutama mereka yang tidak suka membaca. komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat⁶⁵.

Selain itu, Rahmi dan Rahmati mendefinisikan komik sebagai kartun yang mengungkapkan suatu tokoh yang memainkan cerita dan merupakan suatu bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan terkadang lucu. Dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa dengan penggunaan media komik berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dimana aktivitas belajar siswa meningkat dengan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sampai 77.8%. Tentunya dengan penggunaan media yang tepat dapat memberikan peningkatan efektifitas pada penggunaan media itu sendiri⁶⁶. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik sangat menyenangkan, menambah minat belajar,

⁶⁵ Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. “Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik”. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, (2017). 3(1), 19-28

⁶⁶ Ulfa Rahmatin, “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer” ,Jambura Journal Of Informatics, Vol. 3, No. 1, April 2021

memudahkan pemahaman dan mengingat materi serta merangsang motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir.

Media pembelajaran saat ini ada berbagai macam bentuk, mulai dari gambar, video, buku, alat peraga seperti boneka tangan, dan masih banyak lagi, semua media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan belajar. Media komik mampu membantu siswa memiliki minat terhadap pembelajaran, selain itu media komik juga mampu membantu siswa untuk terampil berbahasa, nilai penting bahasa salah satunya yakni, komunikasi yang dapat meningkatkan aktivitas lainnya aktivitas seni seperti menggambar dan melukis, menambah kreatifitas, serta mampu membantu siswa mengingat materi yang pernah dipelajari⁶⁷.

Penggunaan media pembelajaran komik dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
- (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga,

⁶⁷ Agustin, Kusmiyati, dan Faizin “*Pengaruh Media Komik digital terhadap hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks negosiasi kurikulum merdeka*”: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol.16 No. 2, Juli 2023 Hal. 281-290

- (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,
- (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja,
- (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran,
- (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif⁶⁸.

D. Penyebab Terjadinya Sifat Hasad

Hasad adalah sifat seseorang yang merasa tidak senang terhadap kebahagiaan orang lain karena memperoleh suatu nikmat dan berusaha menghilangkan nikmat tersebut. Sifat ini muncul pada diri seseorang dikarenakan adanya rasa benci terhadap segala sesuatu yang dimiliki orang lain, baik berupa harta benda ataupun jabatan. ketidakmampuan dalam mengelola kekurangan diri serta berlebihan dalam menunjukkan kelebihan akan berakibat munculnya sifat hasad tersebut. Sebagaimana Allah secara tegas melarang sifat hasad, dalam Q.S An-nisa' ayat 32:

وَلَا تَتَمَنَّوْا مَا فَضَّلَ اللَّهُ بِهِ بَعْضَكُمْ عَلَى بَعْضٍ ۗ لِلرِّجَالِ نَصِيبٌ مِّمَّا
 اَكْتَسَبْنَ ۗ وَسَلُّوا اللَّهُ مِنْ فَضْلِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ
 بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمًا

Artinya:

“Dan janganlah kamu iri hati terhadap karunia yang telah dilebihkan

⁶⁸ Amelia Putri Wulandari dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, Journal on Education, Vol 05, No.02, Januari-February 2023.

Allah kepada sebagian kamu atas sebagian yang lain. (Karena) bagi laki-laki ada bagian dari apa yang mereka usahakan, dan bagi perempuan (pun) ada bagian dari apa yang mereka usahakan. Mohonlah kepada Allah sebagian dari karunia-Nya. Sungguh, Allah Maha Mengetahui segala sesuatu". (Q.S An-nisa' ayat 32).

Imam Alghazali menyimpulkan dalam buku terjemahan “Agar wanita mendapat syafa’at”,

Penyebab timbulnya sifat hasad yaitu:

1.1.1. Adanya rasa marah dan permusuhan

Hal ini juga merupakan mata rantai pertama dalam lingkaran (silsilah) penderitaan seperti yang telah kita singgung dalam pembahasan sebelumnya. Tata kerja (operasional) sebab pertama ini adalah seseorang merasa benci dengan lawannya lalu rasa benci ini mengakar menjadi rasa dengki dan keinginan untuk balas dendam. Jika dendamnya itu belum bisa terbalaskan pada saat itu, maka dia akan me-nunggu saat yang lain. Jika angan-angannya itu terwujud, maka dia akan merasa senang, tetapi jika tidak maka rasa marah dan kecewanya akan semakin menjadi- jadi. Mari renungkan firman Allah swt. berikut,⁶⁹.

قَدْ بَدَتِ الْبَغْضَاءُ مِنْ أَفْوَاهِهِمْ وَمَا تُخْفِي صُدُورُهُمْ أَكْبَرُ ۗ قَدْ بَيَّنَّا

لَكُمْ آلَاءَ آيَاتٍ ۖ إِنْ كُنْتُمْ تَعْقِلُونَ

⁶⁹ Asy'ari, KH. Hasyim. *Risalah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*. Jombang: Pustaka Tebuireng. (2016).

Artinya:

"...Mereka mengharapkan kehancuranmu. Sungguh, telah nyata kebencian dari mulut mereka, dan apa yang tersembunyi di hati mereka lebih jahat. Sungguh, telah Kami terangkan kepadamu ayat-ayat (Kami), jika kamu mengerti." (Ali Imran: 118).

Pada lanjutan ayat ini, Allah swt. Menambah perincian tanda-tanda serta perilaku orang-orang tersebut. Firman-Nya,

وَإِذَا لَقُّوكُمْ قَالُوا آمَنَّا وَإِذَا خَلَوْا عَضُّوا عَلَيْكُمُ الْأَنَامِلَ مِنَ الْغَيْظِ
قُلْ مُؤْتُوا بَغْيِكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ بِذَاتِ الصُّدُورِ

Artinya:

"...Apabila mereka berjumpa kamu, mereka berkata, 'Kami beriman,' dan apabila mereka menyendiri, mereka menggigit ujung jari karena marah dan benci kepadamu. Katakanlah, 'Mati-lah kamu karena kemarahanmu itu!' Sungguh, Allah Maha Mengetahui segala isi hati." (Ali Imran: 119)

1.1.2. Perasaan sombong dan lebih tinggi dari orang lain

Perwujudan dari perasaan ini adalah seseorang merasa bahwa nikmat yang diperoleh orang lain itu terlalu besar baginya. Artinya, orang itu masih terlalu rendah untuk mendapatkan kenikmatan besar seperti itu. Dia selanjutnya berpendapat bahwa dirinyalah yang sebetulnya lebih pantas memperoleh kenikmatan tersebut. Coba perhatikan ucapan orang-orang musyrik Mekah ketika Al-Qur`an turun kepada Nabi Muhammad saw. Allah

menceritakannya melalui firman-Nya,

وَقَالُوا لَوْلَا نُزِّلَ هَذَا الْقُرْآنُ عَلَى رَجُلٍ مِّنَ الْقَرْيَتَيْنِ عَظِيمٍ

Artinya:

"Dan mereka (juga) berkata, 'Mengapa Al-Qur'an ini tidak diturunkan kepada orang besar (kaya dan berpengaruh) dari salah satu di antara dua negeri ini (Mekah dan Thaif)?" (az-Zukhruf: 31).

Tidak berhenti di situ, mereka bahkan juga merasa iri dengan keimanan yang dimiliki oleh orang-orang miskin di kalangan kaumnya itu. Mereka berkata seperti yang di-firmankan Allah swt.,

وَكَذَلِكَ فَتَنَّا بَعْضَهُم بِبَعْضٍ لِّيَقُولُوا أَهَؤُلَاءِ مَنَّ اللَّهُ عَلَيْهِمْ مِن بَيْنِنَا
أَلَيْسَ اللَّهُ بِأَعْلَمَ بِالشَّاكِرِينَ

Artinya :

"Demikianlah, Kami telah menguji sebagian mereka (orang yang kaya) dengan sebagian yang lain (orang yang miskin), agar mereka (orang yang kaya itu) berkata, 'Orang-orang semacam inilah di antara kita yang diberi anugerah oleh Allah?' (Allah ber-firman), Tidakkah Allah lebih mengetahui tentang mereka yang bersyukur (kepada-Nya)?" (al-An'aam: 53).

Sebagaimana yang dikutip oleh Fathi Yakan dalam kitab Ihya Ulumuddin yang di karang oleh Imam al-Ghazali bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasad, yaitu sebagai berikut:

- a. Perasaan permusuhan dan kebencian

Perasaan ini merupakan sebab yang paling banyak menimbulkan hasad. Karena siapa saja yang disakiti dengan sebab tertentu atau ditentang lantaran suatu tujuan tertentu, maka akan merasakan sakit hati, marah, dan hasad di dalam dirinya. Sifat hasad ini menuntut pelampiasan dan pembalasan dendam. Singkatnya, perasaan hasad selalu bergandengan dengan perasaan permusuhan dan kebencian, keduanya tidak dapat terpisahkan.

b. Rasa bangga diri

Perasaan ini adalah ia merasa berat hati ketika ada orang lain yang lebih unggul darinya. Ketika ada orang lain yang sederajat dengannya mendapatkan jabatan, ilmu, atau harta, maka ia merasa khawatir ketika orang tersebut akan bersikap sombong terhadapnya. Apalagi bila ia merasa tidak dapat mengunggulinya.

c. Sombong

Menurut Hamka, sombong adalah "Perasaan yang muncul dalam hati seseorang bahwa dirinya lebih hebat, lebih tinggi, dan lebih mulia daripada orang lain⁷⁰. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan sombong sebagai sikap meninggikan diri sendiri dengan merendahkan orang lain, yang timbul dari perasaan superioritas yang berlebihan⁷¹. Sedangkan Komaruddin Hidayat menyatakan bahwa sombong adalah kecenderungan untuk memandang diri sendiri secara berlebihan dan menganggap orang

⁷⁰ Hamka. *Tasawuf Modern*. Jakarta: Pustaka Panjimas. (1990).

⁷¹ Dewantara, Ki Hajar. *Karya Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa (1962).

lain lebih rendah, yang berakar dari ketidakmampuan mengenali keterbatasan diri⁷².

Sifat ini menunjukkan bahwa ia merasa dirinya yang paling benar, meremehkan orang lain dan berharap agar orang lain selalu patuh juga tunduk kepadanya. Apabila orang lain mendapatkan nikmat atau kesenangan, ia malah merasa tersaingi dan beranggapan bahwa orang tersebut tidak lagi patuh kepadanya. Atau bisa jadi ia beranggapan bahwa orang tersebut merasa menyainginya.

d. Ujub

Menurut Hasyim Asy'ari, ujub adalah perasaan bangga terhadap diri sendiri atas kebaikan yang telah dilakukan, tanpa menyadari bahwa semua itu adalah karunia dari Allah SWT⁷³. Menurut Quraish Shihab ujub adalah sikap mengagumi diri sendiri secara berlebihan atas prestasi atau kelebihan yang dimiliki, sehingga lupa akan peran Allah dan bantuan orang lain⁷⁴. Sedangkan menurut Amin Syukur bahwa ujub adalah memandang diri sendiri dengan kekaguman yang berlebihan atas ibadah, amal, atau kelebihan yang dimiliki, tanpa menyadari bahwa semua itu adalah anugerah Allah⁷⁵.

Sebagaimana yang terjadi pada umat-umat terdahulu ketika mereka

⁷² Hidayat, Komaruddin. *Psikologi Kebahagiaan*. Jakarta: Noura Books. (2010).

⁷³ Asy'ari, KH. Hasyim. *Risalah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*. Jombang: Pustaka Tebuireng. (2016).

⁷⁴ Shihab, M. Quraish. *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan. (2006).

⁷⁵ Syukur, Amin. *Tasawuf Kontekstual: Solusi Problem Manusia Modern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2012).

mengatakan; Kamu hanyalah manusia biasa seperti kami', apakah kami akan beriman kepada manusia biasa seperti kami?'. Mereka merasa heran ketika ada manusia biasa seperti mereka, tetapi ia mendapat derajat Rasul, wahyu dan kemuliaan dari Allah Swt. sebab itu, mereka hasad kepada Rasul-Rasul tersebut.

e. Takut kehilangan tujuan

Wirawan Sarwono menyatakan, ketakutan kehilangan tujuan seringkali berakar dari ketidakpastian identitas diri dan kurangnya pemahaman akan nilai-nilai pribadi yang penting bagi seseorang⁷⁶. Ratih Ibrahim berpendapat, rasa takut kehilangan tujuan dapat muncul sebagai manifestasi kecemasan eksistensial, di mana individu merasa kehilangan makna dan arah dalam hidupnya⁷⁷. Sedangkan menurut Rhenald Kasali, ketakutan akan kehilangan tujuan di era disrupsi ini sering terjadi karena ketidakmampuan beradaptasi dengan perubahan cepat dan ketidakpastian masa depan⁷⁸.

Perasaan ini biasanya muncul dalam diri orang yang saling bersaing dalam mendapatkan sesuatu hal atau suatu tujuan. Yang dimana ketika yang satu akan timbul hasad pada dirinya, ia hasad kepada orang lain apabila ada yang lebih unggul dari pada dirinya.

f. Ambisi kepemimpinan dan popularitas

⁷⁶ Sarwono, Sarlito W. *Psikologi Sosial Indonesia: Isu-isu Kontemporer*. Jakarta: Salemba Humanika. (2022).

⁷⁷ Ibrahim, Ratih. *Mindfulness dan Kesehatan Mental di Era Digital*. Yogyakarta: Andi Offset. (2023).

⁷⁸ Kasali, Rhenald. *Menavigasi Disruption: Strategi Adaptif di Era Perubahan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. (2024).

Rhenald Kasali menyatakan, ambisi kepemimpinan di era digital harus diimbangi dengan kemampuan adaptasi dan inovasi. Popularitas bukan lagi sekadar diukur dari eksposur media, tetapi juga dari dampak nyata yang dihasilkan pemimpin tersebut⁷⁹. Menurut Arief Budiman, ambisi kepemimpinan dan popularitas di Indonesia sering terjebak dalam politik pencitraan. Tantangan bagi pemimpin masa kini adalah menyeimbangkan antara substansi kepemimpinan dan tuntutan popularitas di media sosial⁸⁰. Faisal Basri berpendapat, ambisi kepemimpinan yang sehat harus berorientasi pada pelayanan publik, bukan semata-mata pada pencapaian popularitas. Popularitas sejati datang dari kebijakan yang berpihak pada kesejahteraan rakyat⁸¹.

Seperti, orang yang bercita-cita menjadi manusia yang tiada bandingannya dalam suatu cabang ilmu (sebab ingin disanjung sebagai spesialis sepanjang masa atau *man of the year* yang tiada bandingannya) maka ketika terdapat orang lain yang menandinginya pasti hal ini akan meyakinkannya, dan pasti akan mengharap kematian atau kehancurannya.

g. Busuk hati

Menurut Komaruddin Hidayat, busuk hati adalah kondisi spiritual di mana seseorang kehilangan empati dan cenderung menyimpan dendam serta iri hati. Ini merupakan manifestasi dari ketidakseimbangan jiwa dan

⁷⁹ Kasali, Rhenald. *Kepemimpinan di Era Disrupsi: Strategi Navigasi di Tengah Turbulensi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. (2023).

⁸⁰ Budiman, Arief . *Demokrasi dan Kepemimpinan di Indonesia: Tantangan Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. . (2023).

⁸¹ Basri, Faisal. *Ekonomi Politik Kepemimpinan Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas. (2024).

kurangnya kecerdasan emosional⁸². Menurut Siti Zubaidah, dalam perspektif psikologi Islam, busuk hati dapat dipahami sebagai penyakit hati yang ditandai dengan kecenderungan untuk selalu berprasangka buruk, iri, dan dengki terhadap orang lain. Ini adalah kondisi yang perlu diatasi melalui penyucian jiwa⁸³. Sedangkan Bagus Takwin menyatakan ,busuk hati dalam konteks psikologi sosial dapat dilihat sebagai akumulasi emosi negatif yang tidak terkelola dengan baik, yang kemudian mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang dalam interaksi sosialnya⁸⁴.

Penyakit ini akan menimbulkan rasa tidak suka apabila terdapat orang lain mendapatkan nikmat, kebahagiaan dari Allah swt. yang Ketika diceritakan kepadanya tentang keberhasilan orang lain, maka hal ini akan membuatnya sesak dada. Sebaliknya ketika diceritakan kepadanya perihal kegagalan seseorang maka dia malah merasa suka dan senang terhadap apa yang dialami orang yang dihasadnya.⁸⁵

Disamping itu juga penyakit hasad ini sangat buruk sekali, ia tidak akan produktif, karena disamping waktunya disebabkan oleh pikiran-pikiran negatif untuk menjatuhkan orang lain dan waktunya habis digunakan untuk mengganggu temannya. Hal ini muncul karena ujub (bangga diri) merasa dirinya paling hebat dan tidak mau ada saingan, saat ada orang yang lebih

⁸² Hidayat, Komaruddin. *Psikologi Kebahagiaan: Merawat Hati, Membina Karakter*. Jakarta: Noura Books. (2023).

⁸³ Zubaidah, Siti. *Psikoterapi Islam: Solusi Problematika Kehidupan Modern*. Malang: UIN-Maliki Press. (2024).

⁸⁴ Takwin, Bagus. *Psikologi Sosial Indonesia: Dinamika Individu dalam Masyarakat*. Depok: Rajawali Pers. (2023).

⁸⁵ Fathi Yakan, Qawaribu 'I-Najat fi hayati 'I-Du'at, ter. Aunur Rafiq Shaleh, Perjalanan Aktivis Gerakan Islam, h. 21-23.

pintar darinya, ia merasa terancam dan tidak dapat menerima kehadirannya. Oleh sebab itu, sangat penting bagi kita untuk mengatasi penyakit hasad ini dengan baik dan sempurna⁸⁶.

Menurut M. Quraish Shihab, sifat hasad juga dapat terjadi karena kurangnya rasa syukur atas nikmat yang telah diberikan Allah, serta adanya keinginan untuk menjadi seperti orang lain yang memiliki kenikmatan⁸⁷. Menurut Yunahar Ilyas, penyebab hasad antara lain rasa rendah diri, ketidakpuasan dengan apa yang dimiliki, serta adanya keinginan untuk melampaui orang lain dalam hal keduniawian⁸⁸. Sedangkan Menurut Asmaran, sifat hasad dapat disebabkan oleh rasa iri yang berlebihan, ketidakpuasan terhadap apa yang dimiliki, serta keinginan untuk memiliki apa yang dimiliki orang lain⁸⁹.

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak yang menyebabkan terjadinya sifat hasad, dan penyebab utama terjadinya sifat hasad adalah kurangnya rasa syukur, rendahnya keimanan dan ketakwaan kepada Allah, rasa rendah diri, ketidakpuasan dengan apa yang dimiliki, serta adanya keinginan untuk melampaui atau memiliki apa yang dimiliki orang lain.

⁸⁶ Muhammad Mahdi Al-Shifly, *“Terapi Menundukkan Hawa Nafsu”*, (Jakarta: Pustaka Zahro, 2004).

⁸⁷ Shihab, M.Quraish. *“Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an”*. Jakarta: Lentera Hati, (2002).

⁸⁸ Ilyas, Yunahar. *“Kuliah Akhlaq. Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengalaman Islam”*, (LPPI), (2011).

⁸⁹ Asmaran. *“Pengantar Studi Akhlak”*. Jakarta: Rajawali Pers.(1994).

E. Ciri-ciri Sifat Hasad

Hasad berarti iri atau dengki, hasad berarti merasa tidak senang melihat orang lain mendapat kenikmatan atau keberuntungan dan mengharapakan hilangnya kenikmatan pada seseorang supaya berpindah kepada dirinya (orang yang hasad). Iri dan dengki merupakan gangguan mental seseorang karena semakin banyak melihat orang yang beruntung, semakin berat pula rasa gelisah pada dirinya.

Setiap orang dalam hidupnya tentu menginginkan sesuatu. Jika yang diinginkan telah tercapai maka tidak mustahil ada orang lain yang menginginkannya hilang kembali. Perilaku hasad dalam agama Islam dilarang, sebagaimana diungkapkan dalam hadis Rasulullah Saw. berikut.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِيَّاكُمْ وَالْحَسَدَ
فَإِنَّ الْحَسَدَ يَأْكُلُ الْحَسَنَاتِ كَمَا تَأْكُلُ النَّارُ الْحَطَبَ
(رواه ابوداود)

Artinya:

Dari Abu Hurairah sesungguhnya Nabi Saw. bersabda, "Jagalah dirimu dari hasad karena sesungguhnya hasad itu merusak kebaikan sebagaimana api memakan kayu bakar." (HR. Abu Dawud).

Berdasarkan hadis di atas, diungkapkan bahwa perilaku hasad atau iri dan dengki merupakan penyakit rohani yang akan merusak amal kebaikan yang dilakukan oleh seseorang. Inilah alasan mengapa perilaku hasad harus dihindari

oleh setiap muslim⁹⁰.

Pada hakikatnya sifat hasad dapat diartikan sebagai ketidakrelaan terhadap takdir yang telah digariskan Allah swt. bagi masing-masing hamba-Nya. Dengan demikian, pelarangan sifat ini bagi seorang muslim disebabkan dengan memilikinya, maka sama saja ia telah menggugat serta menghujat kebijaksanaan Allah swt. yang melebihkan sebagian hamba dari sebagian yang lain. Sikap seperti ini hanya dimiliki oleh orang-orang munafik.

Bergembira ketika seseorang ditimpa musibah disebut syamaatah. Sikap ini merupakan penjelmaan lain dari hasad. Orang yang memiliki sifat hasad pada hakikatnya sama saja dengan memusuhi nikmat Allah swt., tidak rela terhadap ketentuan-Nya, serta tidak terima dengan pembagian (jatah) rezeki yang telah digariskan-Nya bagi setiap makhluk.

Hasad adalah salah satu sifat tercela yang sangat berbahaya pada diri sendiri maupun bagi orang lain. Oleh karena itu sebagai orang yang beriman dan diberi tugas menjadi khalifahNya di bumi ini haruslah semaksimal mungkin untuk menghindari hasad sebagai sifat tercela. Orang yang memiliki sifat hasad akan selalu memandang apa yang dimiliki orang lain lebih menarik dari yang dimilikinya, contohnya adalah ketika tetangganya memiliki kendaraan baru, lalu muncul hasad dalam hatinya kemudian akan mendatangkan sifat su'udzhan (buruk sangka) akhirnya ghibah yang mengarah kepda fitnah. Orang yang memiliki sifat hasad dalam hatinya akan melakukan banyak hal yang keji untuk menghilangkan nikmat atau sebuah kebahagiaan yang diperoleh orang lain. Dia akan melakukannya

⁹⁰ H. Aminudin dan Harjan Syuhada, "Akidah Akhlak Madrasah Aliyah kelas X", Jakarta: Bumi Askara. (2019)

dengan terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi.

Sifat ini sangat tercela dan buruk, pelakunya akan dibenci oleh Allah Swt ⁹¹.

Orang yang hasad selalu berupaya untuk mencari dan melakukan cara agar nikmat atau anugerah itu hilang dari orang lain agar kebaikan tersebut berpindah kepada dirinya. Ia akan melakukan tipu muslihat keji yang dapat mencelakakan orang lain. Dia melakukan hal ini secara terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi, karena penyakit hasad merupakan sifat tercela dan buruk. Adapun ciri-ciri orang yang berpenyakit hasad antara lain:

1. Tidak senang melihat orang lain mendapatkan kebahagiaan
2. Suka mengumpat, mencela, menghina dan memfitnah orang lain
3. Bila berbicara, ucapannya selalu membuat sakit hati orang lain
4. Suka mencaci, bersikap angkuh, congkak, sombong ucapannya, dan perbuatannya⁹².

Penyakit hasad ini akan terus berputar didalam otak seseorang yang mempunyai penyakit yang demikian, ia akan selalu memikirkan cara-cara yang dapat untuk memperburuk citra orang lain. Ia hanya bisa memutar balikkan fakta kemudian ia akan menggali keburukan-keburukan di baik kesuksesan orang lain, Orang yang memiliki penyakit hasad ini tidak segan-segan mencari tipu daya untuk meghilangkan nikmat orang lain dan merebutnya.

Orang yang memiliki sifat hasad akan berusaha menghilangkan nikmat kelebihan pada orang lain dengan melakukan perbuatan zalim kepadanya baik

⁹¹ Hasan Ayyub, "*As-suluk Al-ijtima'i*". Jakarta Timur(Pustaka Al-kautsar).2020

⁹² Yatimin Abdullah, "*Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*", (Jakarta, AMZAH, 2007), h. 62

perkataan maupun perbuatan, lalu di antara mereka ada yang berusaha hanya untuk menghilangkan kenikmatan tersebut dari padanya. Ini merupakan bentuk hasad yang paling buruk, paling keji, dan merupakan dosa iblis, dimana ia telah hasad kepada Adam as tatkala ia melihat Adam telah mengungguli para malaikat. Maka iblis senantiasa berusaha untuk mengeluarkan Adam dari surga hingga akhirnya ia berhasil⁹³.

Pendengki juga sering kali memiliki rasa permusuhan di dalam dirinya menyebabkan hatinya merasa tidak tenteram, permusuhan tersebut akan membuat mereka tidak lagi merasa malu melakukan dosa-dosa kecil atau dosa besar yang bisa mendatangkan laknat. Tatapan matanya hanya melihat sudut yang hitam sehingga tidak bisa lagi melihat adanya nilai-nilai luhur. Bahkan sebaliknya, yang tampak hanyalah hal-hal yang hina. Rasa hasad telah menggiringnya untuk berkhayal dan menciptakan berbagai kebohongan. Semua itu termasuk sifat-sifat yang diperangi Islam. Rasulullah saw telah bersabda: “Sesungguhnya bakal menimpa umatku penyakit umat sebelumku”. Mereka (para sahabat) bertanya: “apakah penyakit umat itu?”, Nabi bersabda: “cepat marah, tidak puas, berlumba di dalam urusan dunia, saling menjauhi dan saling hasad sehingga menjadi suatu kezaliman dan kemudian timbullah kekacauan”⁹⁴. Pemilik sifat ini juga membenci ketetapan Allah dan nikmat-Nya. Ia tidak suka terhadap keadilan Allah yang menyimpan hikmah di dalamnya. Ia mengecoh para hamba yang beriman dan merusak keimanan dan agamanya. Ia ikut Iblis dalam irinya terhadap Adam dan

⁹³ Abu Bakar Jabir, “*Minhaj Al Muslim*”, (Selangor: Karang Kraf, 2015), hlm. 456

⁹⁴ Thoriq Muiz Muhamad, *Sifat Dengki Musuh Diri*, (Kuala Lumpur: Usnie SDN. BHD, 2002), hlm. 51.

maksiat terhadap Rabbnya. Dalam waktu yang bersamaan, yang bersangkutan menyiksa diri, hidup gelisah, susah dan sempit dada. Ia menjadi orang yang paling rugi. Karena kegelisahan yang berkesinambungan atas nikmat Allah pada orang lain yang belum hilang juga. Ini adalah bencana nyata. Siapa saja yang menyadari akan hal ini harus membuang hasad dari hatinya agar terlepas dari kesusahan dan ketersiksaan batin. Penyakit hasad memakan hati pengidapnya sampai menjadikannya sebagai manusia yang keras hati, jelek perangai, tidak suka kebaikan dan menimpakan keburukan keburukan kepada yang lain.

Pemilik sifat ini juga membenci ketetapan Allah dan nikmat-Nya. Ia tidak suka terhadap keadilan Allah yang menyimpan hikmah di dalamnya. Ia mengecoh para hamba yang beriman dan merusak keimanan dan agamanya. Ia ikut Iblis dalam irinya terhadap Adam dan maksiat terhadap Rabbnya. Dalam waktu yang bersamaan, yang bersangkutan menyiksa diri, hidup gelisah, susah dan sempit dada. Ia menjadi orang yang paling rugi. Karena kegelisahan yang berkesinambungan atas nikmat Allah pada orang lain yang belum hilang juga. Ini adalah bencana nyata. Siapa saja yang menyadari akan hal ini harus membuang hasad dari hatinya agar terlepas dari kesusahan dan ketersiksaan batin⁹⁵.

F. Cara Penanggulangan Sifat Hasad

Hasad adalah penyakit hati yang harus disembuhkan dari hati agar terlepas dari kesusahan dan ketersiksaan batin. Obatnya ialah ridha kepada takdir Allah, mengendalikan jiwa dan mengekangnya dengan penyesalan sampai ia mencintai kebaikan pada orang lain sebagaimana ia mencintainya pada diri sendiri. Selain

⁹⁵ Hasan Ayyub syaikh, "*As-suluk Al-ijtima'i*". (Jakarta Timur :Pustaka Al-kautsar, 2020)

ridha kepada takdir Allah, juga tunduk penuh ikhlas dan kejujuran kepada-Nya sehingga hatinya berlimpahkan cahaya dan dadanya terbuka terhadap kebaikan, keluar dari rasa hasad menuju sinar cinta kebaikan bagi semua hamba Allah. Pengendalian jiwa tersebut harus ia buktikan dalam amal nyata tidak hanya dalam kata-kata (pernyataan), dengan melakukan perbuatan yang tidak menyakitkan orang yang kepadanya ia iri. Apabila tidak mampu melakukannya, hendaknya ia meninggalkan lingkungan dan teman yang mendukungnya untuk menyakiti orang yang kepadanya ia iri. Allah lah sumber hidayah dan petunjuk⁹⁶.

Cara menanggulangi sifat hasad ada lima macam cara diantaranya adalah Pertama: seseorang dilatih untuk berfikir keras mengenai potensinya, artinya jikalau ia mampu mengenali dirinya secara otomatis ia dapat menghindari dari gangguan penyakit hasad yang sudah merasuk dalam dirinya. Kedua: dilatih mengenal lingkungan secara optimal sekaligus memberi manfaat kepada lingkungan secara profesional. Ketiga: dilatih bagaimana membuat rencana dan mengerjakan rencana tersebut. Keempat: dilatih mengevaluasi diri setiap sedang berlangsungnya pelajaran akidah akhlak, dan yang Kelima: ciri sumber daya manusia yang akan dibentuk adalah unggul ikhtiar⁹⁷.

Upaya lain untuk menanggulangi sifat hasad ialah dengan cara menyibukkan diri dengan melakukan berbagai amal kebaikan. Seperti salat, puasa, zakat dan amalan lainnya serta meningkatkan amal ibadah sosial. Karena dengan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai amal ibadah tersebut akan sedikit

⁹⁶ Hasan Ayyub, "*As-suluk Al-ijtima'i*". (Jakarta Timur : Pustaka Al-kautsar, 2020)

⁹⁷ Hernowo, Deden Ridwan, "*Aa Gym dan Fenomena Daarut Tauhid*", (Bandung: Mizan Al-Hikmah, 2001), h. 21

ruang munculnya dengki dan lambat laun akan terjauhkan dari sifat dengki. Begitu pula dengan melakukan amalan sosial. Banyak bergaul sehingga dapat mengetahui dan memahami berbagai karakter dan watak orang lain. Sebab dengan mengetahui dan memahami karakter dan watak orang lain akan menyadarkan diri bahwa setiap manusia tidak terlepas dari kesalahan sama sekali. Dengan begitu ia akan lebih paham bahwa untuk menyempurnakan diri sendiri yaitu dengan bercermin kepada orang lain. Sehingga rasa iri, angkuh dan rasa kekurangan akan semakin berkurang dalam hati⁹⁸.

Menurut Quraish Shihah, Cara menanggulangi sifat hasad sebagai berikut:

- a. Meningkatkan rasa syukur atas nikmat yang telah diberikan Allah SWT. Dengan bersyukur, hati akan merasa cukup dan tidak mudah iri terhadap apa yang dimiliki orang lain.
- b. Menumbuhkan rasa qanaah (merasa cukup dengan apa yang dimiliki). Qanaah akan membuat hati menjadi tenang dan tidak terganggu oleh kenikmatan yang diperoleh orang lain.
- c. Memperbanyak dzikir dan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dengan selalu mengingat Allah, hati akan menjadi tenteram dan terhindar dari sifat-sifat tercela seperti hasad.
- d. Membiasakan diri untuk berprasangka baik (husnuzhan) kepada orang lain. Dengan berprasangka baik, hati akan terhindar dari rasa iri dan dengki.
- e. Meningkatkan rasa cinta dan kasih sayang kepada sesama. Dengan memiliki rasa cinta dan kasih sayang, hati akan menjadi lapang dan tidak

⁹⁸ Yunasril Ali, "*Jatuh Hati Pada Ilahi*" ,Jakarta: Serambi, (2007), h. 119.

mudah iri terhadap kebahagiaan orang lain.

- f. Mempelajari dan mengamalkan ajaran agama dengan benar. Ajaran agama memberikan pedoman untuk menghindari sifat-sifat tercela seperti hasad dan menghiasi diri dengan akhlak mulia⁹⁹.



⁹⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hal. 443-444.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian yang digunakan adalah reasearch and development (R&D). Metode Research and Development (R&D) adalah proses penelitian yang digunakan untuk menciptakan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut¹⁰⁰.

Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), tetapi bisa juga perangkat lunak (software)¹⁰¹.

Nusa Putra mendefinisikan R&D sebagai suatu metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru,

¹⁰⁰ Salim dan Haidir, “*Penelitian Pendidikan: metode, dan jenis*”, (Jakarta: Kencana, 2019)

¹⁰¹ Sugiyono. “*Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*”. Bandung: Alfabeta. (2019).

efektif, efisien, produktif, dan bermakna¹⁰².

Menurut Endang Mulyatiningsih, penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain¹⁰³.

Berdasarkan ketiga definisi yang telah disampaikan, penulis menyimpulkan pengertian Research and Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan tidak hanya berfokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga pada perbaikan dan pengembangan produk yang sudah ada untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Metode ini menggabungkan aspek penelitian (research) untuk mengumpulkan data dan informasi, serta aspek pengembangan (development) untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan penelitian tersebut.

Model yang digunakan dalam tahapan-tahapan desain pengembangan dan dapat mudah dipahami adalah 4D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminates (Penyebaran).

B. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah model 4D yang diterapkan pada penelitian ini yaitu (*Analysis, Design, Development, Disseminates*) yang terdiri dari 4 langkah keseluruhan yang sistematis.

¹⁰² Putra, Nusa, "Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar". Jakarta: Rajawali Pers.(2015)

¹⁰³ Mulyatiningsih, Endang, "Pengembangan Model Pembelajaran". Yogyakarta: UNY Press.(2016)

1. *Define* (Pendefenisian)

Menurut Sugiyono, tahap *Define* adalah proses menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Ia menekankan pentingnya analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Sugiyono juga menyoroti pentingnya merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur pada tahap ini¹⁰⁴.

Mulyatiningsih memperluas konsep *Define* dengan memasukkan analisis kurikulum sebagai komponen penting. Ia berpendapat bahwa tahap ini harus mencakup identifikasi masalah pembelajaran, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum terkini¹⁰⁵.

Tegeh menekankan pendekatan yang lebih holistik dalam tahap *Define*. Ia mengusulkan integrasi analisis lingkungan belajar dan teknologi yang tersedia. Tegeh juga menyarankan untuk melibatkan stakeholder pendidikan dalam proses pendefinisian untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan produk yang akan dikembangkan¹⁰⁶.

Dari pandangan ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap *Define* dalam model 4D telah berkembang menjadi proses yang lebih komprehensif. Tidak hanya berfokus pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, tetapi juga mempertimbangkan faktor-faktor

¹⁰⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta, (2015).

¹⁰⁵ Mulyatiningsih, E. *Pengembangan Model Pembelajaran*. UNY Press. (2016).

¹⁰⁶ Tegeh, I M., Jampel, I N., & Pudjawan, K. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu. (2014).

seperti kurikulum, lingkungan belajar, teknologi, dan keterlibatan stakeholder.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah dianalisis maka didapatlah sebuah informasi, langkah berikutnya yakni desain produk. Menurut Benny A, tahap design adalah tahap merancang program pembelajaran. Pada tahap ini, perancang program harus merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (Specific, Measurable, Applicable, Realistic, dan Time-bound). Selain itu, strategi pembelajaran juga perlu dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran¹⁰⁷.

Menurut Endang Mulyatiningsih tahap design adalah proses merancang konsep produk baru di atas kertas. Kegiatan pada tahap ini meliputi: merumuskan learning objectives, menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut, dan merancang produk pembelajaran¹⁰⁸. Sedangkan menurut Muhammad Rusli, tahap design melibatkan perancangan konten pembelajaran, termasuk menentukan metode pembelajaran, strategi, media, dan sumber belajar yang akan digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan kerangka struktur bahan ajar dan storyboard untuk media pembelajaran¹⁰⁹.

¹⁰⁷ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hal. 127.

¹⁰⁸ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 183.

¹⁰⁹ Muhammad Rusli, dkk, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan* (Yogyakarta: Andi, 2017), hal. 119.

Dari 3 pendapat diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa tahap design dalam pengembangan program pembelajaran adalah tahap krusial yang melibatkan perumusan tujuan pembelajaran yang jelas, penentuan strategi dan metode yang tepat, perancangan konten dan media pembelajaran, serta penyusunan alat evaluasi. Semua ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan program pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan ialah tahap pembuatan/produksi media yang telah dikembangkan. Menurut Benny A. tahap development adalah tahap mengembangkan program pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang instruksional mulai memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Pengembangan dilakukan sesuai dengan storyboard atau flowchart yang telah disusun pada tahap desain¹¹⁰.

Menurut Dewi Salma tahap Development merupakan proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan¹¹¹.

Sedangkan Menurut Endang Mulyatiningsih, tahap development adalah

¹¹⁰ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hal. 128

¹¹¹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 22.

proses mewujudkan blue-print atau desain menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.¹¹²

Tahap pengembangan komik dilakukan sesuai rancangan yang telah dibuat pada proses desain yang menggunakan aplikasi clip studio paint. Setelah itu, komik tersebut akan divalidasi kepada beberapa dosen ahli. Pada saat proses validasi, instrumen yang digunakan oleh validator yang sudah disusun sebelumnya. Validasi dilakukan untuk memberikan penilaian berupa uji kelayakan terhadap produk komik islami yang dikembangkan serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi komik islami yang nantinya akan digunakan sebagai acuan revisi perbaikandan penyempurnaan komik. Validasi dilakukan hingga pada akhir komik dinyatakan layak untuk diimplementasikan (uji coba produk dalam skala kecil) dan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini, penulis juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian komik yang tela divalidasi sehingga mendapatkan data dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan dan

¹¹² Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 184.

kelayakan komik sehingga komik tersebut dianggap layak untuk diterapkan kepada peserta didik¹¹³.

4. *Disseminates* (Penyebaran)

Disseminates merupakan tahap akhir dari pengembangan. Menurut Sugiyono, *Disseminate* adalah tahap penyebarluasan produk/model yang telah dikembangkan pada khalayak yang lebih luas. Tahap ini bertujuan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain¹¹⁴. Mulyatiningsih mendefinisikan *Disseminate* sebagai tahap penyebarluasan produk dan penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, atau oleh guru lain¹¹⁵.

Sedangkan Sukmadinata mengartikan *Disseminate* sebagai langkah untuk menyebarluaskan produk/model, baik melalui pertemuan atau jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan pemantauan distribusi untuk *quality control*¹¹⁶.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Tahap akhir dalam proses pengembangan produk atau model, yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pengembangan kepada khalayak yang lebih luas. Tahap ini melibatkan proses penyebaran, sosialisasi, dan implementasi produk pada skala yang lebih besar dari sebelumnya. Tujuannya adalah agar

¹¹³ Sugiyono, “*Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2009)

¹¹⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta. (2015).

¹¹⁵ Mulyatiningsih, E. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. (2014).

¹¹⁶ Sukmadinata, N. S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. (2013).

produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pengguna yang lebih luas, seperti guru lain, sekolah lain, atau bahkan institusi pendidikan lainnya. Disseminate juga mencakup upaya untuk memastikan bahwa produk dapat diadopsi dan digunakan secara efektif, serta melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap penggunaan produk untuk menjaga kualitasnya.

Tahap disseminates dilakukan untuk menyebarkan produk pengembangan secara sederhana kepada guru dengan cara meminta respon guru agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok atau sistem yang dalam hal ini berupa media pembelajaran komik pada materi menghindari sifat hasad. Disseminates (penyebaran) perangkat pembelajaran hanya bersifat sosialisasi secara terbatas kepada guru dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya¹¹⁷. Sugiyono mendefinisikan instrumen penelitian sebagai suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati¹¹⁸. Ia menekankan bahwa instrumen penelitian harus valid dan reliabel untuk

¹¹⁷ Arikunto, S. *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta. (2006).

¹¹⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2017).

menghasilkan data yang akurat.

Sukmadinata menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat pengumpul data yang dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya¹¹⁹. Sedangkan Arifin mendefinisikan instrumen sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian¹²⁰.

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi. Lembar validasi ini diberikan kepada validator untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat sebelum produk tersebut disebar. Dengan menggunakan lembar validasi, peneliti dapat memperoleh masukan dan komentar dari validator yang akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk¹²¹.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian¹²². Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti

¹¹⁹ Sukmadinata, N. S. “*Metode Penelitian Pendidikan*”. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2011).

¹²⁰ Arifin, Z. “*Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*”. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2011).

¹²¹ Warigban, *Metodologi Penelitian Pendidikan Teori dan Implementasi*, (Yogyakarta Deepublish, 2005), h. 262.

¹²² Sugiyono, “*Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015),h. 193

dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya¹²³.

Sugiyono mendefinisikan instrumen pengumpulan data sebagai suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian¹²⁴. Menurut Nana Sudjana, instrumen pengumpulan data merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif¹²⁵.

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat yang sangat penting dalam proses penelitian. Instrumen ini berfungsi sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengukur fenomena atau variabel penelitian, dan mendapatkan informasi kuantitatif secara objektif. Penggunaan instrumen yang tepat akan memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan data dan meningkatkan kualitas serta objektivitas data yang diperoleh.

Di dalam penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu mengisi lembar validasi oleh satu ahli bidang materi, satu ahli bidang media, dan satu ahli bidang bahasa, serta menggunakan angket kepada

¹²³ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. (2010).

¹²⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2013).

¹²⁵ Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2004).

21 orang peserta didik yang akan menguji kelayakan media komik. Validator akan mengisi angket dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang relevan, dan juga memberikan masukan berupa tanggapan dan saran untuk memperbaiki media tersebut. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini, peneliti dapat memperoleh berbagai perspektif dan masukan yang beragam untuk meningkatkan kualitas media komik.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi/gabungan. Ia menekankan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara¹²⁶. Suharsimi Arikunto membagi teknik pengumpulan data menjadi beberapa metode, yaitu: penggunaan tes, penggunaan kuesioner atau angket, penggunaan metode observasi, dan penggunaan metode dokumentasi¹²⁷.

Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, angket, observasi, dan studi dokumenter. Ia juga menambahkan teknik pemeriksaan fisik dan teknik pengukuran untuk penelitian tertentu¹²⁸.

Data yang telah diperoleh dari validasi kemudian dianalisis, analisis data adalah proses penyederhanaan data dan penyajian data dengan

¹²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2013).

¹²⁷ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. (2010).

¹²⁸ Sukmadinata, N.S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2009).

mengelompokkannya dalam suatu bentuk yang mudah dibaca. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu;

1. Validasi Ahli

Tehnik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah tehnik analisis kualitatif dan kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk analisis skor total penilaian dalam bentuk presentase adalah: p

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

p = Presentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal yang diharapkan¹²⁹.

Tabel 1.1 Pedoman Skor Penilaian Ahli¹³⁰

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

¹²⁹ Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA", Unesa Journal of Chemical Education, Vol. 1, No. 2, (2012), h. 49

¹³⁰ Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administasi server", Jurnal Elinvo, Vol. 2, No. 2, (2017), h. 207.

Tahap selanjutnya adalah menyimpulkan skor yang diperoleh berdasarkan kategori dari segi aspek kelayakan. Tahap ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.2 Katagori kriteria Kelayakan¹³¹

Skor Penilaian	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
5	$85\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Layak
4	$66\% \leq p \leq 88\%$	Layak
3	$41\% \leq p \leq 60\%$	Cukup Layak
2	$21\% \leq p \leq 40\%$	Tidak Layak
1	$0\% \leq p \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

2. Peserta Didik

Respon peserta didik juga dilakukan untuk melihat penilaian peserta didik terhadap kemenarikan media komik yang dinilai berdasarkan lembar angket respon yang dibagikan sesuai dengan kriteria. Rumus yang digunakan untuk analisis skor total penilaian dalam bentuk presentase adalah:

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

p = Presentase skor penilaian

¹³¹ Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media ...", h. 207

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal yang diharapkan¹³²

Adapun pedoman kriteria respon peserta didik dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.3 Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik¹³³

Skor Penilaian	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Lalu dikelompokkanlah hasil skor yang diperoleh berdasarkan nilai persentase sesuai dengan kriteria interpretasi skor kemenarikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.4 Kriteria Interpretasi Kemenarikan¹³⁴

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$82\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Menarik
$62\% \leq p \leq 81\%$	Menarik
$42\% \leq p \leq 61\%$	Kurang Menarik

¹³² Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA", *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 1, No. 2, (2012), h. 49.

¹³³ Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTS", *Jurnal JPPM*, Vol. 12, No. 1, (2019), h. 187.

¹³⁴ Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan ..., h. 187.

$22\% \leq p \leq 41\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq p \leq 21\%$	Sangat Tidak Menarik



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. SMA NEGERI 5 BANDA ACEH

SMA Negeri 5 Banda Aceh adalah sebuah SMA negeri yang beralamat di Jl. Hamzah Fansuri No.3, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Prov. Aceh. Saat ini SMA Negeri 5 Banda Aceh dipimpin oleh bapak Mustafa, S.Pd., M.Pd. SMA negeri ini berdiri sejak tahun 1983 di atas tanah dengan luas lebih kurang 14,756 m. SMA Negeri 5 Banda Aceh berstatus negeri dengan NPSN 10105398, memiliki fasilitas antara lain: ruang kelas, laboratorium biologi, laboratorium kimia, laboratorium fisika, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, mushalla, perpustakaan, sanitasi guru dan sanitasi siswa.

Visi sekolah ini adalah menjadikan sekolah yang unggul dengan lulusan yang berprestasi, disiplin, berkarakter baik, inovatif, kreatif dan siap berkarir. Adapun misinya antara lain: mewujudkan lingkungan pendidikan yang Islami dan berakhlak mulia, mewujudkan budaya disiplin sekolah, menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif yang kreatif dan inovatif bagi seluruh warga sekolah, mewujudkan kegiatan pendidikan yang bermutu dan inovatif dengan berbasis proyek (Project Based Learning) dan atau berbasis permasalahan terkini (Problem Based Learning), mewujudkan manajemen yang transparan, akuntabel, efektif dan partisipatif serta menyiapkan lulusan

yang siap berkarier.

B. Cara Mendesain Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Hasad Kelas X di SMA 5 Banda Aceh

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dimulai pada tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Untuk penyajian materi menghindari sifat hasad dilakukan berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ditentukan berdasarkan hasil analisis kurikulum di sekolah. Untuk lebih jelasnya tahapan 4D akan diuraikan sebagai berikut.

- a. Define (pendefinisian) Tahap ini berupa tahap pendefinisian yang merupakan tahap awal untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dengan acuan kurikulum yang digunakan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Pendefinisian yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis kebutuhan.

1. Analisis kurikulum

Tahap ini merupakan proses yang dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum dengan mewawancarai guru

Pendidikan Agama Islam. Peneliti memperoleh informasi bahwa masih banyak guru yang hanya menggunakan buku paket dalam proses belajar mengajar, tetapi ada juga guru yang sudah menggunakan LKPD dalam kegiatan pembelajaran. Saat ditelusuri penyebab guru lebih memilih menggunakan buku paket dalam pembelajaran adalah: 1) kurangnya penguasaan komputer dan fasilitas untuk mengembangkan bahan ajar, 2) sedikitnya waktu luang yang dimiliki oleh guru untuk merancang bahan ajar karena ada kesibukan di luar kegiatan mengajar.

2. Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan standar kompetensi. Analisis konsep dalam penelitian ini digunakan untuk membangun konsep atas materi menghindari sifat hasad.

b. Tahap Design (Perancangan)

Dalam mendesain media pembelajaran media komik ini melibatkan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut mencakup pembuatan sketsa, penataan sketsa untuk menciptakan gambar yang lebih rapi dan proses pewarnaan pada gambar.

Pembuatan media pembelajaran komik ini menggunakan aplikasi *Clip*

Studio Paint, adapun beberapa rangkaian langkah yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran komik sebagai berikut :

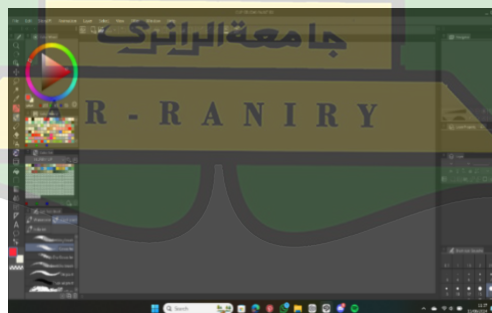
a). Pembuatan Sketsa

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan sketsa yaitu dengan langsung membuka aplikasi *Clip Studio Paint*.



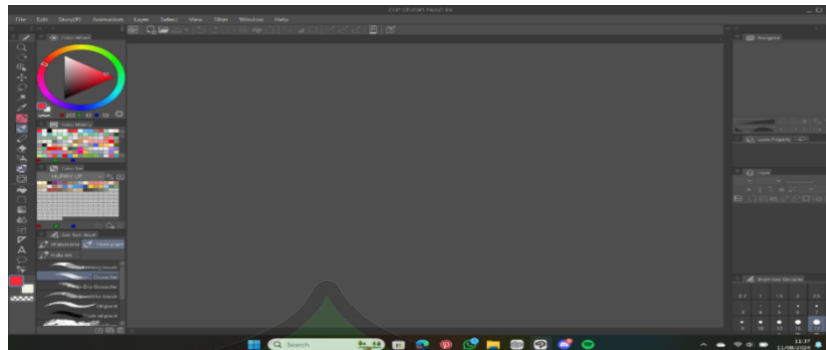
Gambar 4.1 Tampilan aplikasi Clip Studio Paint

Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam pembuatan sketsa yaitu dengan membuka aplikasi Clip Studio Paint, berikut merupakan tampilan awal aplikasi tersebut pada gambar 1.2.



Gambar 4.2 Tampilan awal Clip Studio Paint

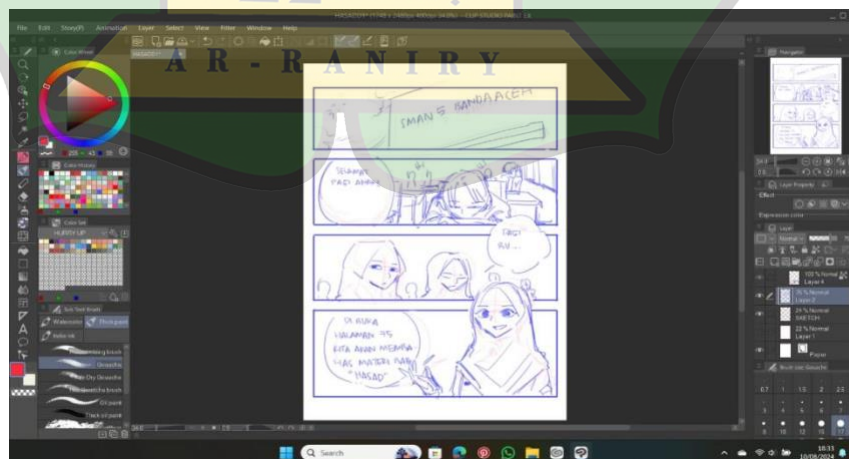
Setelah masuk pada tampilan awal seperti pada gambar 4.2 selanjutnya pilih menu New seperti di gambar 4.3.



Gambar 4.3 Pilihan menu New, Clip Studio Paint

Setelah memilih menu New, maka akan muncul jendela pengaturan Kanvas baru seperti pada gambar 4.4 terlihat ada banyak pilihan pengaturan, saya memilih ukuran A5 dengan ukuran 1748 x 2480, resolusi 300 dpi.

Selanjutnya akan muncul kanvas atau lembaran baru yang siap untuk di gambar atau sketsa. Pada tahap ini saya memilih setting dengan ukuran 10-25, dengan opacity 100%. Saya juga menambahkan teks percakapan dan narasi ke dalam gambar, supaya gambar bisa diatur panelnya. Cara membuatnya seperti pada gambar 4.4.



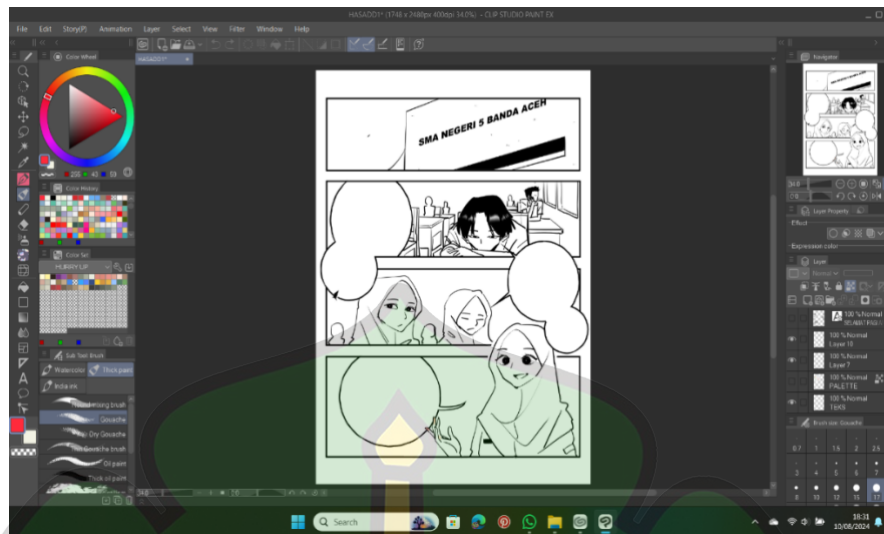
Gambar 4.4 Tampilan proses gambar, Clip studio paint

Dengan memilih ikon teks atau A yang terlihat pada gambar 1.4, saya secara teliti memilih font yang dikenal sebagai Times New Roman, dengan tipe regular dan ukuran 18.2-20., untuk mengaplikasikannya pada setiap percakapan antar karakter dalam komik.

Selanjutnya, saya konsisten dalam mengulangi proses tahapan pembuatan sketsa di setiap halaman dengan pendekatan yang serupa. Ini menjadi langkah persiapan yang penting sebelum memasuki proses selanjutnya, yaitu penataan sketsa, di mana perhatian terhadap detail dan kejelasan komunikasi visual tetap menjadi fokus utama.

b). Penataan Sketsa

Setelah menyelesaikan proses pembuatan sketsa untuk seluruh halaman komik, langkah berikutnya adalah melakukan penataan sketsa dengan teliti. Pada tahap ini, penulis memfokuskan perhatian untuk merapikan setiap panel per lembar dengan hati-hati, dengan tujuan agar coretan yang dihasilkan tampak lebih menarik, bagus, dan terorganisasi secara rapi untuk dilihat.



Gambar 4.5 Tampilan proses penataan gambar, Clip Studio Paint

Tahap selanjutnya adalah mengisi dialog pada balon percakapan yang telah di tata sebelumnya, berikut hasil dari penataan dialog pada komik.

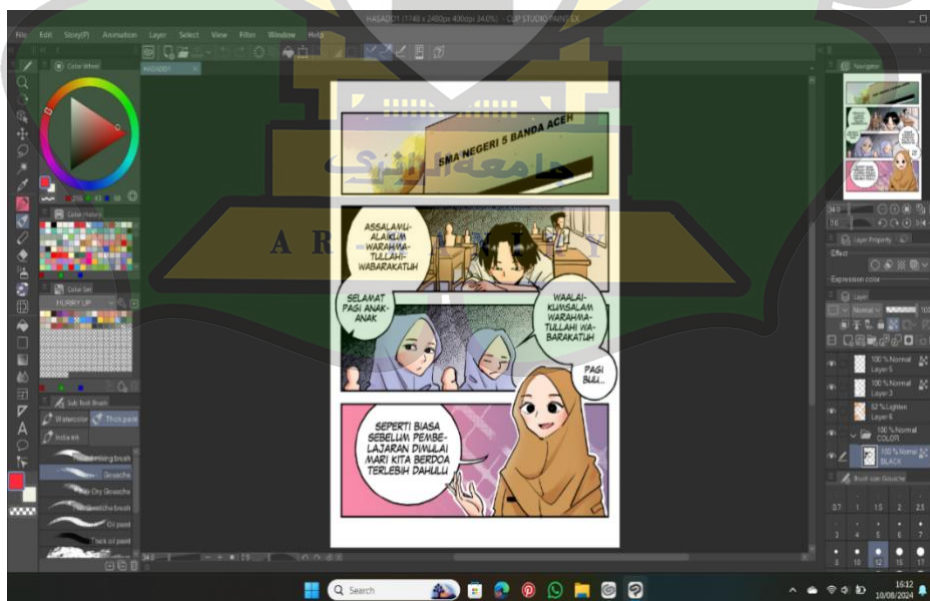


Gambar 4.6 Tampilan proses penataan dialog gambar, Clip Studio Paint

c). Pewarnaan Gambar

Setelah semua langkag dan penataan sketsa dilakukan, selanjutnya penulis

melakukan pewarnaan pada setiap lembar gambar. Dalam melakukan proses pewarnaan, saya memilih tone atau warna yang soft. Saya mengawali mewarnai setiap karakter gambar secara perlahan dan detail, dengan tujuan agar warna gambar tidak hanya menyatu dengan baik, tetapi juga terhindar dari potensi berlumur. Pendekatan ini membantu menciptakan hasil akhir yang kaya nuansa dan memberikan kesan mendalam pada setiap elemen. Setelah melakukan proses perwarnaan pada karakter, selanjutnya penulis melakukan pewarnaan pada setiap detail latar belakang secara hati-hati. Penulis memastikan bahwa penggunaan warna dan teknik yang serupa menciptakan keseimbangan visual yang harmonis antara karakter dan lingkungannya. Dengan demikian, seluruh komposisi gambar menjadi padu dan menarik perhatian pembaca ke dalam dunia visual yang tercipta. Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam proses pewarnaan komik.



Gambar 4.6 Tampilan proses pewarnaan pada komik, Clip Studio Paint

c. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu membuat pengembangan media komik, dimana tahap ini adalah tahapan inti dari penelitian ini. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap pengembangan bahan ajar PAI adalah menentukan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan produk adalah membuat bahan media komik pada materi menghindari sifat hasad terlebih dahulu. Peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing terkait produk yang akan dikembangkan sehingga pembimbing dapat memberikan masukan dan saran terhadap media komik yang dibuat. Apabila keseluruhannya telah disetujui oleh pembimbing maka peneliti dapat memberikan media komik tersebut kepada validator untuk divalidasi atau diberikan penilaian.

Para validator memberikan komentar dan saran terhadap LKPD yang telah dibuat. Mereka mengisi lembar validasi sesuai dengan aturan yang ada di dalamnya dan sebagai acuan yang perlu diperhatikan dengan jelas. Maka dengan ini peneliti menerima komentar dan saran untuk direvisi agar media komik yang dibuat jauh lebih tepat.

C. Hasil Uji Kelayakan Terhadap Media Pembelajaran komik Pada Materi

Menghindari Sifat hasad kelas X DI SMAN 5 Banda Aceh

Media pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh para ahli validator. Validator akan mengisi lembar instrumen yang berisi penilaian untuk mengkonsultasikan media pembelajaran yang

dikembangkan kepada para ahli yakni dosen dan pendidik, sehingga menjadi penentu apakah media yang dikembangkan berupa komik pembelajaran dinyatakan layak atau tidak. Tahap validasi ini dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi yang terdiri dari 1 validator dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam. Ahli media yang terdiri dari 1 Validator dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dan ahli bahasa yang terdiri dari 1 validator dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu untuk melihat cakupan materi, Kesesuaian materi dengan peserta didik, Kejelasan materi. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

No	Aspek Penilaian	Indikator	skor
1	Kelayakan	Kebenaran substansi materi pembelajaran.	4
		Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar.	4
		Manfaat untuk menambah wawasan.	4
		Kejelasan informasi.	4
2	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD).	4
		Bahasa dalam komik disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.	4
		Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien.	4
3	Kegrafikan	Penggunaan font, jenis dan ukuran.	3
		Lay out atau tata letak.	3
		Ilustrasi/gambar.	4

	Desain tampilan.	4
Jumlah		42
Jumlah skor		55
Persentase kriteria		76,3 % Layak

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yaitu untuk melihat cakupan media, Kesesuaian media, Kejelasan media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

No	Aspek Penilaian	Indikator	skor
1	Kelayakan	Kebenaran substansi materi pembelajaran.	5
		Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar.	5
		Manfaat untuk menambah wawasan.	5
		Kejelasan informasi.	5
2	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD).	5
		Bahasa dalam komik disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.	4
		Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien.	5
3	Kegrafikan	Penggunaan font, jenis dan ukuran.	5
		Lay out atau tata letak.	4
		Ilustrasi/gambar.	5
		Desain tampilan.	5
	Jumlah		58
	Jumlah Skor		60
	Persentase kriteria		96,6% Sangat Layak

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yaitu untuk melihat cakupan bahasa, Kesesuaian dengan EYD, Kejelasan bahasa. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

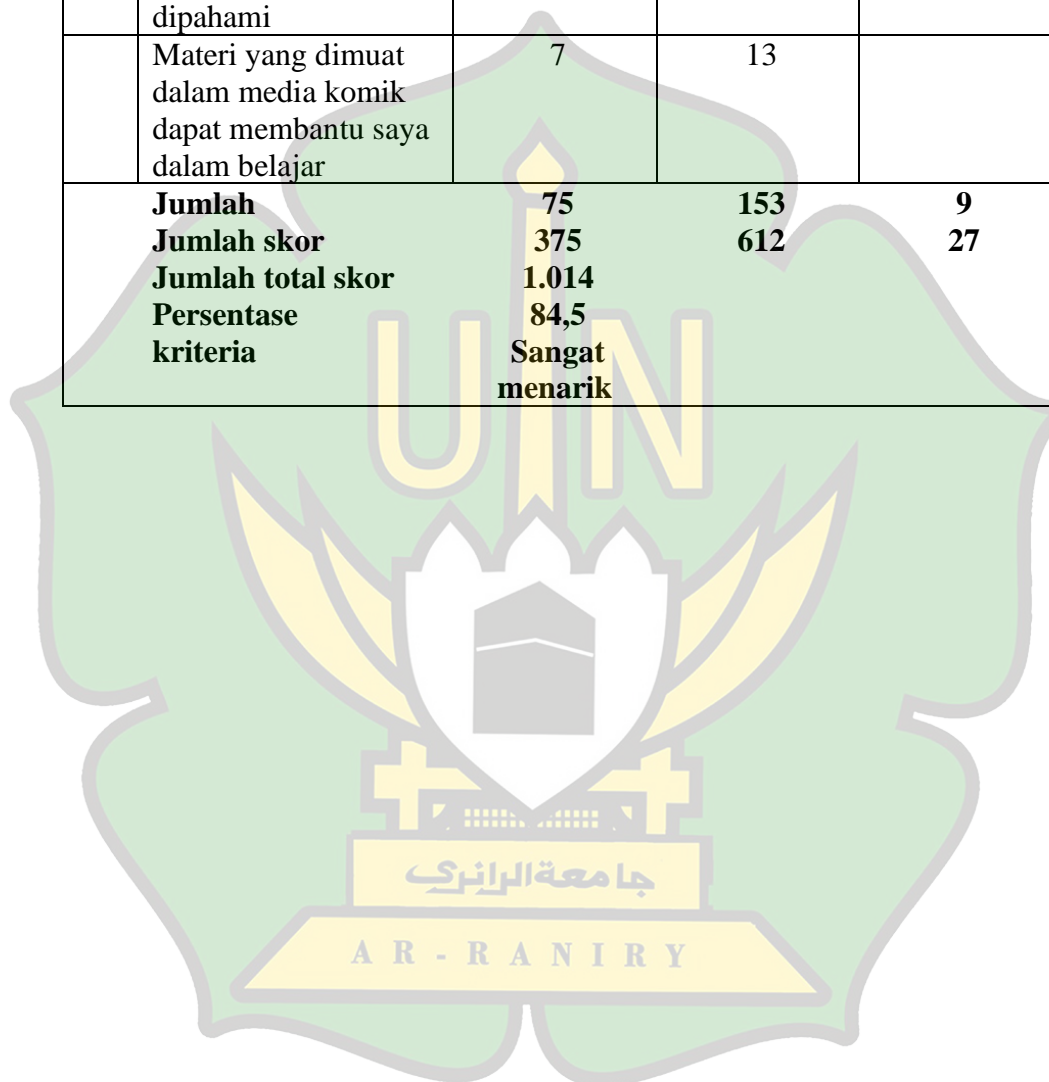
No	Aspek Penilaian	Indikator	skor
1	Kelayakan	Kebenaran substansi materi pembelajaran.	5
		Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar.	5
		Manfaat untuk menambah wawasan.	4
		Kejelasan informasi.	5
2	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD).	5
		Bahasa dalam komik disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.	4
		Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien.	5
3	Kegrafikan	Penggunaan font, jenis dan ukuran.	5
		Lay out atau tata letak.	4
		Ilustrasi/gambar.	5
		Desain tampilan.	5
Jumlah			52
Jumlah Skor			55
Persentase kriteria			94,5%
			Sangat Layak

4. Hasil respon peserta didik

Validasi respon peserta didik yaitu untuk melihat ketertarikan mereka terhadap komik. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Pernyataan	SS	S	KS
Menurut saya <i>desain</i> media pembelajaran komik sangat menarik	3	17	
Penggunaan warna pada media pembelajaran komik menurut saya sudah cocok	3	14	3
Menurut saya tampilan gambar pada media komik sudah jelas	6	11	3
Penyajian tulisan dalam media komik dapat saya baca dengan jelas	5	13	2
Penyajian kalimat dalam media komik mudah dipahami	7	12	
Dengan menggunakan media komik, dapat membantu saya memahami materi menghindari sifat hasad	5	14	1
Penyajian cerita dalam media komik menarik untuk dibaca	7	12	
Menurut saya isi cerita mudah untuk dipahami	8	12	
Penyajian materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini mudah dipahami	10	10	

	dan jelas			
	Menurut saya penyampaian materi sangat menarik	6	13	
	Penyampaian materi dalam media komik sangat mudah dipahami	8	12	
	Materi yang dimuat dalam media komik dapat membantu saya dalam belajar	7	13	
	Jumlah	75	153	9
	Jumlah skor	375	612	27
	Jumlah total skor	1.014		
	Persentase kriteria	84,5		
		Sangat menarik		



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian Yang Dilakukan Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada materi menghindari sifat hasad di SMAN 5 Banda Aceh, diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran komik dikembangkan berdasarkan 4 langkah, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Define dengan tahapan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis kebutuhan peserta didik. Design dengan tahapan perancangan materi, desain awal dan pembuatan beberapa instrumen. Development dengan tahapan pembuatan media, validasi media dan revisi media. Disseminate dengan tahapan pengujian pada peserta didik terhadap kemenarikan media komik.

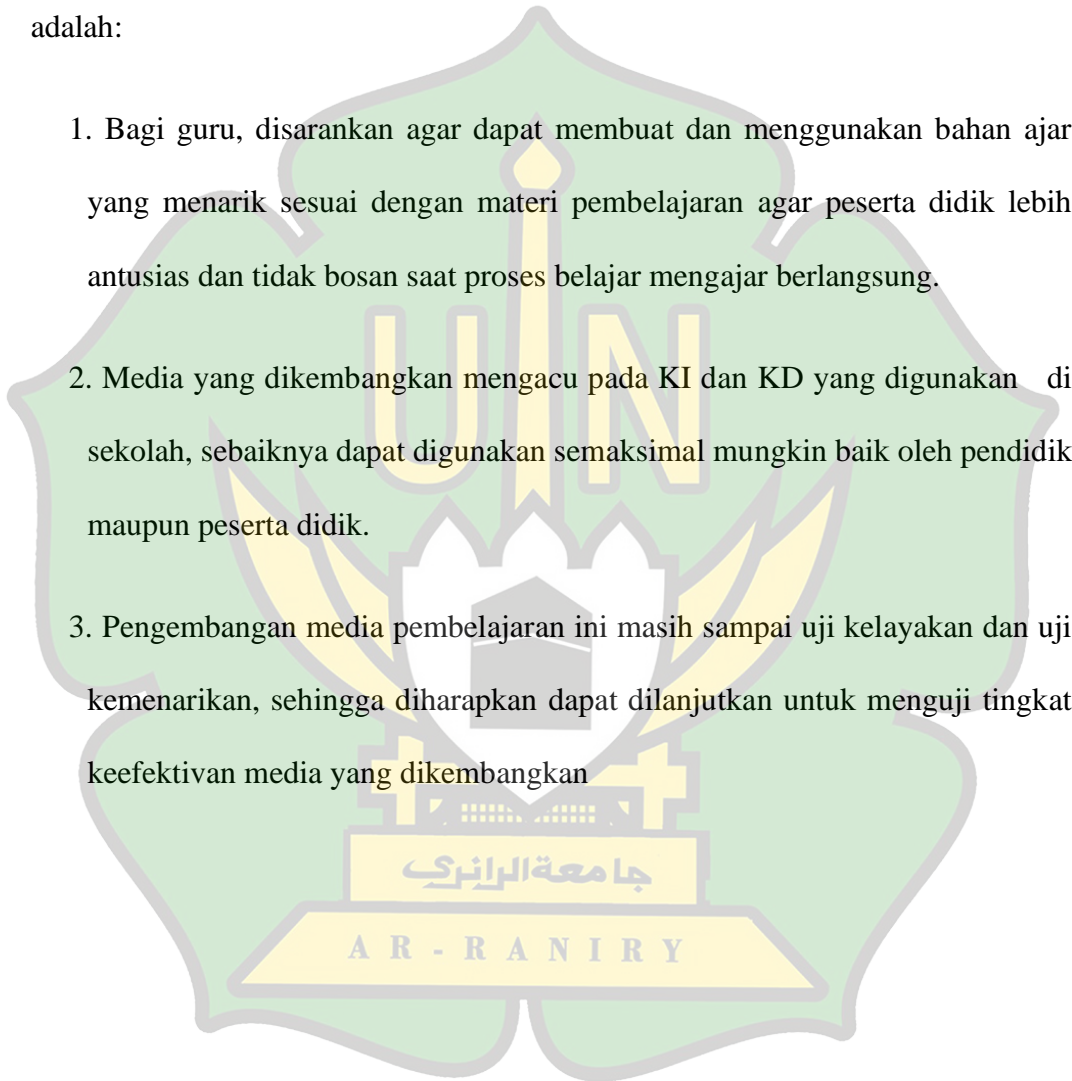
2. Berdasarkan Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran komik pada materi hasad ini layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing validator ahli di beberapa bidang yang diteliti yaitu dari bidang materi memperoleh sebesar 76,3%, bidang media sebesar 96,6% dan bidang bahasa sebesar 94,5%. Adapun nilai rata-rata dari keseluruhan persentase yang didapat dari ketiga validator yaitu sebesar 89,1%. Adapun respon peserta didik terhadap kemenarikan media komik pada materi menghindari sifat hasad kelas X di SMAN 5 Banda Aceh, diperoleh persentase skor adalah 91,2% yang

menunjukkan kriteria “sangat menarik”.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah:

1. Bagi guru, disarankan agar dapat membuat dan menggunakan bahan ajar yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran agar peserta didik lebih antusias dan tidak bosan saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Media yang dikembangkan mengacu pada KI dan KD yang digunakan di sekolah, sebaiknya dapat digunakan semaksimal mungkin baik oleh pendidik maupun peserta didik.
3. Pengembangan media pembelajaran ini masih sampai uji kelayakan dan uji kemenarikan, sehingga diharapkan dapat dilanjutkan untuk menguji tingkat keefektivan media yang dikembangkan



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar Jabir, "*Minhaj Al Muslim*", (Selangor: Karang Kraf, 2015), hlm. 456
- Adinda Yuliaqanita dkk, "*Analisis Elemen Visual Pada Komik "Pupus Putus Sekolah"*", Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain Vol. 04 No. 01 (April 2024) Hal. 16-32
- Agustin, Kusmiyati, dan Faizin "*Pengaruh Media Komik digital terhadap hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks negosiasi kurikulum merdeka*": Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol.16 No. 2, Juli 2023 Hal. 281-290
- Ahmad Fadillah, "*Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar*(Tangerang: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, Vol. 2 No. 1, Maret 2018), h. 40
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. "*Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik*". Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, (2017). 3(1), 19-28
- Amelia Putri Wulandari dkk, "*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*", Journal on Education, Vol 05, No.02, Januari-February 2023
- Annisa Nidaur Rohmah, "*Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)*", Volume 09, No. 02, Oktober 2017, Hal. 193-210
- Arifin, Z. "*Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*". Bandung: Remaja Rosdakarya. (2011).
- Arikunto, S. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*". Jakarta: Rineka Cipta. (2006).
- Arikunto, S. "*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*". Jakarta: Rineka Cipta. (2010).
- Arikunto, S. "*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*". Jakarta: Rineka Cipta. (2010).
- Arsyad, A. "*Media Pembelajaran*". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.(2011)
- Asmaran. "*Pengantar Studi Akhlak*". Jakarta: Rajawali Pers.(1994).
- Asrorul Mais, "*Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2016), h. 9.
- Asy'ari, KH. Hasyim. "*Risalah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*. Jombang: Pustaka Tebuireng. (2016).
- Asy'ari, KH. Hasyim. "*Risalah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*. Jombang: Pustaka Tebuireng. (2016).
- Aunurrahman. "*Belajar dan Pembelajaran. Bandung*": Alfabeta. (2019)
- Awla Mikamahuly dkk, "*Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*", Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF), (2023). Baharun, Hasan. "*Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*." Cendekia: Journal of Education and Society 14(2): 231-246.(2016)

- Basri, Faisal. *Ekonomi Politik Kepemimpinan Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas. (2024).
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hal. 127.
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hal. 128
- Bonneff, M. "*Komik Indonesia*". (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 1998)
- Budiman, Arief . *Demokrasi dan Kepemimpinan di Indonesia: Tantangan Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. . (2023).
- Chaer, A. "*Psikolinguistik: Kajian Teoritik*". Jakarta: Rineka Cipta. (2009).
- Daryanto. "*Media Pembelajaran*". (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Daryanto. "*Media Pembelajaran*". (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Daryanto. "*Media Pembelajaran*". Yogyakarta: Gava Media, (2010).
- Dewantara, Ki Hajar. *Karya Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa (1962).
- Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 22.
- E. Mulyasa, "*Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 107.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 183.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 184.
- Fathi Yakan, Qawaribu '*I-Najat fi hayati 'I-Du'at, ter. Aunur Rafiq Shaleh, Perjalanan Aktivis Gerakan Islam*, h. 21-23.
- H. Aminudin dan Harjan Syuhada, "*Akidah Akhlak Madrasah Aliyah kelas X*", Jakarta: Bumi Askara. (2019)
- Hamalik, Oemar. "*Media Pendidikan*". (Bandung: Alumni, 1986)
- Hamka. "*Tasawuf Modern*". Jakarta: Republika Penerbit. 2015
- Hamka. *Tasawuf Modern*. Jakarta: Pustaka Panjimas. (1990).
- Haryoko, S. "*Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran,*" *Animal Genetics*, 5(1), 2009, hal. 1– 10.
- Hasan Ayyub syaikh, "*As-suluk Al-ijtima'i*". (Jakarta Timur :Pustaka Al-kautsar, 2020)
- Hasan Ayyub, "*As-suluk Al-ijtima'i*". (Jakarta Timur : Pustaka Al-kautsar, 2020)
- Hasan Ayyub, "*As-suluk Al-ijtima'i*". Jakarta Timur(Pustaka Al-kautsar).2020
- Hernowo, Deden Ridwan, "*Aa Gym dan Fenomena Daarut Tauhid*", (Bandung: Mizan Al-Hikmah, 2001), h. 21
- Hidayat, Komaruddin. *Psikologi Kebahagiaan: Merawat Hati, Membina Karakter*. Jakarta: Noura Books. (2023).
- Ibrahim, Ratih. *Mindfulness dan Kesehatan Mental di Era Digital*. Yogyakarta: Andi Offset. (2023).
- Ilyas, Yunahar, "*kuliah Akhlak: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam (LPP)*". Yogyakarta. 2015

- Ilyas, Yunahar. "Kuliah Akhlaq. Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengalaman Islam", (LPPI), (2011).
- Indriana, Dina. "Ragam Alat Bantu Media Pengajaran". (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Iskandarwassid & Sunendar, D. " *Strategi Pembelajaran Bahasa*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2011).
- Jalanan Nizwardi & Ambiyar, " *Media dan Sumber Pembelajaran* ". KENCANA, Jakarta,(2016).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. 2023. "Ajar".
<https://kbbi.web.id/ajar>
- Kasali, Rhenald. *Kepemimpinan di Era Disrupsi: Strategi Navigasi di Tengah Turbulensi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. (2023).
- Kasali, Rhenald. *Menavigasi Disruption: Strategi Adaptif di Era Perubahan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. (2024).
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. " *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2013)
- Kesuma, Dharma. " *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*". Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. " *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*". Bogor: Ghalia Indonesia. (2013).
- Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media ...", h. 207
- Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administasi server", *Jurnal Elinvo*, Vol. 2, No. 2, (2017), h. 207.
- M. Quraish Shihab, " *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*," Vol. 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hal. 443-444.
- Maharsi, " *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*". (Yogyakarta: Kata Buku, 2011).
Mengajar", *Journal on Education*, Vol 05, No.02, Januari-February 2023.
- Miarso, Yusufhadi. " *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*". Jakarta: Prenada Media.
- Muhammad Mahdi Al-Shifly, " *Terapi Menundukkan Hawa Nafsu*", (Jakarta: Pustaka Zahro, 2004).
- Muhammad Rusli, dkk, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan* (Yogyakarta: Andi, 2017), hal. 119.
- Mulyatiningsih, E. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. (2014).
- Mulyatiningsih, E. *Pengembangan Model Pembelajaran*. UNY Press. (2016).
- Mulyatiningsih, Endang, " *Pengembangan Model Pembelajaran*". Yogyakarta: UNY Press.(2016)
- Mushofa, " *SERPIHAN BERTHARGA (Sebuah kajian praktis tasawuf akhlaki dan amali)* ", Indramayu: Penerbit Adab. 2020
- Nana Sudjana, " *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*" (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal. 76.
- Nizward Jalinus, " *Media dan Sumber Pembelajaran*", (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.
- Nurdin. Syaffruddin, " *Kurikulum dan Pembelajaran*", Jakarta: Rajawali Pers,

- 2016.
- Nurgiyantoro, B. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pres. (2010).
- Prastowo, A. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pres, (2015).
- Putra, Nusa, *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.(2015)
- Rizal Bay Khaqi dkk, *Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform*, Journal of Visual Communication Design, Vol 2 (2021)
- Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTS", Jurnal JPPM, Vol. 12, No. 1, (2019), h. 187.
- Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan ..., h. 187.
- Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari, "Komik Sebagai Nilai Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik "Si Bujang". Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homietic Studies, Vol. 6, No. 1, 2012, h. 25.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.(2017)
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana.2017)
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Saifuddin Azwar, *Metode penelitian*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011), h. 61.
- Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: metode, dan jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019)
- Saman Umarella, dkk, *Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran*
- Samani, Muchlas dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta:kencana.(2018).
- Sarwono, Sarlito W. *Psikologi Sosial Indonesia: Isu-isu Kontemporer*. Jakarta: Salemba Humanika. (2022).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. (Jakarta: Lentera Hati. 2006)
- Shihab, M. Quraish. *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan. (2006).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, (2002).
- Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA", Unesa Journal of Chemical Education, Vol. 1, No. 2, (2012), h. 49
- Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya, "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA",

- Unesa Journal of Chemical Education, Vol. 1, No. 2, (2012), h. 49.
- Slameto. "*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*". Jakarta: Rineka Cipta.(2020)
- Slameto." *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*". Jakarta: Rineka Cipta. (2020)
- Soedarso, N. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506. (2015).
- Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2004).
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. "*Media Pengajaran*". (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010
- Sugiyono, "*Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*", (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Sugiyono, "*Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*", (Bandung: Alfabeta, 2015),h. 193
- Sugiyono. "*Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*". Bandung: Alfabeta. (2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta, (2015).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2013).
- Sukmadinata, N. S. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung: Remaja Rosdakarya. (2011).
- Sungkono." *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran*" (2009)
- Supriadi, D. "*Komunikasi Pembelajaran*". (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)
- Suryani, dkk. "*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.(2018)
- Suwarsito, Sutomo, Dinny Fauziah, *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa, Jurnal, Juita, Vol. I, No. 3,2011, 92.*
- Syukur, Amin. *Tasawuf Kontekstual: Solusi Problem Manusia Modern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2012).
- Takwin, Bagus. *Psikologi Sosial Indonesia: Dinamika Individu dalam Masyarakat*. Depok: Rajawali Pers. (2023).
- Taufik Ahmad, Nurwastuti Setyowati, "*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMA kelas X*", Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Jakarta Pusat. (2021), h. 74
- Tegeh, I M., Jampel, I N., & Pudjawan, K. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu. (2014).
- Thoriq Muiz Muhamad, *Sifat Dengki Musuh Diri*, (Kuala Lumpur: Usnie SDN. BHD, 2002), hlm. 51.
- Trianto. "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.(2019)
- Ulfa Rahmatin, "*Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer*" ,Jambura Journal Of Informatics, Vol. 3, No. 1, April 2021

- Ulton, A. "Implementasi Metode Storytelling dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14-23. (2017).
- Warigban, *Metodologi Penelitian Pendidikan Teori dan Implementasi*, (Yogyakarta Deepublish, 2005), h. 262.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. "Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi". Jakarta: Elex (2008).
- Wiratmojo, P. dan Sasonohardjo." *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*". Lembaga Administrasi Negara.(2002)
- Yatimin Abdullah, " *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran* ", (Jakarta, AMZAH, 2007), h. 62
- Yunasril Ali, " *Jatuh Hati Pada Ilahi* " ,Jakarta: Serambi, (2007), h. 119.
- Zubaedi. " *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* ". Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011.
- Zubaidah, Siti. *Psikoterapi Islam: Solusi Problematika Kehidupan Modern*. Malang: UIN-Maliki Press. (2024).



Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING SKRIPSI

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 NOMOR: B- 1954 /Uin.08/FTK/KP.07.6/02/2024

TENTANG
PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

MEMUTUSKAN

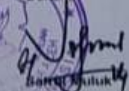
KESATU : Menunjukkan Saudara
Dr. Masbur, S.Ag.,M.Ag
 Untuk membimbing skripsi:
 Nama : Milda Riani
 NIM : 200201157
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMA 5 Banda Aceh

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas dibenarkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku.


KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024


KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Tanggal : 12 Februari 2024
 Dekan



Tembusan:
 1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
 2. Dejen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
 3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
 4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
 5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 6. Ketua Prodi PAI/PTK UIN Ar-Raniry;
 7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 8. Mahasiswa yang bersangkutan





Lampiran 2

SURAT IZIN PENELITIAN


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax : 0651-752921

Nomor : B-3123/Un.08/FTK.1/ TL00/4/2024
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**


Kepada Yth,
 1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar
 2. Kepala SMAN 5 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MILDA RIANI / 200201157
 Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Agama Islam
 Alamat sekarang : Blangkrueung

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran komik pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMA 5 Banda Aceh**

Banda Aceh, 24 April 2024
 An. Dekan :
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan


 A R - R

Berlaku sampai : 31 Mei 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
 NIP. 197208062003121002



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH KOTA BANDA ACEH
DAN KABUPATEN ACEH BESAR

Jl. Geuchik H. Abd. Jalil No. 1, Gp. Lamlagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh 23239
Telepon (0651) 7559512, Pos- el : cabang_disidik1@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor: 421.3/G.1/1150/2024

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada

nama : Milda Riani
NIM : 200201157
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam

untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Menghindari Sifat Hasad Kelas X di SMA Negeri 5 Banda Aceh*, sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor B-3123/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2024 tanggal 24 April 2024.

Surat Rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

26 April 2024
Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Wilayah Kota Banda Aceh dan
Kabupaten Aceh Besar,



Syarwan Joni S.Pd., M.Pd.
Pembina Tingkat I
NIP 197305051998031008

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN


PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 5 KOTA BANDA ACEH
Jalan Hamzah Fansuri No.3 Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, 23111
Telp. (0651) 7552010 Email: sman5b.aceh@gmail.com Website: www.disdikbna.net

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 070/434 /2024

Berdasarkan Surat Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh, Nomor: 421.3/G.1/1150/2024 tanggal 26 April 2024 tentang Izin Pengumpulan Data, maka Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 5 Banda Aceh menerangkan :

Nama : Milda Riani
 NIM : 200201157
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Alamat : Banda Aceh

Yang namanya tersebut di atas benar telah mengumpulkan data, melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Banda Aceh, pada Tanggal 12 Mei 2024 untuk penyusunan Skripsi dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI MENGHINDARI SIFAT HASAD KELAS X DI SMA NEGERI 5 BANDA ACEH”

Demikianlah surat ini, kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pada Tanggal, 21 Agustus 2024
 Plt. Kepala Sekolah

Cur Mardiana, S.Pd
 Pembina, Tk. I
 NIP 197403011999032011



Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI
MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMA 5 BANDA ACEH
UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi
Menghindari Sifat Hasad di SMA 5 Banda Aceh

Sasaran Program : Peserta didik kelas X SMA 5 Banda Aceh

Penyusun : Milda Riani

Validator : Dr. Mashuri, S. Ag, MA

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli media tentang media komik pada materi menghindari sifat hasad.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

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

3. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat bapak.
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan.

Atas kesediaan waktu bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

A. Aspek media

No	Kategori	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Tampilan	Pemilihan <i>background</i> menarik	✓				
		Kemenarikan <i>desain cover</i>	✓				
		Warna dan grafis	✓				
		Pemilihan gambar tepat	✓				
		Kombinasi warna menarik	✓				
		Tampilan gambar tidak membuat salah persepsi		✓			
2	Kualitas Teks	Teks terbaca dengan baik	✓				
		Ukuran teks dan huruf	✓				
		Ketepatan penilaian huruf		✓			
3	Kegunaan	Mempermudah proses pembelajaran	✓				
		Menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran	✓				
		Kemudahan penggunaan	✓				

B. Saran dan Komentar

Layak digital media / pembelajaran

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan *)

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Banda Aceh, 16 Agustus 2024
Ahli Media

AR - RANIRY

(Dr. Mashuri, S. Ag, MA)

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI
MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMA 5 BANDA ACEH
UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Menghindari Sifat Hasad di SMA 5 Banda Aceh
 Sasaran Program : Peserta didik kelas X SMA 5 Banda Aceh
 Penyusun : Milda Riani
 Validator : *Dra. Safrina Ariani, MA, Ph.D*

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian ibu sebagai ahli materi tentang media komik pada materi menghindari sifat hasad.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

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

3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat ibu.
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan.

A R - R A N I R Y

Atas kesediaan waktu ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

A. Aspek media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan	Kebenaran substansi materi pembelajaran.				✓	
		Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar.				✓	
		Manfaat untuk menambah wawasan.				✓	
		Kejelasan informasi.				✓	
2	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD).				✓	
		Bahasa dalam komik disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.				✓	
		Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien.				✓	
						✓	
3	Kegrafikan	Penggunaan font, jenis dan ukuran.				✓	
		Lay out atau tata letak.				✓	
		Ilustrasi/gambar.				✓	
		Desain tampilan.				✓	

B. Saran dan Komentar

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan *)

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Banda Aceh, 19 Agustus 2022

Ahli Materi

AR - RANIRY

(Safrina Artiani)

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI
MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMA 5 BANDA ACEH
UNTUK AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi
Menghindari Sifat Hasad di SMA 5 Banda Aceh

Sasaran Program : Peserta didik kelas X SMA 5 Banda Aceh

Penyusun : Milda Riani

Validator : Silfia Ikhlās, MAg

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian ibu sebagai ahli bahasa tentang media komik pada materi menghindari sifat hasad.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

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

3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat ibu.
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang sudah disediakan.

Atas kesediaan waktu ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

A. Aspek media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan	Kebenaran substansi materi pembelajaran.					✓
		Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar.					✓
		Manfaat untuk menambah wawasan.				✓	
		Kejelasan informasi.					✓
2	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD).					✓
		Bahasa dalam komik disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.				✓	
		Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien.					✓
		Penggunaan font, jenis dan ukuran.					✓
3	Kegrafikan	Lay out atau tata letak.				✓	
		Ilustrasi/gambar.					✓
		Desain tampilan.					✓
							✓

B. Saran dan Komentar

Semoga komik ini dapat berguna dan dibaca oleh para siswa dan remaja pada umumnya. Bermanfaat untuk diri dan teman agar terhindar dari sifat hasad.

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan *)

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 19-08-2024

Ahli Bahasa

AR - RANIRY

(Silfia Khlas, M.Ag)

Lampiran 7

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

LEMBAR RESPON
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI
MENGHINDARI SIFAT HASAD DI SMA 5 BANDA ACEH
UNTUK PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Menghindari Sifat Hasad di SMA 5 Banda Aceh

Sasaran Program : Peserta didik yang telah mengikuti materi menghindari sifat hasad

Penyusun : Milda Riani

Nama Peserta Didik : T.M. Fariz Mutassir

Kelas : X-5

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai responden tentang media komik pada materi menghindari sifat hasad.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian.

5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju(KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

Atas kesediaan waktu anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Menurut saya <i>desain</i> media pembelajaran komik sangat menarik				✓	
2	Penggunaan warna pada media pembelajaran komik menurut saya sudah cocok				✓	
3	Menurut saya tampilan gambar pada media komik sudah jelas					✓
4	Penyajian tulisan dalam media komik dapat saya baca dengan jelas				✓	
5	Penyajian kalimat dalam media komik mudah dipahami				✓	
6	Dengan menggunakan media komik, dapat membantu saya memahami materi menghindari sifat hasad			✓		
7	Penyajian cerita dalam media komik menarik untuk dibaca				✓	
8	Menurut saya isi cerita mudah untuk dipahami					✓
9	Penyajian materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini mudah dipahami dan jelas					✓
10	Menurut saya penyampaian materi sangat menarik					✓
11	Penyampaian materi dalam media komik sangat mudah dipahami					✓
12	Materi yang dimuat dalam media komik dapat membantu saya dalam belajar					✓

AR - RANIRY

()

Lampiran 8

DOKUMENTASI PENELITIAN

guru mengajar menggunakan Media Pembelajaran Komik



Gambar 2.3 Peneliti menjelaskan tata cara pengisian lembar validasi



Peneliti membagikan lembar validasi



Lampiran 9

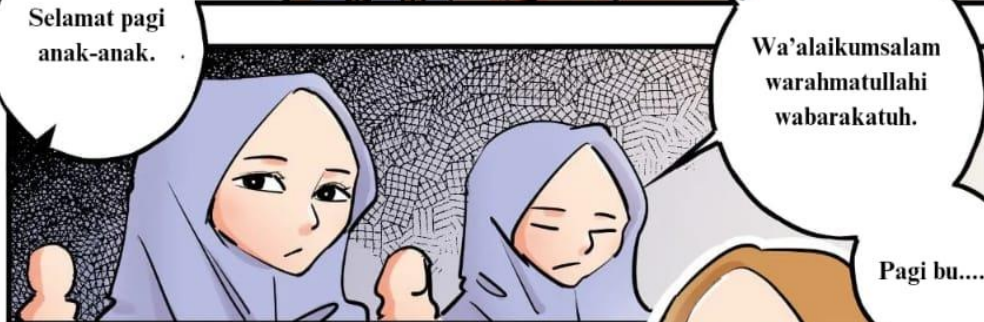
MEDIA KOMIK





Assalamu'alaikum
warahmatullahi
wabarakatuh,

Selamat pagi
anak-anak.

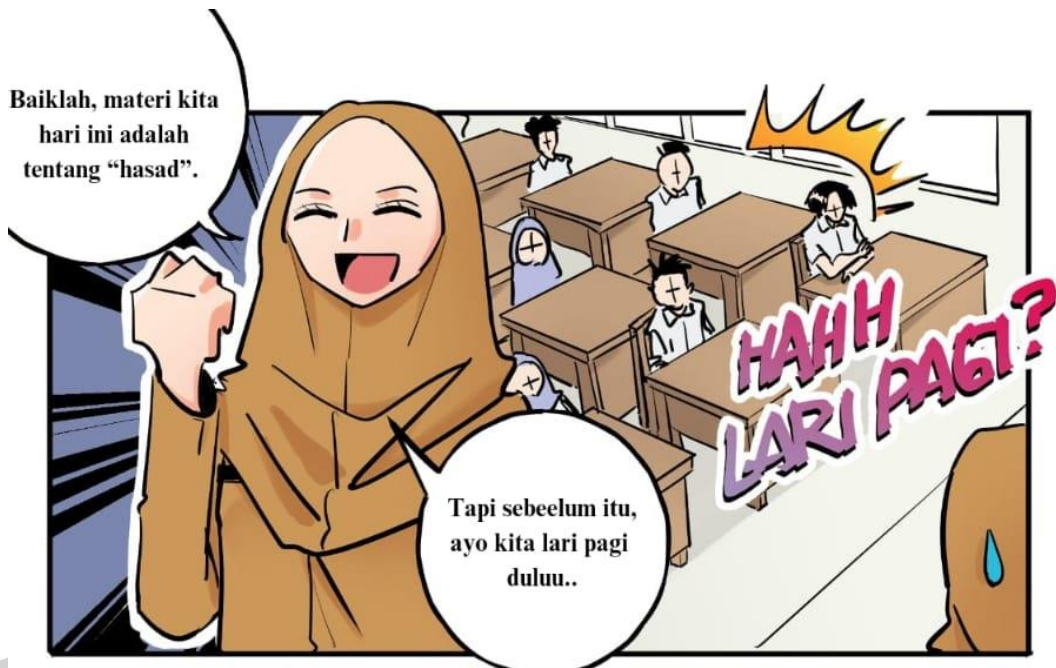


Wa'alaikumsalam
warahmatullahi
wabarakatuh.

Pagi bu....



Seperti biasa, sebelum
pembelajaran dimulai.
Kita membaca do'a
terlebih dahulu.









"Dan janganlah kamu iri hati terhadap karunia yang telah dilebihkan Allah kepada sebagian kamu atas sebagian yang lain. (Karena) bagi laki-laki ada bagian dari apa yang mereka usahakan, dan bagi perempuan (pun) ada bagian dari apa yang mereka usahakan. Mohonlah kepada Allah sebagian dari karunia-Nya. Sungguh, Allah Maha Mengetahui segala sesuatu." (Q.S an-Nisa'/4: 32)











Alhamdulillah.. halaman nya udah bersih bu.

kami juga senang karena mereka mau memaafkan kami dengan tulus bu.



Syukurilah, ibu bangga kalian berani jujur dan mau bertanggung jawab. Dan ingatlah untuk selalu menjauhi sifat hasad. Karena banyak dampak negatif yang akan terjadi, seperti ; hati akan menjadi susah, Meremehkan nikmat dari Allah Swt dan juga bisa Menentang takdir Allah Swt.



Iya bu, kami juga mau berterima kasih karena ibu sudah mengajari kami.



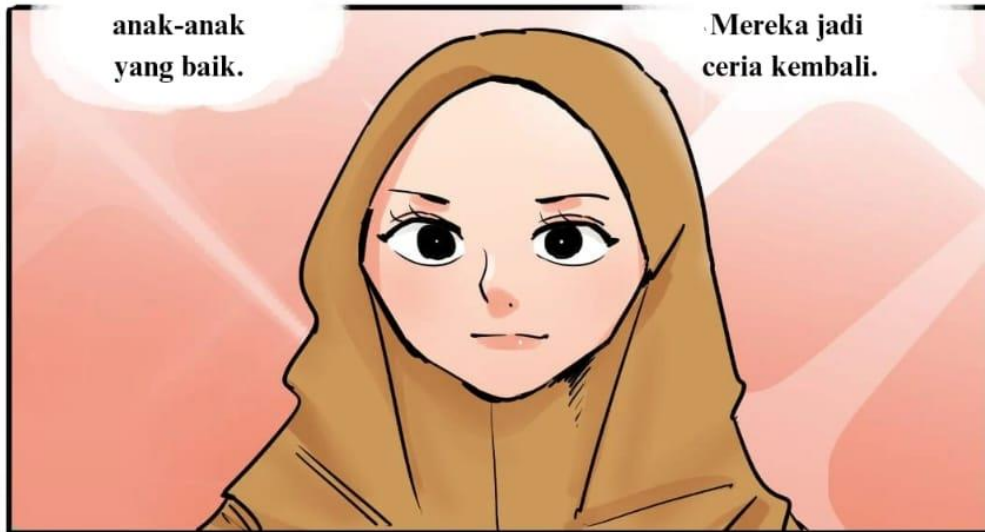
Sama-sama... Ibu berharap kita semua terhindar dari sifat hasad. Cara menghindarinya, kita harus meyakini keadilan Allah Swt, memperbanyak rasa syukur dan juga menjaga sifat rendah hati (tawadhu').

Baik bu..



Mereka adalah anak-anak yang baik.

Alhamdulillah. Mereka jadi ceria kembali.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Riwayat Diri

Nama : Milda Riani
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Lawe Pangkat, 20 September 2003
 Alamat : Lawe Pangkat
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Status : Mahasiswa
 No. Hp : 082235705329
 Email : mildariani05@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : 1. SDN 1 Rantodior (2008-2014)
 2. SMP SIT Darul Azhar (2015-2017)
 3. MAS Darul Azhar (2017-2020)
 4. UIN Ar-Raniry (2020-2024)

B. Data Orang Tua

Nama Ayah : Riduan
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tempat, Tanggal Lahir : Lawe Pangkat, 08 Agustus 1973
 Alamat : Lawe Pangkat
 Kewarganegaraan : Indonesia
 No. Hp : 081370194490
 Nama Ibu : Zasmani
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Prapat Hilir, 01 Februari 1976
 Alamat : Lawe Pangkat
 Kewarganegaraan : Indonesia
 No. Hp : 085213915469