

**PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA INFORMASI
REMAJA SANTRI DALAM PENTINGNYA MEMATUHI TATA
TERTIB MENGGUNAKAN COMIC LIFE 3**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**AYU WAHYUNI
NIM. 180212036**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2022 M/ 1443 H**

SKRIPSI

**PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA INFORMASI REMAJA
SANTRI DALAM PENTIGNYA MEMATUHI TATA TERTIB
MENGUNAKAN COMIC LIFE3**

Oleh :

**AYU WAHYUNI
NIM. 180212036**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2


(Mursyidin, M.T.)

NIDN : 0105048203


(Nurrisma, S.Pd., M.T.)

NIP.19870421201503100

**PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA INFORMASI REMAJA
SANTRI DALAM PENTIGNYA MEMATUHI TATA TERTIB
MENGUNAKAN COMIC LIFE3**

SKRIPSI

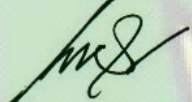
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi
Informasi

Pada:

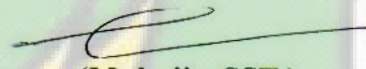
Jumat, 23 Desember 2022
29 Jumadil Awal 1444 H

Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

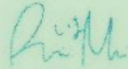
Ketua


(Mursyidin, M.T.)
NIDN. 01050218203

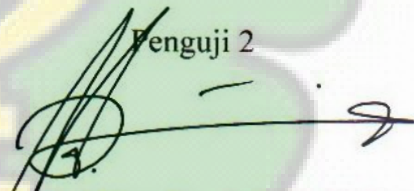
Sekretaris


(Muhajir, SST.)
NUK. 2018011103199921083

Penguji 1


(Nurrisma, S.Pd., M.T.)
NIP. 19870421201503100

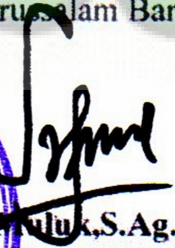
Penguji 2


(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.)
NIP. 198712222022032001

Mengetahui,

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




Prof. Safrul M. Luk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Wahyuni

NIM : 180212036

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Santri Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib Menggunakan Comic Life 3

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak memakai ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak memakai plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak memakai karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Menyelesaikan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan 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.

Banda Aceh, Desember 2022

Yang menyatakan,



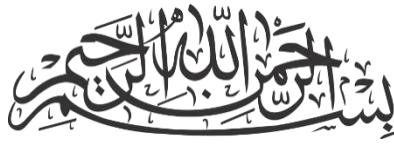
Ayu Wahyuni

ABSTRAK

Nama : Ayu Wahyuni
NIM : 180212036
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Santri Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib Menggunakan Comic Life 3
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 84 Halaman
Pembimbing I : Mursyidin ,M.T.
Pembimbing II : Nurrisma,S.Pd., M.T.
Kata Kunci : Media Informasi, komik strip, Tata Tertib, Pentingnya Mematuhi Tata Tertib, *Comic Life 3*

Media informasi yaitu sarana dalam mengumpulkan dan menata kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang berguna bagi remaja santri dan dapat mengetahui informasi yang ada serta saling berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini bertujuan untuk perancangan media informasi komik strip tentang pentingnya mematuhi tata tertib pada Dayah Darul Ihsan tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *research and development* yang dilakukan pada tanggal 23 s/d 29 November 2022 dengan langkah penelitian dimulai dari observasi, perencanaan, desain produk, pembuatan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba, pembagian angket, analisis dan hasil akhir produk. Media informasi ini telah di validasi oleh 2 ahli media dengan nilai 75% dan 91% dengan kategori bagus sekali dan guru aqidah akhlak sebagai ahli materi dengan nilai 87% dengan kategori sangat bagus sekali digunakan sebagai media informasi. Kemudian uji coba yang sudah dilakukan oleh 30 santri pada kelas VII E MTsS Darul Ihsan Aceh Besar mendapatkan respon positif dari santri yaitu 82,04% dengan kategori sangat bagus sekali. Dengan ini membuktikan bahwa media informasi poster komik dalam pentingnya mematuhi tata tertib dapat diterapkan pada santri Darul Ihsan Aceh Besar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, saya panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga saya dapat menyempurnakan skripsi yang berjudul **“Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Santri Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib”**. Shalawat dan salam tidak lupa pula kita limpahkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini saya mendapatkan banyak bantuan, bimbingan serta diberikan semangat dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan ribuan terimakasih kepada :

1. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang dan motivasi penuh dari awal sampe akhir.
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc. sebagai ketua prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Bapak Ridwan, S.T, MT. sebagai sekretaris prodi Pendidikan Teknologi Informasi.
3. Bapak Mursyidin, M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan serta membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurrisma, S.Pd., M.T. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta membimbing saya dalam menyempurnakan skripsi.

5. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan banyak bantuan dalam proses menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Rahmawati, S.Pd.I, M.Pd. selaku Kepala Sekolah MTsS Darul Ihsan Aceh Besar dan Bapak Ilham Rizki Berawas S.Pd selaku guru yang telah memberikan banyak informasi kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis sangat memahami bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat membutuhkan saran dan kritikan yang bersifat membentuk untuk kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Semoga Allah SWT. Meridhai penyusunan skripsi ini dan selalu memberikan kemudahan bagi kita semua. Aamin Ya Rabbal ‘Alamin.

Banda Aceh, 11 Desember 2022
Penulis,

Ayu Wahyuni

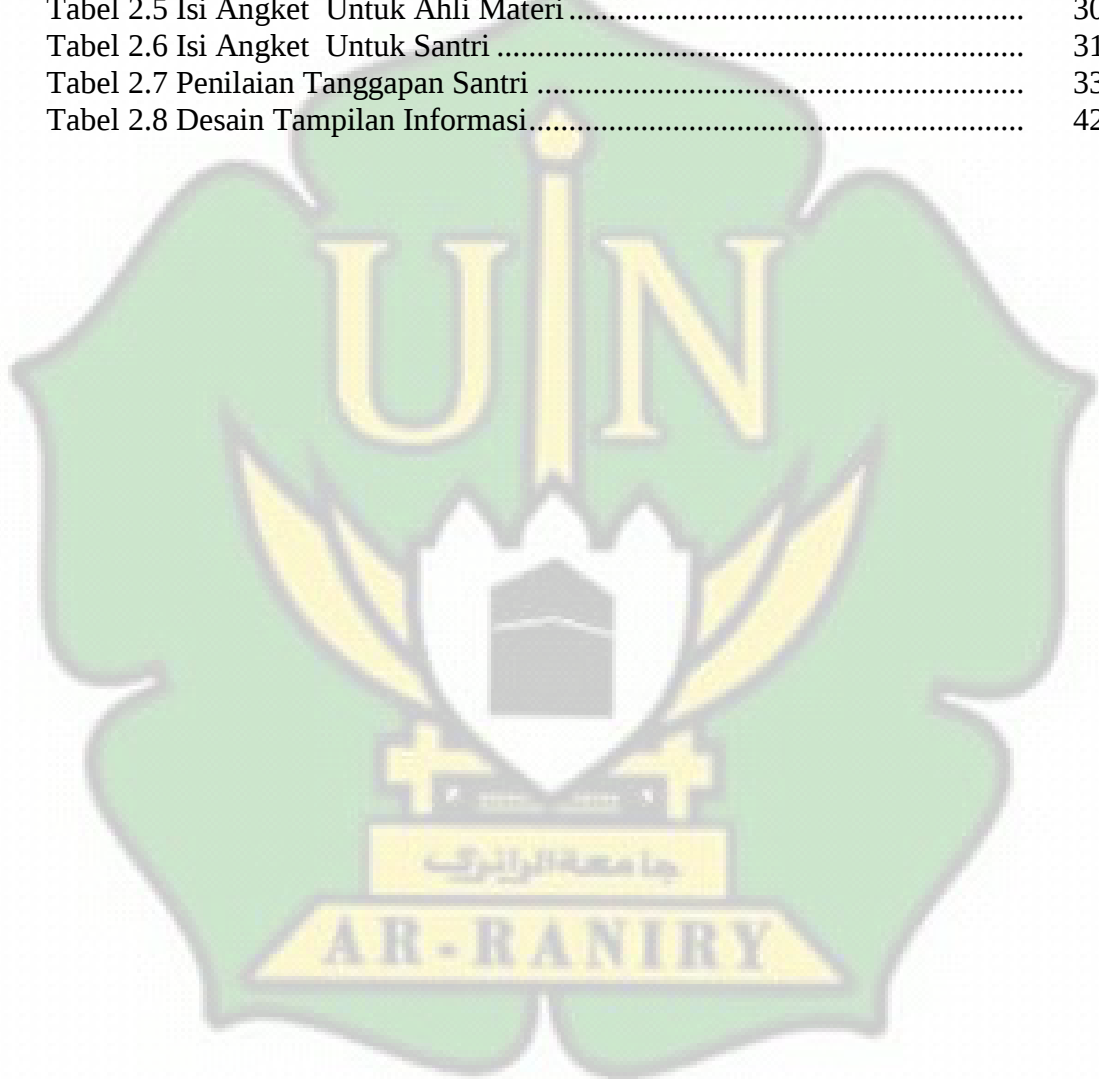
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Batasan Penelitian.....	6
1.6. Relevansi Penelitian Terdahulu	6
1.7. Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	 11
2.1 Tata Tertib.....	11
2.2 Media Informasi.....	12
2.2.1 Pengertian Media	12
2.2.2 Pengertian Informasi.....	13
2.3 Media Informasi.....	13
2.4 Metode Informasi.....	14
2.5 Komik Strip.....	15
2.6 Comic Life 3	17
2.7 Model Penelitian R&D	19
2.8 Populasi dan Sampel	21
2.9 Skala Likert.....	21
 BAB III METODE PENELITIAN	 23
3.1 Rancangan Penelitian.....	23
3.1.1 Observasi.....	24
3.1.2 Langkah Perencanaan Produk.....	24
3.1.3 Desain Produk.....	27
3.1.4 Pembuatan Produk	28
3.1.5 Validasi Produk.....	28
3.1.6 Revisi Produk.....	28
3.1.7 Uji Coba Produk	28

3.1.8 Pembagian Angket	28
3.1.9 Analisis dan Hasil Produk.....	28
3.2 Tempat Penelitian	29
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.3.1 Populasi.....	29
3.3.2 Sampel.....	29
3.3.3 Teknik Sampling	29
3.4 Kisi-Kisi Instrumen.....	29
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4.2 Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Perancangan Media Informasi	34
4.1.1 Observasi.....	34
4.1.2 Perencanaan	34
4.1.3 Desain Produk.....	35
4.1.4 Pembuatan Produk	37
4.1.5 Validasi Produk.....	42
4.1.6 Revisi Produk.....	42
4.1.7 Uji Coba Produk	43
4.1.8 Pembagian Angket	43
4.1.9 Analisis dan Kesimpulan Produk.....	44
4.2 Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

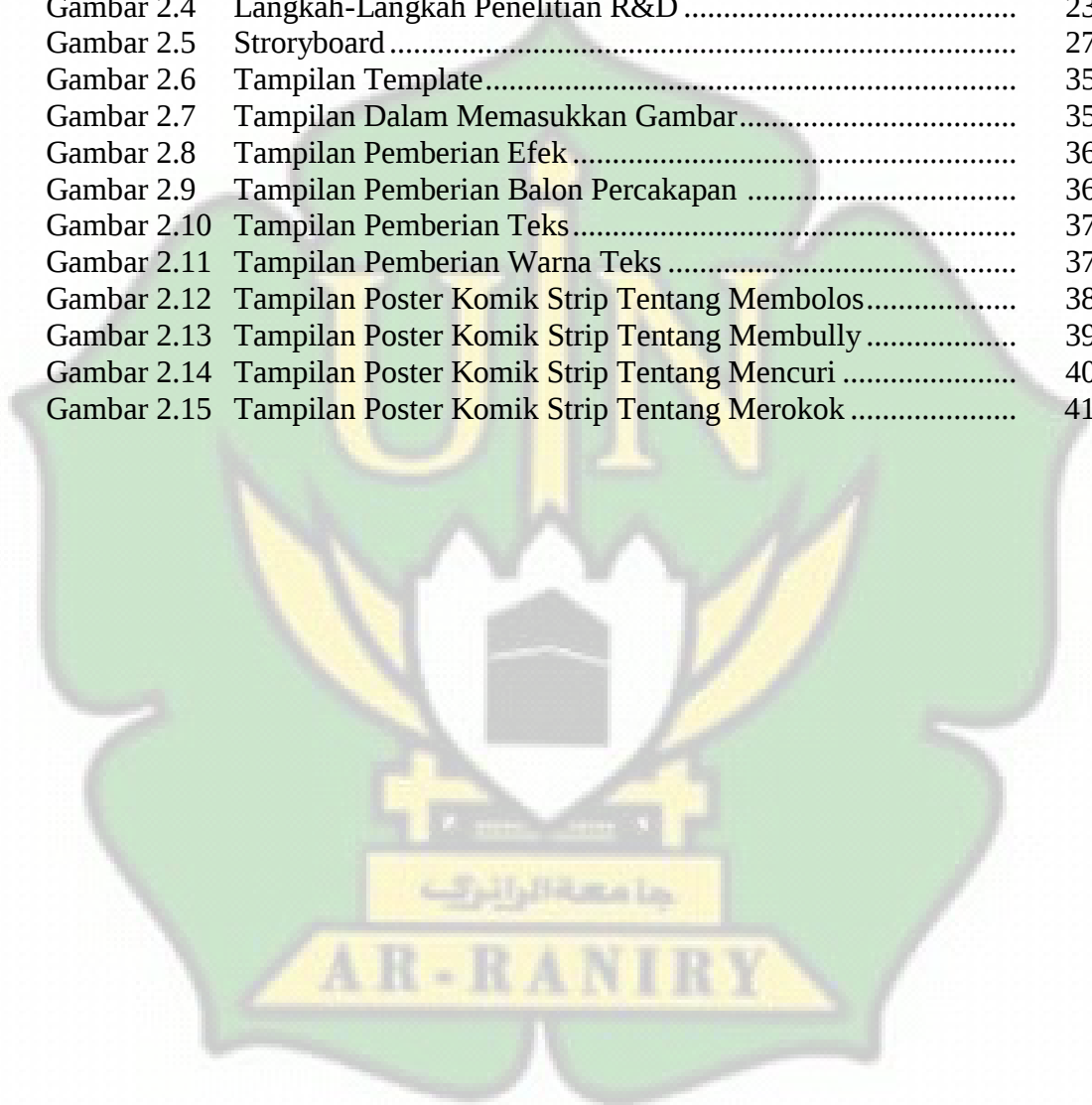
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2.2 Skala Likert	22
Tabel 2.3 Storyline	25
Tabel 2.4 Isi Angket Untuk Ahli Media.....	30
Tabel 2.5 Isi Angket Untuk Ahli Materi	30
Tabel 2.6 Isi Angket Untuk Santri	31
Tabel 2.7 Penilaian Tanggapan Santri	33
Tabel 2.8 Desain Tampilan Informasi.....	42



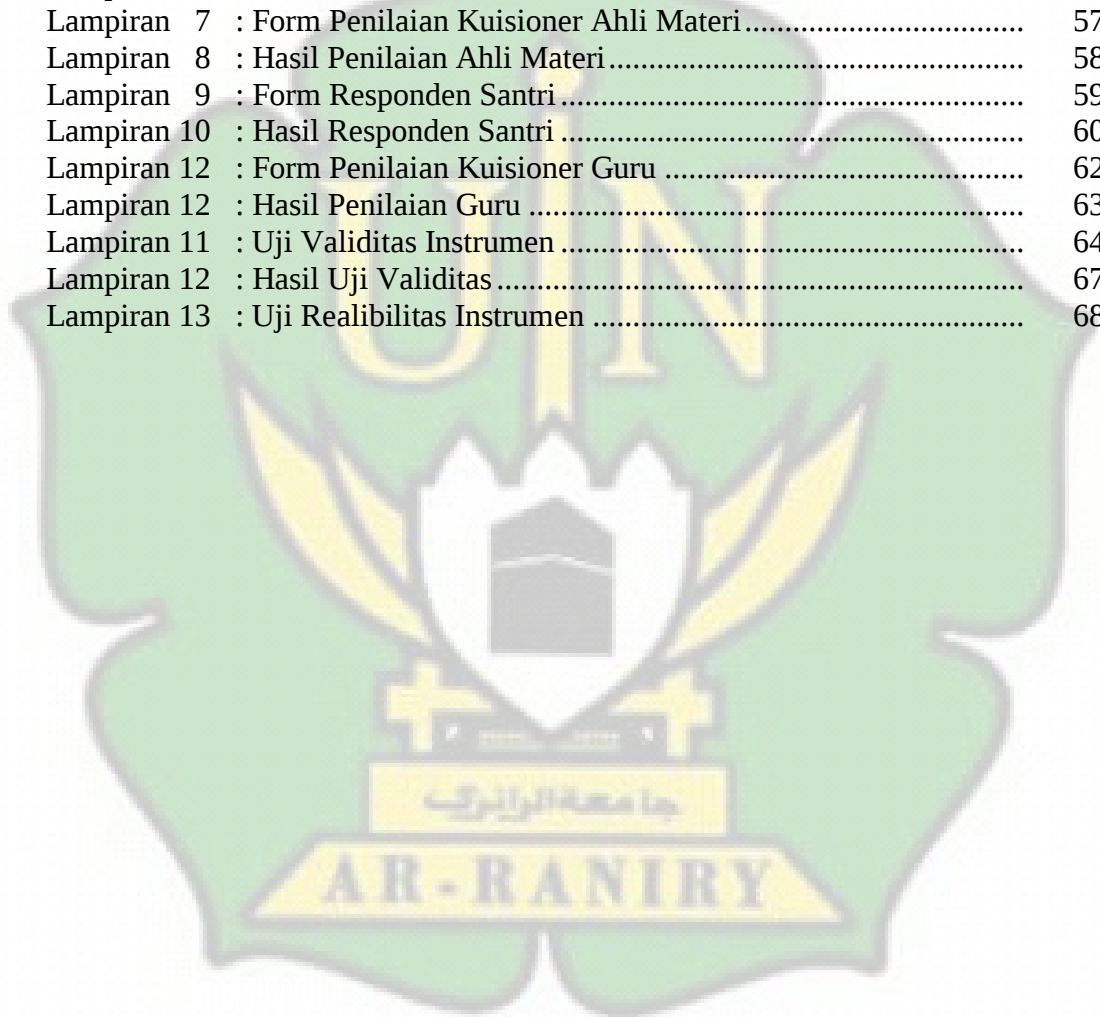
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Komik Strip	16
Gambar 2.2	Tampilan Comic Life 3	17
Gambar 2.3	Tampilan Interface Comic Life 3	18
Gambar 2.4	Langkah-Langkah Penelitian R&D	23
Gambar 2.5	Storyboard	27
Gambar 2.6	Tampilan Template.....	35
Gambar 2.7	Tampilan Dalam Memasukkan Gambar.....	35
Gambar 2.8	Tampilan Pemberian Efek	36
Gambar 2.9	Tampilan Pemberian Balon Percakapan	36
Gambar 2.10	Tampilan Pemberian Teks.....	37
Gambar 2.11	Tampilan Pemberian Warna Teks	37
Gambar 2.12	Tampilan Poster Komik Strip Tentang Membolos.....	38
Gambar 2.13	Tampilan Poster Komik Strip Tentang Membully	39
Gambar 2.14	Tampilan Poster Komik Strip Tentang Mencuri	40
Gambar 2.15	Tampilan Poster Komik Strip Tentang Merokok	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	51
Lampiran 2	: Telah Melakukan Penelitian	52
Lampiran 3	: Form Penilaian Kuisisioner Ahli Media 1	53
Lampiran 4	: Hasil Penelitian Ahli Media 1	54
Lampiran 5	: Form Penilaian Kuisisioner Ahli Media 2	55
Lampiran 6	: Hasil Penelitian Ahli Media 2	56
Lampiran 7	: Form Penilaian Kuisisioner Ahli Materi	57
Lampiran 8	: Hasil Penilaian Ahli Materi	58
Lampiran 9	: Form Responden Santri	59
Lampiran 10	: Hasil Responden Santri	60
Lampiran 12	: Form Penilaian Kuisisioner Guru	62
Lampiran 12	: Hasil Penilaian Guru	63
Lampiran 11	: Uji Validitas Instrumen	64
Lampiran 12	: Hasil Uji Validitas	67
Lampiran 13	: Uji Realibilitas Instrumen	68



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tata tertib adalah upaya dalam melatih kedisiplinan. Disiplin adalah suatu keadaan dimana tingkah laku, sikap dan penampilan sikap, harus sesuai dengan aturan nilai, norma dan ketentuan-ketentuan yang berlaku di pesantren. Dengan adanya budaya tertib bagi santri diharapkan dapat menginterpretasikan bahwa ketertiban itu sangat perlu agar dapat hidup serasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan yang diinginkan diperlukan sebuah media informasi untuk menanamkan dalam diri remaja santri pentingnya mematuhi tata tertib [1].

Di era globalisasi seperti saat ini, untuk menanamkan dalam diri remaja santri pentingnya mematuhi tata tertib yaitu dengan penyebaran informasi dilakukan dengan cepat dan mudah. Melalui media informasi yaitu sarana dalam mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang berguna bagi remaja santri dan dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain. Sedangkan pengertian dari informasi adalah kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi masa remaja [2].

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan mulai dari bentuk tubuh, penampilan diri, sikap kepemilikan dan sikap social. Menurut *World Health*

Organization (WHO) (2018), dikatakan usia remaja antara 10- 19 tahun [3]. Akan tetapi berdasarkan penggolongan usia, masa remaja terbagi menjadi tiga yakni masa remaja awal (10-13 tahun), masa remaja tengah (14-16 tahun), dan masa remaja akhir (17- 19 tahun). Terutama pada usia 11-16 tahun. Dimana pada usia tersebut mereka mengalami masa pubertas. Masa pubertas merupakan masa dimana bergejolaknya hormon dalam tubuh [4]. Adapun proses tahap perkembangan hendaknya dapat memberikan pemahaman dan informasi yang berguna bagi remaja santri.

Remaja santri sekarang memerlukan informasi yang sesuai dengan usianya dimana remaja santri sekarang mnghadapi pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental dalam banyak hal pada usia 10-19 [5]. Berdasarkan hasil observasi pada MTsS Darul Ihsan Aceh Besar dalam penyampaian informasi pentingnya mematuhi tata tertib dengan kepala sekolah, bahwasanya santri masih menggunakan metode dalam penyampaian informasi tata tertib melalui mulut ke mulut dan dengan media kertas biasa dalam bentuk surat yang di bagikan ke santri. Oleh sebab itu media massa (poster komik) dapat dijadikan cara yang efektif dari segi biaya untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perilaku. Keadaan saat ini menyatakan bahwa remaja santri kurang efektif memperoleh informasi dan pelayanan dalam pentingnya mematuhi tata tertib [6].

Berdasarkan hasil observasi pada MTsS Darul Ihsan Aceh Besar, dalam penyampaian informasi pentingnya mematuhi tata tertib belum efektif, dibuktikan wawancara dengan Kepala Sekolah MTsS Darul Ihsan yaitu Umi Rahmawati

bahwa banyak remaja santri yang kurang mematuhi tata tertib, dimana santri tidak mencerminkan nilai-nilai kedisiplinan, seperti berani membolos yang kemudian dikenakan sanksi dengan dijemur di tengah lapangan dan pelanggaran lain tidak mengikuti shalat berjamaah, membawa handphone dan merokok juga dikenakan sanksi dengan pemotongan rambut.

Dalam hal tersebut layanan yang diberikan guru dalam menyampaikan informasi kurang efektif bagi remaja santri sekarang, pendapat Arsyad (2013:89) yang menyatakan dimana remaja santri sekarang lebih cenderung menyukai sesuatu yang memiliki daya tarik seperti media informasi berbasis komik strip, yang mana bentuk komik yang terdiri dari beberapa bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau poster. Media komik strip dipilih, karena selain berfungsi pesan dalam cerita, karena pesan yang ingin disampaikan harus dapat dimuat di dalam jumlah *panel* yang sedikit, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat langsung diterima oleh pembaca secara jelas yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang bisa menarik remaja santri untuk terus membaca.

Oleh karena itu media informasi yang mampu memberikan jaminan bahwa semua remaja santri harus mampu menerapkan dan mematuhi tata tertib dalam proses meningkatkan pentingnya mematuhi tata tertib, terutama remaja santri di MTsS Darul Ihsan juga memerlukan perkembangan, baik secara konteks, konten, maupun support sistemnya. Dengan demikian, pada penelitian ini mencoba merancang sebuah media informasi berbasis komik strip yang dibuat untuk membangkitkan pengetahuan dan kesadaran remaja santri tentang pentingnya

mematuhi tata tertib serta menarik minat dalam proses membaca. Penelitian ini menggunakan Comic Life 3 sebagai alat bantu dalam proses perancangan media.

Comic Life 3 adalah aplikasi media bahan cetak berupa komik yang dibuat menggunakan foto asli [7]. Pada penelitian Juan Demas berjudul “Perancangan Komik *Shonen* “ Xtra Pedas!”, mengatakan bahwa penggunaan media informasi komik shonen dalam publikasi kuliner pedas khas indonesia dapat meningkatkan media promosi parawisata, terutama wisata kuliner di indonesia. Juan melakukan percobaan pada 40 kaum muda dengan rentang usia 15-23 tahun dengan memberikan media informasi menggunakan komik shonen kepada masyarakat. Dari tes tersebut didapatkan 4 dari 10% responden menyatakan bahwa komik “Xtra Pedas!” kurang membantu untuk menambah wawasan masyarakat mengenai kuliner pedas dan didapatkan hasil nilai rata-rata masyarakat menjadi 80% masuk dalam kriteria baik. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik shonen sebagai media informasi kuliner khas di indonesia sangat efektif untuk meningkatkan media promosi parawisata, terutama wisata kuliner di indonesia.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada penelitian ini akan dirancangnya sebuah **“Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib Menggunakan Comic Life 3”**, hal ini dilakukan agar timbul pengetahuan dan kesadaran remaja santri tentang pentingnya mematuhi tata tertib dan dapat membangkitkan pengetahuan dan kesadaran remaja santri dalam pentingnya mematuhi tata tertib dan menanamkan

dalam diri remaja santri dalam kedisiplinan yang baik dan juga bisa menarik minat membaca remaja santri di MTsS Darul Ihsan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah komik strip sebagai media informasi remaja dalam pentingnya mematuhi tata tertib menggunakan Comic Life 3 di MTsS Darul Ihsan untuk menanamkan kesadaran dalam diri remaja santri?
2. Bagaimana dampak penggunaan komik strip sebagai media informasi remaja dalam pentingnya mematuhi tata tertib menggunakan Comic Life 3 di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar kelas VII ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk perancangan sebuah komik strip sebagai media informasi remaja dalam pentingnya mematuhi tata tertib menggunakan Comic Life 3 di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan komik strip sebagai media informasi remaja dalam pentingnya mematuhi tata tertib menggunakan Comic Life 3 di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar kelas VII

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Remaja Santri

Dengan adanya rancang komik strip sebagai media informasi remaja dalam pentingnya mematuhi tata tertib ini diharapkan dapat menanamkan kesadaran

dalam diri remaja santri dalam menumbuhkan kedisiplinan yang baik dan juga menjadi menarik minat membaca remaja.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media informasi dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengarahkan remaja santri dalam pentingnya mematuhi tata tertib serta menghemat waktu guru dalam mendidik.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memperluas wawasan dan keterampilan penulis tentang metode pengembangan sebuah media informasi yang bantuan Comic Life 3.

1.5 Batasan Penelitian

1. Komik strip yang mencakup pembahasan mengenai tata tertib
2. Target segmen perancangan adalah remaja santri
3. Komik strip berwarna dan hitam putih dengan cerita dan konsep yang telah ditentukan, berjumlah 1 halaman komik strip.
4. Teknis distribusinya melalui media massa (poster)

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	
1.	Judul	Perancangan Komik <i>Shonen</i> “ Xtra Pedas!” Untuk

		Memperkenalkan Kuliner Pedas Khas Indonesia
	Penulis	Juan Demas
	Tahun	2013
	Metode Penelitian	Linear Strategy
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menghasilkan sebuah komik “Xtra Pedas” untuk memperkenalkan dan memberi informasi yang lebih mendalam seputar kuliner pedas khas indonesia.
2.	Judul	Pengembangan Media “Comic Life” Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar
	Penulis	Arina Restian dan Eka Kartika Sari
	Tahun	2019
	Metode Penelitian	<i>Research and Development (R&D)</i>
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menggunakan Comic Life dan penelitian ini dapat membuktikan bahwa media Comic Life untuk gerakan literasi siswa mendapatkan hasil presentase dari angket diperoleh 95,1% yang menunjukkan kriteria sangat baik.
3.	Judul	Perancangan Komik Strip Sebagai Media layanan

		Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media
	Penulis	Ng, William Surya, Arief Agung S dan Jacky Cahyadi
	Tahun	2016
	Metode Penelitian	Data Primer dan Data Sekunder
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menghasilkan sebuah komik strip sebagai media layanan masyarakat untuk bijak dalam bersosial media dan memiliki tujuan untuk memberikan kesadaran terhadap pengguna sosial media, tentang pentingnya menggunakan sosial media secara bijak dan bertanggung jawab.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari lima bab yang saling berkesinambungan.

Bab I : Pendahuluan

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian
- e. Batasan Penelitian

- f. Relevansi Penelitian Terdahulu, dan
Sistematika Penulisan

Bab II : Landasan Teoritis

- a. Tata Tertib
- b. Media Informasi
 - Pengertian Media
 - Pengertian Informasi
- c. Media Informasi
- d. Metode Informasi
- e. Komik Strip
- f. Comic Life 3
- g. Model Penelitian R&D
- h. Populasi dan Sampel
- i. Skala Likert

Bab III : Metode Penelitian

- a. Rancangan Penelitian
 - Observasi
 - Langkah Perencanaan Produk
 - Desain Produk
 - Pembuatan Produk
 - Validasi Produk

- Revisi Produk
 - Uji Coba Produk
 - Analisis dan Hasil Produk
- b. Tempat Penelitian
- c. Populasi dan Sampel
- Populasi
 - Sampel
 - Teknik Sampling
- d. Kisi-kisi Instrumen
- Teknik Pengumpulan Data
 - Teknik Analisis Data

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

- a. Hasil Perancangan Media Informasi
- Observasi
 - Perencanaan
 - Desain Produk
 - Pembuatan Produk
 - Validasi Produk
 - Revisi Produk
 - Uji Coba Produk
 - Pembagian Angket
 - Analisis dan Kesimpulan Produk

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tata Tertib

Tata tertib merupakan syarat-syarat yang menyusun kehidupan sekolah sehari-hari dan mengandung sanksi terhadap pelanggarannya. Kewajiban dalam menaati tata tertib sekolah karena tata tertib bukan sekedar kelengkapan sekolah, tetapi bagian dari satu system yang berlaku, sehingga persyaratannya baik untuk pelajar, kepala sekolah, maupun guru wajib mentaatinya. Sehubungan dengan itu, disiplin dan tata tertib dapat diartikan sebagai kesediaan mematuhi ketentuan berupa peraturan-peraturan dalam kehidupan sekolah sehari-hari [8].

Tata tertib sekolah memiliki kukuman yang diberikan sebagai jalan keluar terakhir yang harus di pertimbangkan perkembangan santri dan memberikan sanksi atau hukuman bagi yang melanggarnya. Dengan demikian, perkembangan jiwa santri jangan sampai dirugikan. Tujuan dibuat tata tertib sekolah dibuat sebagai berikut [9]:

- a. Supaya santri memahami tugas, kuasa, dan kewajibannya.
- b. Supaya santri memahami hal-hal yang diizinkan dan yang tidak dalam meningkatkan kreativitas serta terhindar dari kejadian-kejadian yang dapat menyulitkan diri sendiri.
- c. Supaya santri memahami dan mengerjakan seluruh kegiatan dengan baik sesuai dengan yang telah diprogramkan oleh sekolah baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

2.2 Media Informasi

2.2.1 Pengertian Media

Bahasa Latin media adalah “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga dapat diartikan media adalah sebuah alat untuk mengantar atau meneruskan informasi (pesan) melalui sumber (pengantar pesan) [10]. Media yang digunakan berupa gambar – gambar yang bisa diambil dari brosur atau majalah lama dan ditempelkan di kertas karton. Yang terpenting dalam sebuah media adalah gambar sudah sesuai warna yang menarik sehingga kesannya komunikatif dan menyenangkan bagi Remaja Santri [11].

Media merupakan segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai alat dalam menyalurkan pesan dari si pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat santri. Dan juga sebagai penghubung, alat dalam proses komunikasi (proses belajar-mengajar) [12]. Media juga memiliki pengaruh yang berdampak positif dalam tingkah laku remaja santri dan juga menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan pendidikan [13]. Seperti media massa yang meliputi media cetak, media elektronik dan media online. Media cetak terbagi menjadi beberapa macam diantaranya seperti koran, poster, majalah, buku, dan sebagainya, begitupula dengan media elektronik terbagi menjadi dua macam, diantaranya radio dan televisi, sedangkan media online meliputi media internet seperti website, dan lainnya [13].

2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan sebuah proses pengolahan bentuk yang lebih bermaslahat dan berfaedah bagi penerimanya yang terdiri dari satu atau lebih data. Data adalah akar dari informasi. Dan kenyataannya dalam menggambarkan suatu kesatuan nyata dan masalah-masalah. Informasi merupakan data yang sudah diolah menjadi sesuatu yang mempunyai nilai nyata dan berharga bagi si penerima dan dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang darurat [14].

Informasi sering dianggap sebagai data atau penyajiannya yang nyata dari pengetahuan. Informasi dapat dicerna oleh panca panca indra manusia serta saling dipertukarkan yang dapat dilihat dengan penyajian dari rangkaian simbol-simbol. Informasi juga dianggap sebagai bahan mentah yang nyata, yang berada diluar manusia yang memerlukan pemrosesan yang lebih lanjut. Contohnya, petugas perpustakaan kemudian mengambil buku [15].

2.3 Media Informasi

Media informasi merupakan instrumen dalam mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi ini remaja santri dapat saling berinteraksi satu sama lain dan dapat mengetahui informasi apa saja yang ada. Sedangkan pengertian informasi merupakan gabungan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan lebih berarti bagi yang penerima [16]. Tanpa adanya informasi dari suatu *system* tidak akan bekerja dengan lancar dan akhirnya bisa mati.

Dalam hal penyampaian informasi kebanyakan sekolah-sekolah ataupun masyarakat masih menggunakan penyampaian informasi seperti contoh menyebar dan menempelkan kertas biasa serta menggunakan metode dari mulut ke mulut [17]. Berdasarkan pendapat diatas media informasi berfungsi untuk memberikan penjelasan, penerangan sejumlah pesan yang disampaikan kepada seseorang atau banyak orang yang baginya hal baru untuk diketahui. Informasi yang disampaikan yang memiliki sifat sebagai berikut [18] :

a. Menarik

Informasi yang tidak hanya menyajikan fakta tetapi juga diolah sedemikian rupa agar informasi tersebut menarik disaksikan.

b. Mudah Dimengerti

Informasi yang disampaikan agar mudah dimengerti. Hindari penulisan dengan istilah teknis yang hanya dipahami segelintir orang. Hindari kalimat detail. Jangan menggunakan singkatan. Gunakan prinsip penulisan, menggunakan kalimat sederhana, ringan, singkat dan mudah dimengerti.

2.4 Metode Informasi

Metode informasi adalah sebuah teknik yang dipakai dalam menerapkan rencana yang dirangkai dalam kegiatan nyata yang mempunyai tujuan agar tercapai secara optimal. Metode informasi sangat bervariasi salah satunya yaitu yang menggunakan media massa poster. Metode informasi media massa adalah sebuah metode yang menggunakan media massa dalam penyampaian informasi. Media massa dapat dikatakan sebagai media komunikasi dan informasi yang

melakukan penyebaran informasi secara masal dan dapat diakses oleh remaja santri banyak, ditinjau dari segi makna, sarana atau alat dalam menyebarluaskan opini, hiburan, komentar, isi cerita, dan lain sebagainya merupakan pengertian dari media massa [19]. Dengan metode informasi media massa poster, media yang sangat efektif dipakai sebagai sarana penunjang dalam penyampaian pengetahuan karakter remaja santri. Karena media massa poster dalam bentuk media cetak, poster bersifat langsung (dapat dibaca langsung oleh pembacanya), efektifitasnya lebih jelas karena dalam penyampaian pesannya terdapat gambar dan tulisan, lebih memudahkan diingat atau didokumentasikan oleh pembacanya [20].

2.5 Komik Strip

Pada saat itu, komik terdapat sejarah di Indonesia, yang menghadapi masa-masa sulit saat memasuki tahun 1963-1965. Dan keberadaan komik Indonesia mengalami masa kebangkitan, dimana kedua komik Indonesia pada pendapat politik dan pada orde lama yang lebih luas membawa pesan-pesan yang sudah berlangsung pada tahun 1980. Dimana ditandai dengan banyaknya ragam dan judul-judul komik yang telah hadir. Komik yang berjudul tentang pertualangan pendekar silat dan super hero menjadi komik terpopuler pada masa lalu [21].

PENDIDIKAN ???

"Hanya formalitas belajar di sekolah" → dalam benak masyarakat
(dan mendapatkan ijazah)



OLEH : RIRIN YULIANINGSIH

Gambar 2.1 Contoh Komik Strip

Komik berasal dari bahasa Yunani kuno “komikos” yang merupakan kata dari “kosmos” yaitu bercanda. Sedangkan, dari Belanda “komiek” yaitu pelawak. Komik adalah cerita yang terdiri dari gambar yang beruntutan. Pada masa dahulu ditemukan komik dalam bentuk prasasti dan candi yang berupa deretan gambar yang bercerita. Demikian pula, komik strip yang ada di koran-koran atau majalah yang mengandung cerita lucu dan menarik termasuk dalam komik modern. Seiring dengan perubahan zaman bentuk komik tidak dibuat lagi dalam bentuk komik strip yang tidak berisi lagi cerita lucu lagi tetapi lebih ke arah tema yang lebih luas, seperti dari aksi sampai fiksi ilmiahnya. Sedangkan komik strip ini adalah komik yang memakai style semi kartun yang disertai dengan kumpulan gambar - gambar (disertai analog dan text) dan hanya terdapat beberapa panel gambar saja [21].

2.6 Comic Life 3



Gambar 2.2 Tampilan Comic Life 3



Gambar 2.3 Tampilan Interface *Comic Life 3*

Comic Life 3 merupakan sebuah aplikasi untuk merancang dan mengkreasikan komik. Aplikasi ini dapat juga menghasilkan, mulai dari gambar, kartun, foto dan lain sebagainya. *Comic Life 3* juga memudahkan pemakai dalam membuat layout halaman, karena sudah tersedia templatnya. Dalam membuat product komik dengan menggunakan *Comic Life 3* sangat mudah sekali dan akan menghasilkan product komik sesuai dengan keinginan kita [22]. *Comic Life 3* mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. Berikut elemen desain didalam *komik* berikut ini [21] :

- 1) *Space*, adalah ruang didalam komik. Seperti, *kanvas*, *kertas*, dan *ruang dimedia digital*. *Space* berfungsi sebagai ruang bagi karakter didalam komik.

- 2) *Image*, adalah sebuah *foto, ilustrasi, gambar, simbol, logo* maupun *icon* yang membentuk komik. *Image* dibuat dalam bentuk seperti gambar goresan tangan.
- 3) *Teks*, adalah suara dalam bentuk simbol dalam komik. Percakapan antar tokoh maupun dampak suara yang berasal dari dialog yang sedang berlangsung.
- 4) *Colour*, adalah bentuk warna dalam komik.
- 5) *Point dan Dot.Point (titik)*, merupakan sebuah segitiga kecil, *ellips kecil*, bentuk bintang yang sangat kecil dan dalam bentuk lainnya. Titik tidak harus selalu bulat.
- 6) *Line*, merupakan garis dari gabungan beberapa *point dan dot* yang saling menyambung. Dan line ini harus selalu lurus (*Straight Line*), dapat juga berupa garis lengkung (*Curve Line*)
- 7) *Form*. *Form* adalah wujud yaitu dalam bentuk 3D, ada Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

2.7 Model Penelitian R&D

Metode yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode yang dipakai dalam membentuk product tertentu atau melengkapi product yang telah ada, dan untuk mengetes keefektifitasan product tersebut. Yang digunakan dalam penelitian ini agar dapat membentuk product tertentu yaitu sesuatu yang bersifat *analisis kebutuhan* dan agar dapat berguna dalam masyarakat besar dalam menguji keefektifitasan product, maka dibutuhkan penelitian dalam menguji keefektifitasan product, product yang menghasilkan dapat berbentuk *software* maupun *hardware*.

Di dalam model penelitian R&D ada 10 tahap-tahap penelitian dan pengembangan berikut ini [23] :

1. Mengidentifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah untuk mencari dan menggabungkan informasi dalam membentuk rangka dan keperluan dalam penelitian.

2. Perencanaan

Perencanaan ini dilakukan dalam membangun penelitian, desain product dalam keperluan penelitian.

3. Pengembangan Permulaan *Product*

Pengembangan Permulaan *product* dilakukan untuk kebutuhan dalam pengembangan sebuah product sesuai yang diinginkan.

4. Ujicoba *Product*

Ujicoba *product* yang dilakukan kebanyakan secara langsung masuk kelapangan.

5. Perbaikan Desain *Product*

Perbaikan Desain *Product* dilakukan untuk memperbaiki sesuai dengan keinginan dalam media informasi, harus menurut dari ujicoba permulaan, jika ada revisi.

6. Ujicoba *Product*

Pada bagian ujicoba *product* ini lebih besar ditujukan terhadap khalayak ramai contohnya ke banyak kelas.

7. Revisi *Product* Akhir

Product yang ingin di perbaiki langsung siap divalidasi, namun harus sesuai dengan ujicoba yang lebih umum.

8. Validasi *Product*

Validasi *Product* dilakukan untuk melihat kalayakan *product* yang dirancanngkan, dilakukan dengan penyebaran angket dengan 25 santri dikelas.

9. Revisi Akhir *Product*

Revisi akhir *product*, untuk menyempurnakan bentuk yang ditingkatkan oleh *aplication*.

10. Menebarluaskan *Product*

Pada tahap ini untuk ingin memberitahukan sebuah *product* kesekolah dengan mensosialisasikan melalui paparan dalam bentuk poster ataupun hasil penelitian lainnya.

2.8 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian [24].

Sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Dapat disimpulkan sampel merupakan setengah dari populasi yang mau diselidik karakteristiknya, dan bisa juga menggantikan dari keseluruhan populasi sehingga populasi lebih menurun dari jumlahnya [24].

2.9 Skala Likert

Skala Likert merupakan salah satu penskalaan skala sikap yaitu skala yang dapat digunakan untuk menilai perilaku, tanggapan dan pemahaman satu orang atau sekumpulan orang tentang suatu tanda-tanda atau petunjuk tentang pendidikan. Simbol, slogan, ungkapan, prang, ideal, ide dan institusi dapat termasuk dalam objek perilaku. *Skala Likert* merupakan sebuah skala *psikometrik* yang luas digunakan dalam koesoner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian berupa *survei*.

Metode *check list* menjadi pilihan yang digunakan dalam penelitian ini, remaja cukup dengan membagikan tanda cek (✓) kepada jawaban yang diinginkan yang sinkron dengan lembar penilaian [25].

Tabel 2.2 Skala Likert

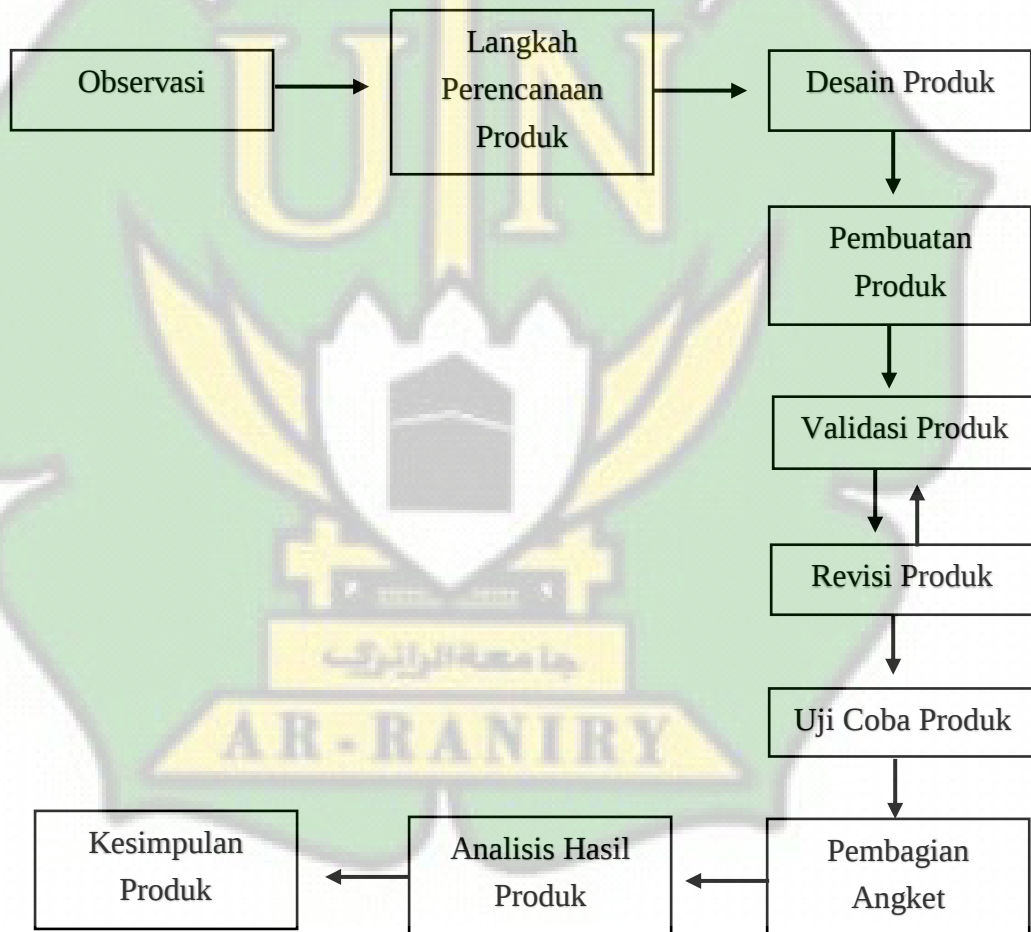
Kriteria Penskoran				
Sangat Bagus Sekali	Sangat Bagus	Bagus	Cukup Bagus	Tidak Bagus
5	4	3	2	1

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Tahap-tahap dari pelaksanaan perancangan dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.4 Tahap – Tahap Penelitian

Metode R&D

3.1.1 Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi dalam menciptakan sebuah produk sesuai dengan penelitian ini, dan mencari informasi dan permasalahan terkait media informasi di MTss Darul Ihsan Aceh Besar, yaitu tentang penyampaian media informasi tata tertib apa saja yang biasa digunakan.

3.1.2 Langkah Perencanaan Produk

Langkah perencanaan dimulai dari pertama, menentukan tema, merancang desain, membuat *storyline* yaitu sebuah naskah dalam bentuk tulisan dan *storyboard* adalah naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar nyata, dalam menyusun sebuah media informasi. Menyusun *storyboard* ini sebagai rancangan pertama dalam memudahkan sebuah desain.

MEDIA INFORMASI KOMIK

TEMA [Pentingnya Mematuhi Tata Tertib ?– Fajri, Arief, dan Umi]

Oleh : Ayu Wahyuni

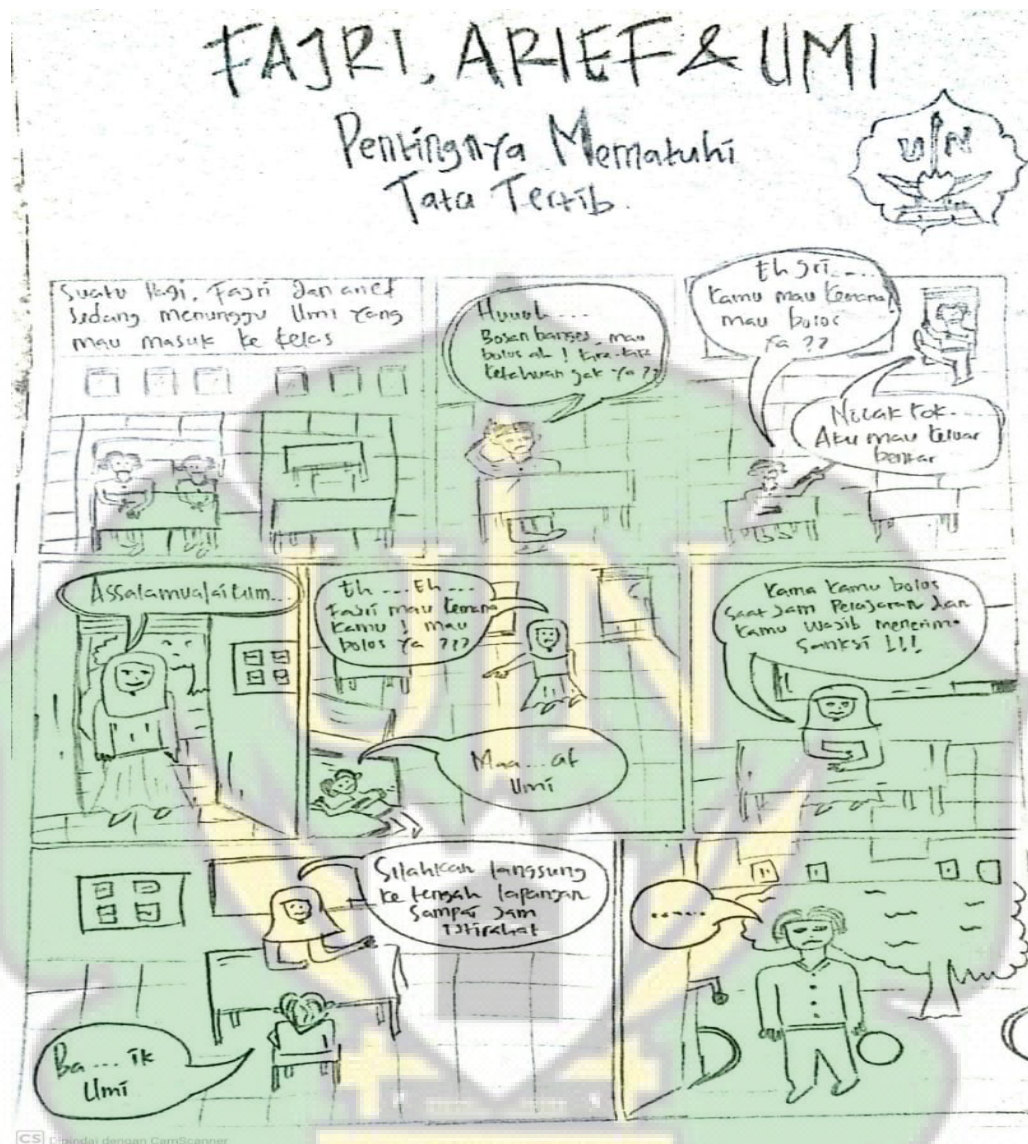
Sinopsis / Deskripsi:

Fajri dan Arief sedang menunggu umi yang mau masuk ke kelas. Di sana, Fajri merasa bosan dan ingin bolos tanpa sepengetahuan temannya. Lalu, Arief yang melihat langsung bertanya, apakah fajri mau bolos, dan Fajri menjawab tidak, saya cuma mau keluar bentar. Kemudian, umi yang mau mengajar pun masuk ke kelas dan melihat Fajri yang ingin bolos lewat jendela. Kemudian, umi memberi sanksi untuk Fajri karna telah membolos dengan di jemur di tengah lapangan.

Tabel 2.3 Storyline

Panel (Slide)	Storyline (Alur Cerita)	Tokoh (Karakter)	Aset Visual (Dialog & Foto)
1.	Judul Komik		Aset Visual: - Fajri, Arief, dan Umi - Oleh Ayu Wahyuni - Logo UIN AR-Raniry
2.	Suasana dalam Kelas.	Banyak orang	Monolog: Suatu pagi, fajri dan arief sedang menunggu umi yang mau masuk ke kelas... Aset Visual: - Foto dalam kelas Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Very Wide Shot</i> (VWS)
3.	Fajri memikirkan untuk bolos	Fajri	Dialog: Fajri: “Huuuh.....Bosan banget, mau bolos ah! Kira-kira ketahuan gak ya?” (Berbicara dalam hati). Aset Visual: - Foto Fajri dengan ekspresi berpikir karena ingin bolos. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Mid Shot</i> (MS)
4	Arief memanggil dan bertanya kepada Fajri	Arief dan Fajri	Dialog: Arief: “Ehh jri... Kamu mau kemana! Mau bolos ya?!?!.” (Memanggil dan bertanya kepada Fajri) Fajri: “Nggak kok....Aku mau keluar bentar” Aset Visual: - Foto Arief yang membelakangi shot kamera dan menghadap Fajri. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Over the Shoulder Shot</i> (OSS)
5.	Umi masuk dalam kelas	Umi	Dialog: Umi: “Assalamualaikum....” Aset Visual:

			- Foto Umi dengan latar suasana luar. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Mid Shot</i> (MS)
6.	Umi memanggil dan bertanya kepada Fajri	Umi dan fajri	Dialog: Umi: "Ehh...Ehh...Fajri mau kemana kamu?!?!" (Memanggil dan bertanya kepada Fajri) Fajri: "Maa...af umi" Aset Visual: - Foto Umi dan Fajri dengan latar suasana belajar. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Two shot</i> (MS)
7.	Umi memberikan sanksi kepada Fajri	Umi	Dialog: Umi: "Kamu mau bolos saat jam pelajaran dan kamu wajib menerima sanksi!" Aset Visual: - Foto Umi dengan latar papan tulis. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Mid shot</i> (MS)
8.	Umi menyuruh fajri ke tengah lapangan	Umi dan Fajri	Dialog: Umi: "Silahkan langsung ke tengah lapangan sampai jam istirahat" Fajri: "Baa...ik umi" Aset Visual: - Foto Fajri yang membelakangi shot kamera dan menghadap Umi. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Over the Shoulder Shot</i> (OSS)
9.	Fajri berdiri di tengah lapangan	Fajri	Dialog: Fajri: "....." Aset Visual: - Foto Fajri dengan ekspresi menunduk karena menyesal. Tipe Pengambilan Gambar/Angle: - <i>Mid shot</i> (MS)



Gambar 2.5 Storyboard

3.1.3 Design Produk

Tahap desain produk ini dan pembuatan template tampilan, melaksanakan script dan memadukan warna desain dengan *template*, membuat karakter cocok dengan script media informasi memakai *software Comic Life 3* dalam perancangan media informasi.

3.1.4 Pembuatan Produk

Setelah mendesign produk, kemudian membuat produk dengan memasukkan gambar dan script kedalam template berdasarkan *storyline* dan *storyboard* yang telah dirancang dalam membuat produk.

3.1.5 Validasi Produk

Selanjutnya akan dilakukan validasi ke ahli media, ahli materi setelah *product* siap dibuat, untuk membandingkan kualitas *product* media informasi komik strip dari segi tampilan *product*.

3.1.6 Revisi Produk

Setelah di validasi, selanjutnya akan dilakukan revisi produk oleh ahli media, ahli materi jika ada kekurangan dalam produk yang di rancang.

3.1.7 Uji Coba Produk

Kemudian akan dilakukan percobaan pada *product* setelah dilakukan perbaikan pada *product*, untuk mengetahui ketertarikan santri dan kelayakan dari media informasi komik strip yang dirancang

3.1.8 Pembagian Angket

Setelah produk media informasi komik strip di uji ke santri, selanjutnya dilakukan tahap pembagian angket ke kelas, tujuannya untuk mengetahui kelayakan dari media informasi berbasis komik strip.

3.1.9 Analisis dan Hasil Produk

Setelah pembagian angket dilakukan, selanjutnya tahap menganalisis untuk melihat kepatasan penggunaan media informasi dalam pentingnya mematuhi tata tertib di dalam kawasan pesantren.

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar pada santri kelas VII E semester genap tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Dalam penelitian ini, Populasinya adalah guru mata pelajaran aqidah akhlak dan 30 orang siswa kelas VII E MTsS Darul Ihsan Aceh Besar tahun ajaran 2022/2023

3.3.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan sampel penelitian adalah 30 orang siswa kelas VII E MTsS Darul Ihsan Aceh Besar, sampel ini dikutip dari keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini memakai teknik *probability sampling* dimana seluruh populasi yang diambil mendapatkan peluang yang setara untuk melaksanakan uji coba produk [26].

3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling jenuh ini yang digunakan dalam penelitian. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini biasa dilakukan jika jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 [27].

3.4 Kisi – Kisi Instrumen

3.4.1 Angket

Pengumpulan informasi dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa angket. Dimana angket merupakan sederetan daftar pertanyaan yang dibuat secara tertulis oleh peneliti untuk memperoleh data, informasi dan respon dari santri Kelas VII MTsS Darul Ihsan Aceh Besar setelah melihat media informasi berbasis komik strip yang berupa tanggapan-tanggapan yang diberikan oleh respondent. Angket ini dilakukan untuk ahli media, ahli materi, dan santri. Berikut kisi-kisi angket dalam tabel 4 berikut [28] :

Tabel 2.4 Isi angket untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Aspek Tampilan	Meningkatkan kemampuan berfikir santri, kesamaan gambar dengan isi, Kemudaha dalam membaca tulisan.	
2.	Aspek Keterlaksanaan	Keringannan pengguna dalam memanfaatkan media	

Tabel 2.5 Isi angket untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Aspek isi	Kejelasan penyampaian isi, sehingga sesuai dengan tujuan informasi	

2.	Aspek tampilan	Meningkatkan kemampuan berfikir santri kesesuaian gambar dan isi, kemudahan dalam membaca teks.	
3.	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan dalam pemakaian Pemanfaatan	

Tabel 2.6 Isi angket untuk Santri

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Aspek isi	Kepastian penyampaian isi sesuai dengan contoh yang dibagikan	
2.	Aspek tampilan	Meningkatkan kemampuan berfikir santri kesesuaian gambar dan isi, kemudahan dalam membaca teks.	
3.	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan dalam pemakaian Pemanfaatan	

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilaksanakan pada MTsS Darul Ihsan Aceh Besar dengan penglihatan secara nyata ke lapangan untuk menemukan informasi yang

berhubungan dengan tata tertib dan proses penyampaian informasi yaitu tentang penyampaian informasi tata tertib di MTsS Darul Ihsan.

2. Wawancara

Wawancara perama kepada ahli media, wawancara ini dilaksanakan sesudah perancangan media informasi dalam memberikan pertanyaan mengenai desain atau media informasi, guru juga dapat di wawancarai sebagai validator media informasi untuk mengetahui kesesuaian penggunaan media informasi tersebut.

3. Angket

Dalam angket ini berisi pertanyaan yang sudah dibuat, yang diinginkan respon dari santri tentang media informasi tersebut, setelah angket diisi oleh santri selanjutnya angket diberikan kembali ke peneliti untuk di analisis kembali. penyebaran angket disegerakan setelah penyebaran informasi poster komik, untuk melihat respons dari siswa tentang sebuah media informasi berbentuk poster komik strip ini.

3.4.3 Teknik Analisis Data

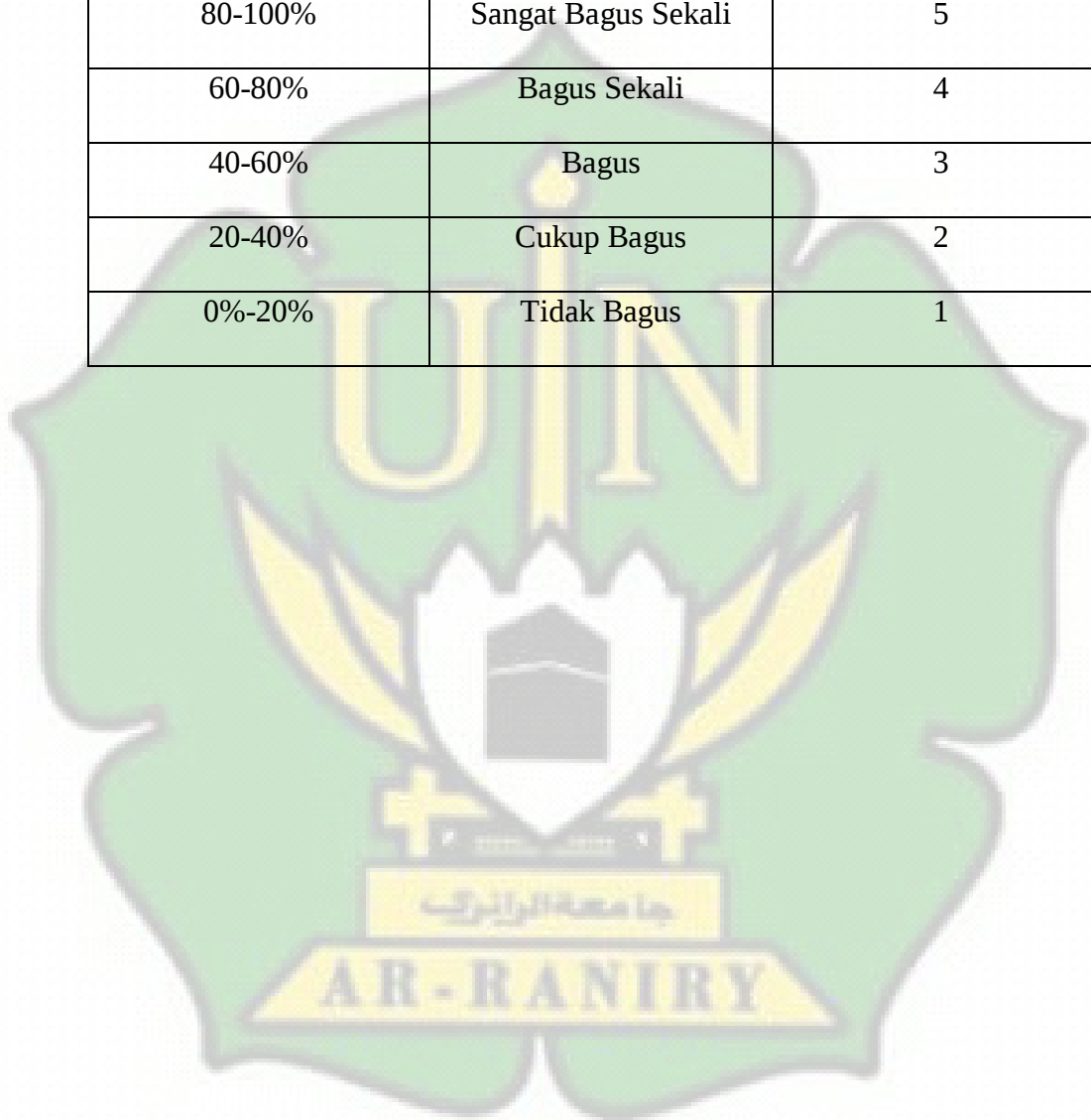
Berikut hasil dari angket ahli media, ahli materi dan respons santri kelas VII MTsS Darul Ihsan Aceh Besar. Menurut R. Dezricha Fannie and Rohati (2014:96) di hitung dengan memakai rumus yang digunakan untuk perhitungan skala likert dalam bentuk persentase [29]:

$$P = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor kategori}} \times 100$$

Berdasarkan rumus diatas bisa di interpretasikan presentase tanggapan santri dapat dilihat pada **Tabel 2.6** Penilaian Tanggapan Santri [27] :

Tabel 2.7 Penilaian Tanggapan Santri

Persentase	Keterangan	Skor
80-100%	Sangat Bagus Sekali	5
60-80%	Bagus Sekali	4
40-60%	Bagus	3
20-40%	Cukup Bagus	2
0%-20%	Tidak Bagus	1



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan Media Informasi

4.1.1 Observasi

Observasi pertama yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu observasi di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar dengan membuat surat izin observasi terlebih dahulu, selanjutnya akan dilanjutkan dengan pergi kelapangan dan menjumpai kepala sekolah untuk observasi sekaligus melakukan penelitian di sekolah tersebut.

4.1.2 Perencanaan

Dalam pembuatan komik ini untuk memberikan informasi terhadap media informasi pentingnya mematuhi tata tertib.

1) Tujuan perancangan komik

Tujuan perancangan media informasi pentingnya mematuhi tata tertib untuk dapat membantu pemberian informasi dalam :

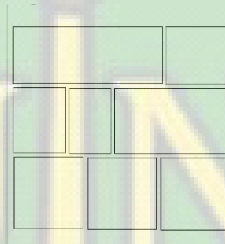
- a. Memudahkan santri dalam mendapatkan informasi mengenai tata tertib dan sanksi jika melanggar peraturan di dayah tersebut.
- b. Membantu santri dalam meningkatkan minat membaca
- c. Memudahkan santri dalam berimajinasi dengan disediakan gambar, text yang menarik si santri
- d. Membantu guru dalam pemberian informasi

4.1.3 Desain Produk

Berikut adalah tahap-tahapan desain produk yang peneliti lakukan :

a. Desain Template dan Panel

Desain template ini bertujuan untuk memudahkan dalam memasukkan gambar dan scriptnya.



Gambar 2.6 Tampilan Template

b. Memasukkan Gambar

Pada tahap ini yaitu memasukkan gambar ke dalam template yang serasi dengan aset visual dalam storyline pada *aplication* comic life 3



Gambar 2.7 Tampilan dalam Memasukkan Gambar

c. Pemberian Efek Gambar

Selanjutnya, tahap pemberian efek pada gambar yang bertujuan untuk menghasilkan gambar seperti bentuk komik



Gambar 2.8 Tampilan Pemberian Efek

d. Pemberian Balon Ucapan

Pada tahap ini adalah pemberian balon ucapan yang berperan dalam memasukkan teks ucapan dalam komik



Gambar 2.9 Tampilan Pemberian Balon Percakapan

e. Pemberian Teks

Kemudian pada tahap pemberian teks, panel gambar yang sudah diberikan balon ucapan siap dilakukan penambahan tulisan kedalamnya dengan jenis huruf Comic Geek. Kemudian semua panel gambar disusun, panel tersebut digabungkan, satu lembar terdapat delapan panel gambar dan disesuaikan.

FAJRI & ARIEF

Pentingnya Mematuhi Tata Tertib



Gambar 2.10 Tampilan Pemberian Teks

f. Pemberian Warna Text

Pada tahap ini pemberian warna pada text, yang bertujuan untuk membuat teks pada judul lebih hidup.



Gambar 2.11 Tampilan Pemberian Warna Teks

4.1.4 Pembuatan Produk

Tahap implementasi ini merancang yang sudah selesai yang pertamanya membuat sketsa oleh storyboard, dan siap ditingkatkan dalam bentuk *aplication* yang sesungguhnya, untuk mendapati apakah *aplication* seimbang dengan apa yang diperlukan.

a. Komik Pentingnya Mematuhi Tata Tertib (Membolos)

Didalam komik membolos ini membahas tentang suasana santri yang bolos yang ketahuan sama umi, kemudian santri tersebut dikenakan hukuman dengan di jemur ditengah lapangan.



Gambar 2.12 Tampilan Poster komik strip tentang bolos di jam pembelajaran

b. Komik Pentingnya Mematuhi Tata Tertib (Membully)

Didalam komik membully ini membahas tentang suasana 2 santri yang sedang meminta uang dengan memaksa temannya agar diberikan uang. Kemudian ustad datang dan melihat kejadian itu, kemudian ustad langsung menanyakan bagaimana bisa terjadi kejadian membully ini, setelah ditanyakan ustad memberikan hukuman dengan memberikan surat peringatan kepada orang tua si santri membully ini.

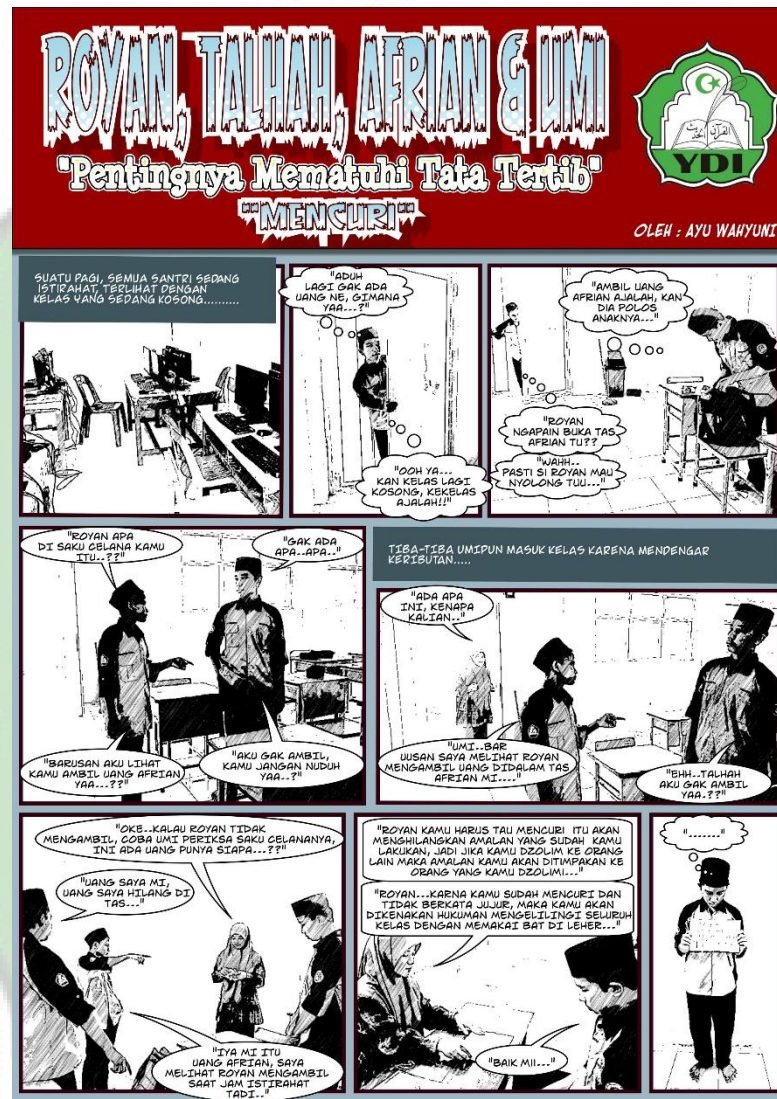


Gambar 2.13 Tampilan Poster komik strip tentang membully

c. Komik Pentingnya Mematuhi Tata Tertib (Mencuri)

Didalam komik mencuri ini membahas tentang suasana santri di dalam kelas, dimana ada satu santri yang ingin mencuri, kemudian ketahuan mencuri oleh temannya. Tiba-tiba umi masuk ke kelas karena mendengar keributan dan kawannya mengatakan kalau temannya telah mencuri, kemudian umi

menintrogasikan santri dan disana terbukti kalau yang bernama royan telah mencuri uang milik kawannya, kemudian umi memberikan hukuman dengan mengelilingi seluruh kelas dengan memakai bat di leher.



Gambar 2.14 Tampilan Poster komik strip tentang mencuri

d. Komik Pentingnya Mematuhi Tata Tertib (Merokok)

Didalam komik merokok ini membahas tentang suasana santri di kamar mandi, dimana salah satu santri yang sedang kekamar mandi, kemudian santri ini melihat

sebatang rokok yang tergeletak di lantai, kemudian dia berinisiatif ingin merokok dan kebetulannya kawannya melihat, kemudian kawannya mengadakan kejadian tersebut ke umi, kemudian umi memanggil yang merokok tersebut dan memberikan edukasi tentang bahaya merokok, setelah itu umi memberikan hukuman dengan pemotongan rambut.



Gambar 2.15 Tampilan Poster komik strip tentang merokok

4.1.5 Validasi Produk

Setelah media informasi dirancang, selanjutnya akan dilakukan validasi produk ke ahli media, ahli media memeriksa media informasi yang telah dibuat, setelah diperiksa terdapat revisi pada media informasi dengan disesuaikan cell out balon percakapan dalam hati/dalam pikiran dengan percakapan biasa dibedakan. Selanjutnya akan dilakukan validasi produk lagi ke ahli materi, setelah memeriksa tidak adanya revisi.

4.1.6 Revisi Produk

Selanjutnya dilakukan revisi produk sesudah dilakukannya validasi produk ke ahli media dan ahli materi, dari validasi produk tersebut mempunyai beberapa perubahan dibawah ini :

Tabel 2.8 Desain Media Informasi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

	Keempat poster komik strip perubahannya pada cell out balon percakapan yang sebelumnya tidak dibedakan antara balon percakapan dalam hati/pikiran dengan percakapan biasa, kemudian dilakukan perubahan dengan balon percakapan yang dapat dibedakan antara percakapan hati/pikiran dengan percakapan biasa.
2	 Keempat poster komik strip perubahannya pada penambahan edukasi yang sebelumnya hanya informasi tentang tata tertib saja, kemudian dilakukan perubahan dengan penambahan edukasi dimana tidak hanya informasi tata tertib saja yang didapat namun melalui informasi tersebut terdapat pembelajaran juga yang bertujuan untuk mendidik.

4.1.7 Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dikerjakan sesudah validasi dan revisi produk, uji coba dilaksanakan dengan cara mempertunjukkan ke kelas VII E santri MTsS Darul Ihsan Aceh Besar sebagai sumber mendapatkan informasi santri di kelas.

4.1.8 Pembagian Angket

setelah mempertunjukkan media informasi di depan kelas, selanjutnya akan dibagikan angket yang menyediakan pertanyaan tentang kelayakan media informasi yang sudah di tempelkan di depan. Setelah pemberian angket, santri mengisi pertanyaan yang ada di angket sesuai petunjuk. Selanjutnya diberikan kembali ke peneliti untuk di analisis hasil dari angket.

4.1.9 Analisis dan Hasil Produk

Analisis dan kesimpulan dari media informasi berlandaskan hasil pengedaran angket yang diberi kepada kedua ahli media, berupa media informasi poster komik strip dengan tema pentingnya mematuhi tata tertib menghasilkan nilai rata-rata 3,7 dengan persentase 75% yang dikategorikan bagus sekali dan 4,5 dengan persentase 91% yang dikategorikan sangat bagus sekali, dan dapat disimpulkan media informasi poster komik strip bagus sekali digunakan dalam menyampaikan informasi dan sebagai sumber informasi santri yang dapat dilihat dari beberapa segi aspek yaitu, aspek media dan aspek desain. Selanjutnya berdasarkan analisis penyebaran angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu guru aqidah akhlak, berupa media informasi poster komik strip dengan tema pentingnya mematuhi tata tertib mendapatkan nilai rata-rata 4,3 dengan persentase 87% yang dikategorikan sangat bagus sekali, dan dapat digunakan sebagai sumber informasi santri yang dapat dilihat dari beberapa segi aspek yaitu, aspek desain, aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. Berdasarkan analisis pembagian angket yang diberi kepada santri, berupa media informasi poster komik strip dengan tema pentingnya

mematuhi tata tertib menghasilkan nilai rata-rata 123,07 dengan persentase 82,04% yang dikategorikan sangat bagus sekali, dan mampu digunakan untuk sumber informasi di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar, yang dapat diperhatikan dari berbagai segi aspek yaitu, aspek media dan aspek desain.

4.2 Pembahasan

Dalam merancang media informasi dengan tema petingnya mematuhi tata tertib yang menggunakan metode R&D dan dengan bantuan aplikasi *Comic Life* 3. Langkah pertama pembuatan media informasi ini dengan membuat *storyline* sebagai isi naskah dari komik, kemudian membuat storyboard untuk mempermudah dalam desain. Setelah dibuatnya storyboard kemudian didesain menggunakan *Comic Life* 3. Kemudian untuk gambar komiknya diambil dari santrinya, langkah selanjutnya dibuatkan templatnya dulu lalu dimasukkan foto dari santri tersebut, selanjutnya diberikan teks, pewarnaan, pemberian balon percakapan dan terakhir foto yang dimasukkan ke komik tadi diberikan efek, sehingga berbentuk seperti tampilan komik, lalu diatur serapi mungkin sesuai dengan storyboard yang sudah dibuat.

Penerapan yang sudah dilaksanakan pada media informasi adalah dengan validasi dengan ahli media dan ahli materi, setelah di validasi kemudian adanya revisi dari produk. Setelah revisi produk dikerjakan kemudian dilakukannya uji coba kepada 2 ahli media dan ahli materi, untuk menguji kelayakan dari media informasi yang sudah dibuat, lalu ahli materi dan kedua ahli media dibagikan angket, dan hasil persentase kedua ahli media mendapatkan 75% yang

dikategorikan bagus sekali dan 91% yang dikategorikan sangat bagus sekali, sedangkan ahli materi mendapatkan 87% yang kategorikan sangat bagus sekali, berikutnya untuk mengetahui kepantasan dari media informasi pada santri diberikan juga angket dalam mengetahui jawaban santri tentang media informasi poster komik strip ini, dan mendapatkan persentase 82,04% yang dikategorikan sangat bagus sekali. Berdasarkan penelitian terdahulu yang juga merancang media informasi komik untuk kuliner khas Indonesia memperoleh nilai 80% dengan kategori baik dan layak digunakan sebagai sumber informasi masyarakat [30].

Sehingga dapat disimpulkan dari hasil analisis data santri MTs Darul Ihsan Aceh Besar sangat menyukai dalam penyebaran sumber informasi dengan menggunakan poster komik strip ini memberikan suasana baru dan memudahkan dalam mendapatkan informasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

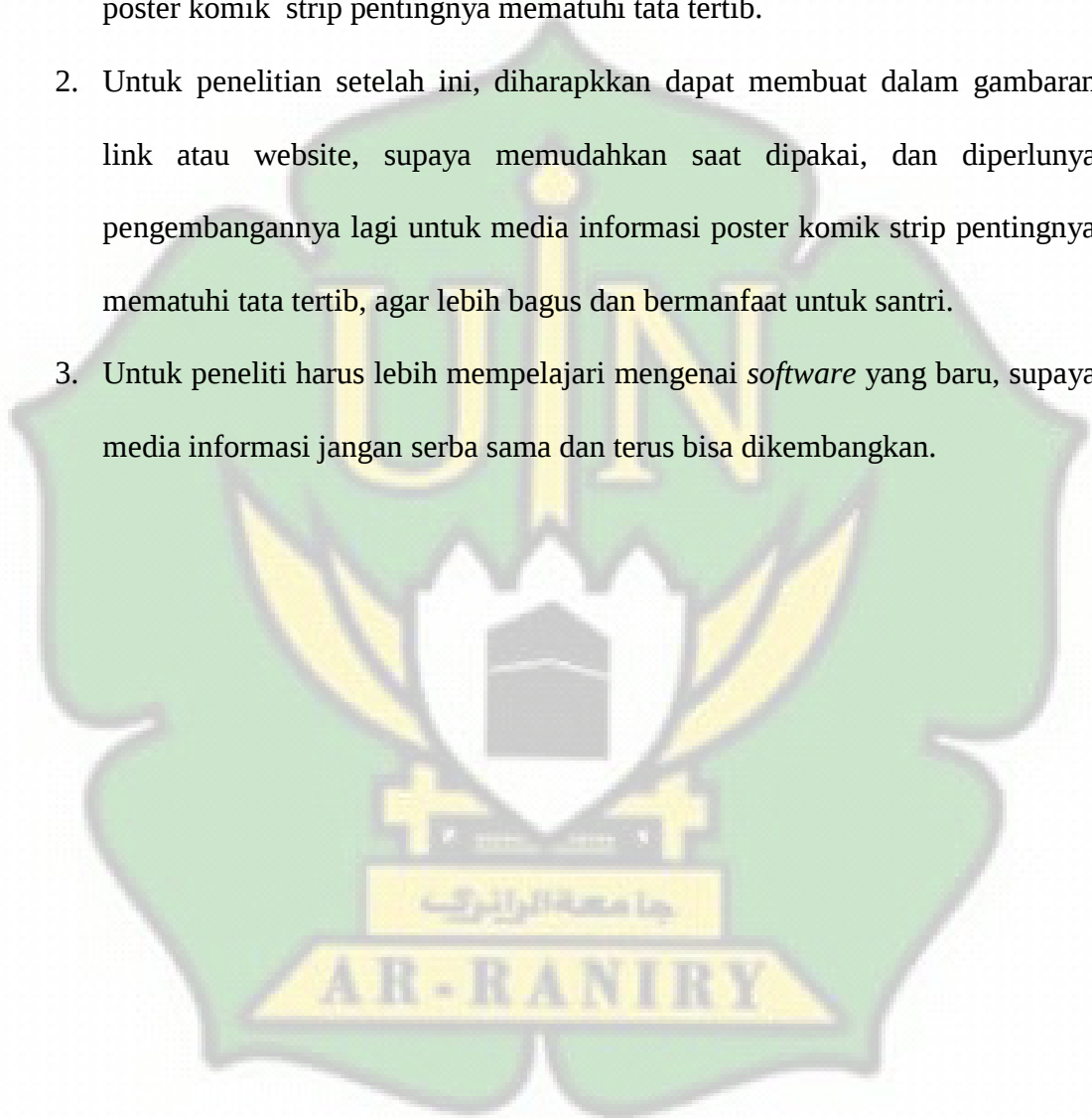
5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang perancangan media informasi poster komik strip dengan tema pentingnya mematuhi tata tertib menggunakan *Comic Life 3* di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar. Maka dapat disimpulkan :

1. Perancangan media informasi ini diawali dengan cara membuat *storyline*, didalam *storyline* berisi isi naskah dalam bentuk tulisan tentang komik, dimana isinya terdapat apa temanya, tokohnya siapa saja kemudian isi ceritanya seperti apa. Selanjutnya membuat *storyboard*, yaitu rancangan awal untuk mempermudah sebuah desain dimana sebuah naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar nyata. Setelah *storyline* dan *storyboard* dibuat, selanjutnya poster komik didesain menggunakan aplikasi *Comic Life 3* menjadi media informasi.
2. Dari hasil analisis data angket terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil penyampaian informasi sebelum dan sesudah menggunakan media informasi poster komik strip dengan tema pentingnya mematuhi tata tertib. Dimana dari media informasi yang diberikan kepada santri dan juga angket untuk mengetahui tanggapan santri tentang media informasi poster komik strip ini, dan mendapatkan persentase 82,04% yang dikategorikan sangat bagus sekali. Berdasarkan penelitian terdahulu yang juga merancang media informasi komik untuk kuliner khas indonesia memperoleh nilai 80% dengan kategori baik dan layak digunakan sebagai sumber informasi masyarakat [30].

5.2 Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya, perlu dilakukan penambahan edukasi yang tidak hanya informasi saja yang didapat namun ilmunya juga pada media informasi poster komik strip pentingnya mematuhi tata tertib.
2. Untuk penelitian setelah ini, diharapkan dapat membuat dalam gambaran link atau website, supaya memudahkan saat dipakai, dan diperlunya pengembangannya lagi untuk media informasi poster komik strip pentingnya mematuhi tata tertib, agar lebih bagus dan bermanfaat untuk santri.
3. Untuk peneliti harus lebih mempelajari mengenai *software* yang baru, supaya media informasi jangan serba sama dan terus bisa dikembangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Maulana and N. Wahyu Hidayati, "Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kepatuhan Terhadap Tata Tertib Sekolah," *J. Bimbingan. Konseling Indones.*, vol. 3, pp. 16–21, 2018.
- [2] J. T. SAPURO, "Sistem Informasi Pengolahan Data Penanggulangan Bencana Pada Kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD)," *Euphytica*, vol. 18, no. 2, p. 22280, 2016.
- [3] A. Hidayah, "Peran WHO (World Health Organization) dalam Menangani Peredaran Counterfeit Drugs (Studi Kasus: Implementasi Member States Mechanism di Indonesia) Anif," *Int. Relations*, vol. 4, no. 3, pp. 564–572, 2018.
- [4] K. Jurnal, K. Tulis, and E. Inovatif, "Perancangan Komik Strip Online Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pubertas untuk Remaja," vol. 03, no. 02, pp. 27–31, 2021.
- [5] A. Diananda, "Psikologi Remaja Dan Permasalahannya," *J. ISTIGHNA*, vol. 1, no. 1, pp. 116–133, 2019.
- [6] S. Handayani, "Perbandingan Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar (Komik) Versi Bkkbn Dengan Media Leaflet," vol. 7, no. 1, pp. 482–490, 2010.
- [7] A. Restian and E. K. Sari, "Pengembangan Media 'Comic Life' untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 159–171, 2019.
- [8] Kasmawati, "Implementasi Tata Tertib Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Islamkampung Baru," 2012.
- [9] A. Irwansa and M. A. Maf'ul, "Analisis pelaksanaan tata tertib sekolah pada siswa di smk negeri 1 makassar," *Open J. Syst.*, vol. 2, pp. 1–13, 2018.
- [10] A. Arsyad, "Pengertian Media," *Media Pembelajaran*, p. 3, 2007.
- [11] N. Ainayah, "Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan," *J. Pendidik. Islam Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–77, 2017.
- [12] Azhar Arsyad, "Pengertian Media Pendidikan," 2007, [Online]. Available: https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/29282/mod_resource/content/8/PENGERTIAN MEDIA PENDIDIKAN.pdf.
- [13] H. Khatimah, "Posisi Dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat," *Tasamuh*, vol. 16, no. 1, pp. 119–138, 2018.
- [14] S. K. M. K. Dasril Aldo, S. K. M. K. Ardi, S. K. M. K. Yeyi Gusla Nengsih, S. K. M. K. Ilwan Syafrinal, and S. K. M. K. Nursaka Putra, *Pengantar Teknologi Informasi*. CV. Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- [15] E. Ermawelis, "Teknologi Informasi untuk Perpustakaan, Pusat Dokumentasi dan Informasi," *AL MUNIR J. Komun. dan Penyiaran Islam*, no. 1, pp. 11–18, 2018.
- [16] G. G. Sasmita, "Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal

- Purwokerto Berbasis Android (a Design of Media Information of Bus in Purwokerto Bus Station Android Based),” *Media Informasi, Multimed.*, pp. 3–8, 2018.
- [17] G. Akbar and T. I. Tjendrowaseno, “Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi Dan Promosi,” *IJNS - Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–41, 2015.
- [18] R. Latief, *Jurnalistik Sinematografi*. Prenada Media, 2021.
- [19] D. K. Habibie, “Dwi Fungsi Media Massa,” *Interak. J. Ilmu Komun.*, vol. 7, no. 2, p. 79, 2018.
- [20] M. G. P. A. Listyani, “Perancangan Media Informasi Olahraga Orienteering,” vol. 02, no. 03, pp. 227–234, 2019.
- [21] C. K. SARI, *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar*. 2019.
- [22] C. Jenjang, S. Dasar, and D. I. Banten, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital di Masa Covid Jenjang Sekolah Dasar di Banten,” vol. 1, no. April, pp. 1–7, 2021.
- [23] S. Sumarni, “Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP),” *J. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–33, 2019.
- [24] Mortiningsih, “populasi dan sampel,” *Qual. Res. Psychol.*, vol. 0, no. 2, pp. 47–54, 2006.
- [25] R. E. Izzaty, B. Astuti, and N. Cholimah, “Skala Likert,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 5–24, 1967.
- [26] L. Dewi and S. Nathania, “Pengukuran Aspek Kepuasan Konsumen Le Fluffy Dessert,” *J. Bisnis Terap.*, vol. 2, no. 01, pp. 61–72, 2018.
- [27] 2019 Iimaaniyah, “Metode Penelitian,” *Metod. Penelit.*, pp. 32–41, 2019.
- [28] Nurrisma, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Metode Computer Based Learning Menggunakan Adobe Flash CS3,” *Skripsi*, 2018.
- [29] R. Dezricha Fannie and Rohati, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Poe (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas Xii Sma,” *J. Sainmatika*, vol. 8, no. 1, pp. 96–109, 2014.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**
Jl. Syekh Abdur Rauf Repelima Darussalam Banda Aceh
Telp. (065) 820.000, e-mail : a_r_raniry@iainar-raniry.ac.id

Nomor : B-155/Un.08/PTI/PP.00.9/11/2022
Lamp : -
Hal : Permohonan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth:
Bapak / Ibu
Kepala Sekolah
Di
MTsS Darul Ihsan Aceh Besar

Assalamu'alaikum wr., wb

Dengan hormat,
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa atas nama :
Nama : Ayu Wahyuni
NIM : 180212036

Akan melakukan Penelitian untuk penyusunan skripsi yang berjudul:
"Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Remaja Santri Dalam Pentingnya Mematuhi Tata Tertib Menggunakan Comic Life 3 Di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar"

Berkenaan dengan hal tersebut, kami memohon kepada Bapak / Ibu untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian di tempat yang Bapak / Ibu pimpin.
Demikian permohonan ini kami sampaikan atas segala perhatian Bapak / Ibu, kami ucapkan terimakasih.

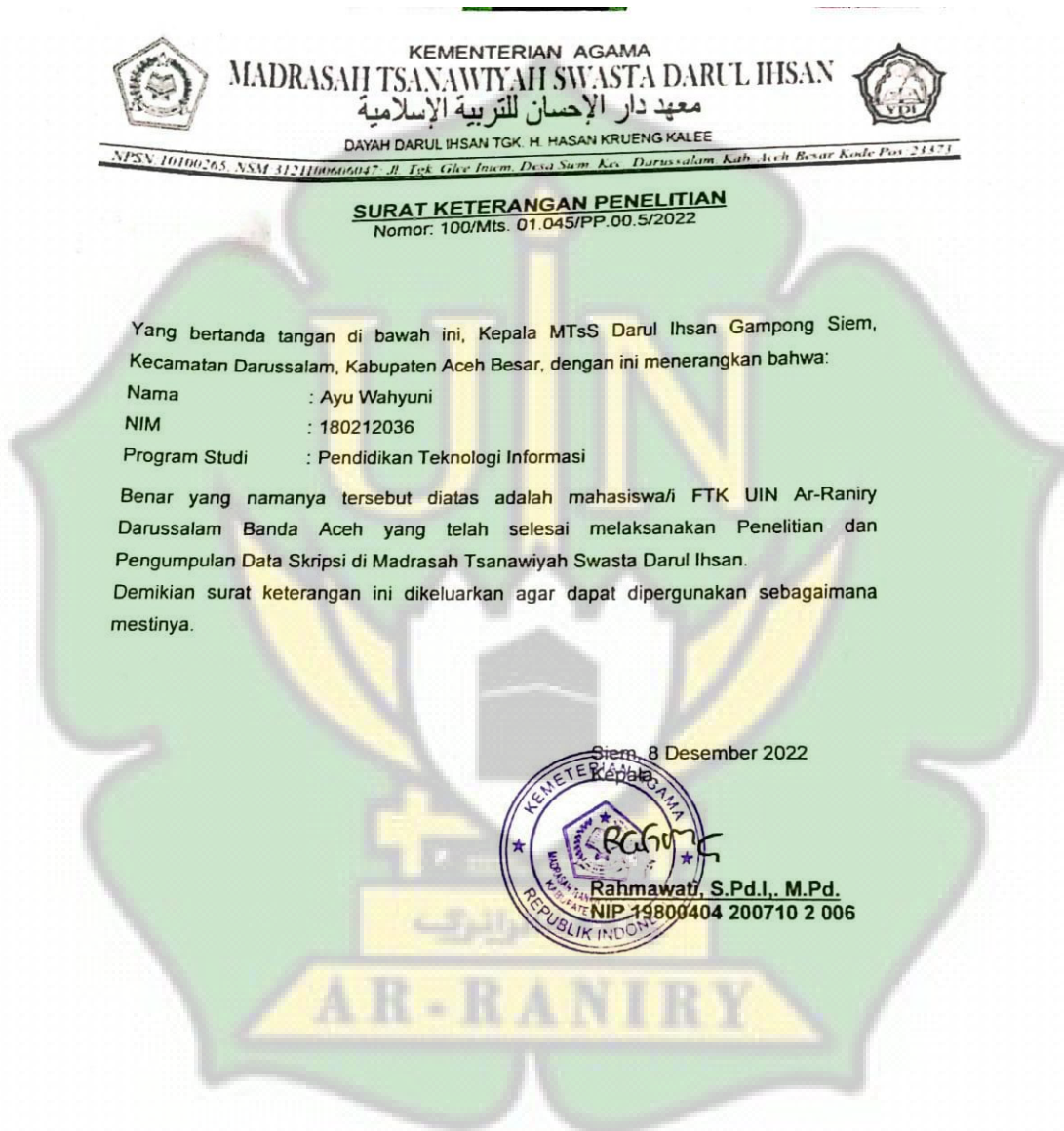
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Banda Aceh, 25 November 2022
Ketua Prodi,

Mira Maisura



Lampiran 2. Telah Melaksanakan Penelitian



Lampiran 3. Form Penilaian Kuisisioner Ahli Media 1

KUISISIONER PENGUJIAN POSTER KOMIK STRIP PENTINGNYA MEMATUHI TATA TERTIB KEPADA AHLI MEDIA

Nama Penguji : Nurriqqa, S.Pd., M.T.

PETUNJUK
Setelah melihat dan membaca Komik Strip yang bertema Pentingnya Mematuhi Tata Tertib, isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :
5 = Sangat Bagus Sekali
4 = Sangat Bagus
3 = Bagus
2 = Cukup Bagus
1 = Tidak Bagus

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi informasi		v			
2	Desain tampilan komik strip		v			
3	Detail gambar yang ditampilkan dalam komik strip jelas			v		
4	Warna desain tampilan komik strip sangat cocok		v			
5	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat		v			
6	Komik strip yang digunakan sesuai untuk anak MTsS			v		
7	Bentuk dan ukuran gambar			v		
8	Alur cerita dalam dialog tokoh dalam media komik menarik			v		

9	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan		v			
10	Penulisan judul komik	v				
11	Ukuran huruf pada tulisan	v				
12	Kejelasan tulisan		v			
13	Kesesuaian gambar dengan tulisan			v		
14	Variasi gambar		v			

KESIMPULAN
Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media informasi ini dapat :

	Layak digunakan tanpa revisi
v	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak digunakan

Saran dari Penguji Materi :

Untuk cell out percakapan dalam hati/dalam pikiran dengan percakapan biasa harap dibedakan.

Lampiran 4. Hasil Penelitian Ahli Media 1

Penilaian Ahli Media

Penilaian terhadap komik strip sebagai media informasi pentingnya mematuhi tata tertib ini dilakukan oleh Dosen UIN Ar-Raniry yang mengampu mata kuliah Multimedia, Game Edukatif, yaitu ibu Nurrizqa, S.Pd., M.T. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media informasi dengan melihat hasil tanggapan oleh ahli media. Ada 2 aspek yang dinilai yaitu aspek desain, dan aspek media. Dari kedua aspek tersebut menghasilkan 14 pertanyaan yang tersedia, berikut hasil penilaian media dalam tabel dibawah ini :

No.	PERTANYAAN	Bobot
1.	Pemanfaatan media dengan materi informasi	4
2.	Desain tampilan komik strip	4
3.	Detail gambar yang ditampilkan dalam komik strip jelas	3
4.	Warna desain tampilan komik strip sangat cocok	4
5.	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat	4
6.	Komik strip yang digunakan sesuai untuk anak MTsS	3
7.	Bentuk dan ukuran gambar	3
8.	Alur cerita dalam dialog tokoh dalam media komik menarik	3
9.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	4
10.	Penulisan judul komik	5
11.	Ukuran huruf pada tulisan	5
12.	Kejelasan tulisan	4
13.	Kesesuaian gambar dengan tulisan	3
14.	Variasi gambar	4
Jumlah		53
Rata-rata		3,7
Persentase		75%
Kategori		Bagus Sekali

Setelah ahli media diberikan lembar angket yang berisi pertanyaan untuk menilai media yang telah di uji coba. Setelah di uji coba mendapatkan persentase 75% yang dapat disimpulkan media informasi poster komik strip bagus sekali untuk digunakan untuk menyampaikan informasi dan sebagai sumber informasi santri.

Lampiran 5. Form Penilaian Kuisisioner Ahli Media 2

KUISISIONER PENGUJIAN POSTER KOMIK STRIP PENTINGNYA MEMATUHI TATA TERTIB KEPADA AHLI MEDIA

Nama Penguji : Cut Azhar Fuady, S Pd I, M.T

PETUNJUK

Setelah melihat dan membaca Komik Strip yang bertema Pentingnya Mematuhi Tata Tertib, isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :

5 = Sangat Bagus Sekali
4 = Sangat Bagus
3 = Bagus
2 = Cukup Bagus
1 = Tidak Bagus

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi informasi		✓			
2	Desain tampilan komik strip		✓			
3	Detail gambar yang ditampilkan dalam komik strip jelas		✓			
4	Warna desain tampilan komik strip sangat cocok		✓			
5	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat		✓			
6	Komik strip yang digunakan sesuai untuk anak MTsS	✓				
7	Bentuk dan ukuran gambar	✓				
8	Alur cerita dalam dialog tokoh dalam media komik menarik		✓			
9	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	✓				

10	Penulisan judul komik	✓				
11	Ukuran huruf pada tulisan	✓				
12	Kejelasan tulisan	✓				
13	Kesesuaian gambar dengan tulisan	✓				
14	Variasi gambar	✓				

KESIMPULAN

Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media informasi ini dapat :

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

Saran dari Penguji Materi :

Lampiran 6. Hasil Penelitian Ahli Media 2

Penilaian Ahli Media 2

Penilaian terhadap komik strip sebagai media informasi pentingnya mematuhi tata tertib ini dilakukan oleh Dosen UIN Ar-Raniry yaitu Bapak Cut Azhar Fuady, S.Pd.I., M.T. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media informasi dengan melihat hasil tanggapan oleh ahli media ke-2. Ada 2 aspek yang dinilai yaitu aspek desain, dan aspek media. Dari kedua aspek tersebut menghasilkan 14 pertanyaan yang tersedia, berikut hasil penilaian media dalam tabel dibawah ini :

No.	PERTANYAAN	Bobot
1.	Pemanfaatan media dengan materi informasi	4
2.	Desain tampilan komik strip	4
3.	Detail gambar yang ditampilkan dalam komik strip jelas	4
4.	Warna desain tampilan komik strip sangat cocok	4
5.	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat	4
6.	Komik strip yang digunakan sesuai untuk anak MTsS	5
7.	Bentuk dan ukuran gambar	5
8.	Alur cerita dalam dialog tokoh dalam media komik menarik	4
9.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	5
10.	Penulisan judul komik	5
11.	Ukuran huruf pada tulisan	5
12.	Kejelasan tulisan	5
13.	Kesesuaian gambar dengan tulisan	5
14.	Variasi gambar	5
Jumlah		64
Rata-rata		4,5
Persentase		91%
Kategori		Sangat Bagus Sekali

Setelah ahli media diberikan lembar angket yang berisi pertanyaan untuk menilai media yang telah di uji coba. Setelah di uji coba mendapatkan persentase 91% yang dapat disimpulkan media informasi poster komik strip sangat bagus sekali untuk digunakan dalam menyampaikan informasi dan sebagai sumber informasi santri.

Lampiran 7. Form Penilaian Kuisisioner Ahli Materi

KUISISIONER PENGUJIAN POSTER KOMIK STRIP PENTINGNYA MEMATUHI TATA TERTIB KEPADA AHLI MATERI

Nama Penguji : Miftahul Jannah, S.Pd

PETUNJUK
Setelah melihat dan membaca Komik Strip yang bertema Pentingnya Menatuhi Tata Tertib, isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :
5 = Sangat Setuju Sekali
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Cukup Setuju
1 = Tidak Setuju

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Materi informasi yang disajikan dalam media komik strip sesuai dengan tata tertib sekolah		✓			
2	Materi informasi didalam komik mudah dipahami		✓			
3	Materi informasi didalam komik mampu menambahkan kesadaran dan meningkatkan kedisiplinan			✓		
4	Materi informasi yang disampaikan didalam komik padat dan jelas	✓				
5	Materi informasi yang disajikan jelas sesuai dengan judul komik	✓				
6	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian santri		✓			
7	Bahasa yang digunakan santun dan sesuai		✓			

8	Materi informasi dari keempat tata tertib sudah sesuai dan sangat jelas		✓			
9	Perbedaan keempat informasi tata tertib dapat dipahami	✓				
10	Materi informasi yang diberikan dalam bentuk poster komik strip mudah untuk dipahami	✓				
11	Media poster komik sudah mengikuti perkembangan teknologi	✓				
12	Materi informasi dapat dibaca dimana saja dan kapan saja	✓				
13	Warna desain tampilan sudah cocok dan diberikan gambar sesuai dengan tampilan		✓			

KESIMPULAN
Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :
Media informasi ini dapat :

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

Saran dari Penguji Materi :

Lampiran 8. Hasil Penelitian Ahli Materi

Penilaian Ahli Materi

Penilaian terhadap komik strip sebagai media informasi pentingnya mematuhi tata tertib ini dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar yaitu Ibu Miftahul Jannah, S.Pd. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media informasi dengan melihat hasil tanggapan oleh ahli materi. Ada 4 aspek yang dinilai yaitu aspek desain, dan aspek media, aspek bahasa dan aspek materi. Dari keempat aspek tersebut menghasilkan 13 pertanyaan yang tersedia, berikut hasil penilaian materi dalam tabel dibawah ini :

No.	PERTANYAAN	Bobot
1.	Materi informasi yang disajikan dalam media komik strip sesuai dengan tata tertib sekolah	4
2.	Materi informasi didalam komik mudah dipahami	4
3.	Materi informasi didalam komik mampu menambahkan kesadaran dan meningkatkan kedisiplinan	3
4.	Materi informasi yang disampaikan didalam komik padat dan jelas	5
5.	Materi informasi yang disajikan jelas sesuai dengan judul komik	5
6.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian santri	4
7.	Bahasa yang digunakan santun dan sesuai	4
8.	Materi informasi dari keempat tata tertib sudah sesuai dan sangat jelas	4
9.	Perbedaan keempat informasi tata tertib dapat dipahami	5
10.	Materi informasi yang diberikan dalam bentuk poster komik strip mudah untuk dipahami	5
11.	Media poster komik sudah mengikuti perkembangan teknologi	5
12.	Materi informasi dapat dibaca dimana saja dan kapan saja	5
13.	Warna desain tampilan sudah cocok dan diberikan gambar sesuai dengan tampilan	4
Jumlah		57
Rata-rata		4,3
Persentase		87%
Kategori		Sangat Bagus Sekali

Lampiran 9. Form Responden Santri

KUISIONER RESPONDEN SANTRI TERHADAP MEDIA INFORMASI KOMIK

Nama Siswa : Samsul Jannah Samsul-Jannah
Kelas : VIII

PETUNJUK
Setelah melihat dan membaca Komik Strip yang bertema Pentingnya Mematuhi Tata Tertib, isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :
5 = Sangat Setuju Sekali
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Cukup Setuju
1 = Tidak Setuju

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Materi informasi yang disajikan pada media informasi berbentuk poster komik mudah saya pahami			✓		
2	Penyajian materi pada media informasi berbentuk poster komik sesuai dengan tata tertib di dayah	✓				
3	Desain tampilan media informasi berbentuk poster komik yang digunakan menarik	✓				
4	Dengan adanya komik strip pada media informasi berbentuk poster memudahkan saya dalam mendapatkan informasi tentang tata tertib di dayah	✓				
5	Penggunaan media informasi berbentuk poster komik sangat mudah dipahami		✓			
6	Dengan adanya media informasi berbentuk poster komik ini memudahkan saya mendapatkan informasi secara mandiri saat tidak ada guru		✓			
7	Saya mengerti dengan informasi tata tertib yang					

disajikan						
8	Memudahkan saya dalam membedakan dari keempat tata tertib yang disajikan	✓				
9	Keempat materi yang disajikan pada media informasi relevan dengan tata tertib di dayah		✓			
10	Media informasi berbentuk poster komik ini menyajikan gambar yang dapat membantu menguji pemahaman saya tentang tata tertib yang berlaku di dayah	✓				
11	Penyajian materi dalam media informasi berbentuk poster komik ini membantu saya dalam mengetahui tata tertib apa saja yang terdapat di dayah	✓				
12	Jenis huruf pada media informasi berbentuk poster komik ini sederhana dan mudah dibaca		✓			
13	Gaya bahasa yang digunakan pada media informasi berbentuk poster komik ini mudah dipahami	✓				
14	Media informasi berbentuk poster komik memberikan suasana baru dalam penyampaian informasi	✓				

Saran :

TERIMA KASIH ATAS KESEDIANNYA DALAM MENGISI KUISIONER INI DAN IKUT BERPARTISIPASI DALAM MENYELESAIKAN PENELITIAN KAMI

Lampiran 10. Hasil Responden Santri

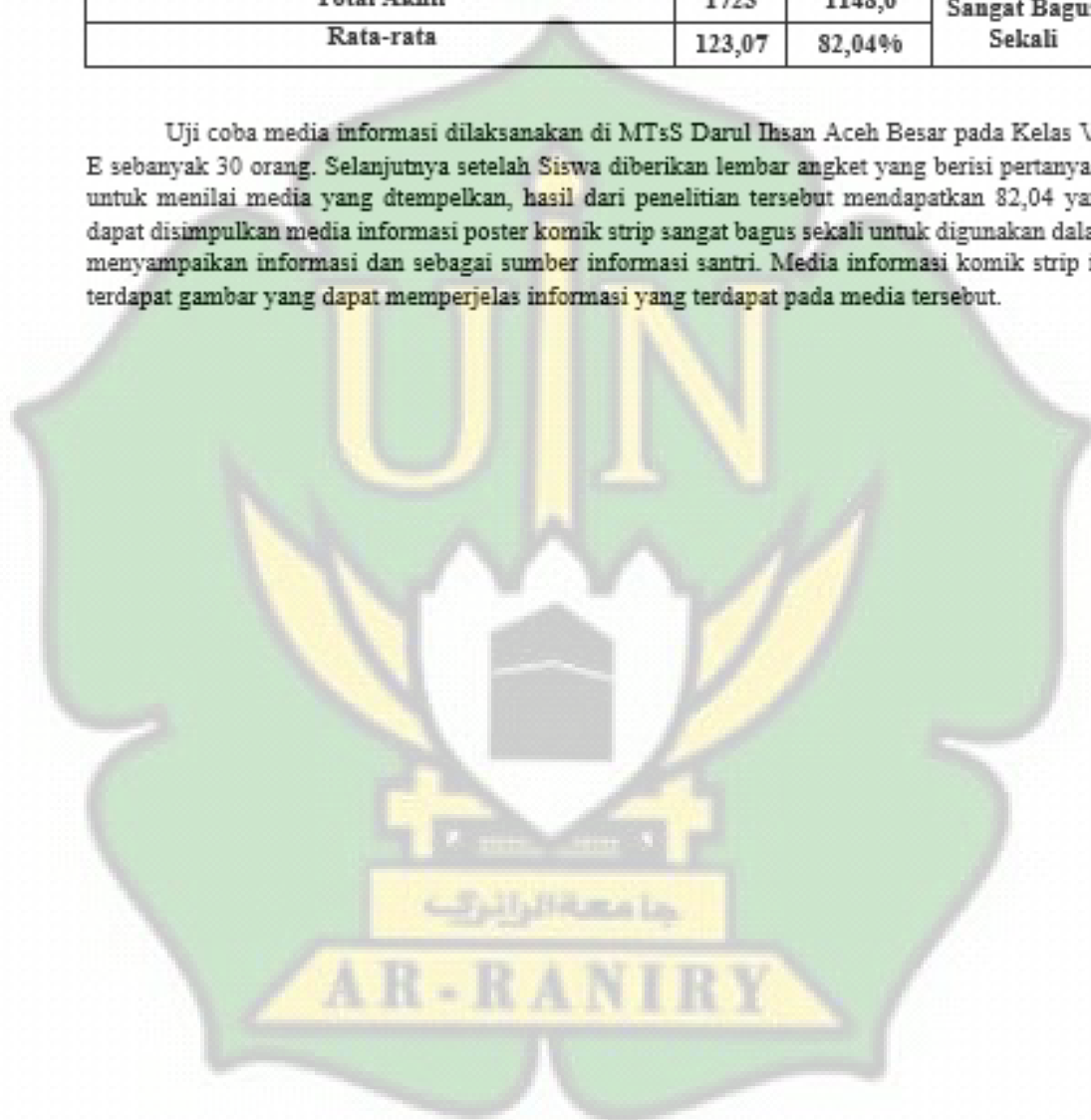
Hasil Tanggapan dari Santri

Penilaian terhadap komik strip sebagai media informasi pentingnya mematuhi tata tertib ini dilakukan oleh Santri kelas VII E di MTsS Darul Ihsan Aceh. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media informasi dengan melihat hasil tanggapan oleh santri. Ada 4 aspek yang dinilai yaitu aspek desain, dan aspek media, aspek bahasa dan aspek materi. Dari keempat aspek tersebut menghasilkan 14 pertanyaan yang tersedia, berikut hasil penilaian media dalam tabel dibawah ini :

No.	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kategori
1.	Materi informasi yang disajikan pada media informasi berbentuk poster komik mudah saya pahami	116	77,33%	Bagus Sekali
2.	Penyajian materi pada media informasi berbentuk poster komik sesuai dengan tata tertib di dayah	122	81,33%	Sangat Bagus Sekali
3.	Desain tampilan media informasi berbentuk poster komik yang digunakan menarik	129	86%	Sangat Bagus Sekali
4.	Dengan adanya komik strip pada media informasi berbentuk poster memudahkan saya dalam mendapatkan informasi tentang tata tertib di dayah	124	82,66%	Sangat Bagus Sekali
5.	Penggunaan media informasi berbentuk poster komik sangat mudah dipahami	116	77,33%	Bagus Sekali
6.	Dengan adanya media informasi berbentuk poster komik ini memudahkan saya mendapatkan informasi secara mandiri saat tidak ada guru	108	72%	Bagus Sekali
7.	Saya mengerti dengan informasi tata tertib yang disajikan	121	80,66%	Sangat Bagus Sekali
8.	Memudahkan saya dalam membedakan dari keempat tata tertib yang disajikan	122	81,33%	Sangat Bagus Sekali
9.	Keempat materi yang disajikan pada media informasi relevan dengan tata tertib di dayah	124	82,66%	Sangat Bagus Sekali
10.	Media informasi berbentuk poster komik ini menyajikan gambar yang dapat membantu menguji pemahaman saya tentang tata tertib yang berlaku di dayah	123	82%	Sangat Bagus Sekali
11.	Penyajian materi dalam media informasi berbentuk poster komik ini membantu saya dalam mengetahui tata tertib apa saja yang terdapat di dayah	132	88%	Sangat Bagus Sekali
12.	Jenis huruf pada media informasi berbentuk poster komik ini sederhana dan mudah dibaca	125	83,33%	Sangat Bagus Sekali

13.	Gaya bahasa yang digunakan pada media informasi berbentuk poster komik ini mudah dipahami	125	83,33%	Sangat Bagus Sekali
14.	Media informasi berbentuk poster komik memberikan suasana baru dalam penyampaian informasi	136	90,66%	Sangat Bagus Sekali
Total Akhir		1723	1148,6	Sangat Bagus Sekali
Rata-rata		123,07	82,04%	

Uji coba media informasi dilaksanakan di MTs Darul Ihsan Aceh Besar pada Kelas VII E sebanyak 30 orang. Selanjutnya setelah Siswa diberikan lembar angket yang berisi pertanyaan untuk menilai media yang ditempelkan, hasil dari penelitian tersebut mendapatkan 82,04 yang dapat disimpulkan media informasi poster komik strip sangat bagus sekali untuk digunakan dalam menyampaikan informasi dan sebagai sumber informasi santri. Media informasi komik strip ini terdapat gambar yang dapat memperjelas informasi yang terdapat pada media tersebut.



Lampiran 11. Form Penilaian Kuisisioner Guru

KUISIONER PENGUJIAN KEEFEKTIVITAS POSTER KOMIK STRIP PENTINGNYA MEMATUHI TATA TERTIB KEPADA GURU

Nama Penguji : Miftahul Jannah, S.Pd

PETUNJUK

Setelah melihat dan membaca Komik Strip yang bertema Pentingnya Mematuhi Tata Tertib, isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :

5 = Sangat Setuju Sekali
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Cukup Setuju
1 = Tidak Setuju

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI			
		5	4	3	2
1	Dengan adanya komik strip pada media informasi berbentuk poster memudahkan santri dalam mendapatkan informasi tentang tata tertib di dayah	✓			
2	Dengan adanya media informasi poster komik membuat santri lebih disiplin terhadap tata tertib			✓	
3	Dengan adanya media informasi poster komik berkurangnya santri yang melakukan pelanggaran tata tertib		✓		
4	Media informasi komik dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri santri pentingnya mematuhi tata tertib		✓		
5	Dengan adanya media informasi poster komik mudah diterapkan tata tertib dalam keseharian santri		✓		
6	Dengan adanya media informasi poster komik membuat santri mengetahui bagaimana bentuk sanksi dalam pelanggaran tata tertib	✓			

7	Dengan adanya media informasi poster komik membuat santri patuh terhadap tata tertib			✓	
8	Media informasi poster komik mudah di aplikasikan oleh santri		✓		

KESIMPULAN

Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media informasi ini dapat :

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

Saran dari Guru :

Lampiran 12. Hasil Penilaian Guru

Penilaian Guru

Penilaian terhadap komik strip sebagai media informasi pentingnya mematuhi tata tertib ini dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTsS Darul Ihsan Aceh Besar yaitu Ibu Miftahul Jannah, S.Pd. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifitasan dari media informasi dengan melihat hasil tanggapan oleh guru di Darul Ihsan. Berikut hasil penilaian guru dalam tabel dibawah ini :

No.	PERTANYAAN	Bobot
1.	Dengan adanya komik strip pada media informasi berbentuk poster memudahkan santri dalam mendapatkan informasi tentang tata tertib di dayah	5
2.	Dengan adanya media informasi poster komik membuat santri lebih disiplin terhadap tata tertib	3
3.	Dengan adanya media informasi poster komik berkurangnya santri yang melakukan pelanggaran tata tertib	4
4.	Media informasi komik dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri santri pentingnya mematuhi tata tertib	4
5.	Dengan adanya media informasi poster komik mudah diterapkan tata tertib dalam keseharian santri	4
6.	Dengan adanya media informasi poster komik membuat santri mengetahui bagaimana bentuk sanksi dalam pelanggaran tata tertib	5
7.	Dengan adanya media informasi poster komik membuat santri patuh terhadap tata tertib	3
8.	Media informasi poster komik mudah di aplikasikan oleh santri	4
Jumlah		32
Rata-rata		4
Persentase		80%
Kategori		Sangat Bagus Sekali

Lampiran 13. Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen

Tahap ini menggunakan rumus korelasi produk moment, didalam instrumen terdapat 14 pertanyaan dari 4 aspek. Keempat aspek itu adalah aspek materi, aspek bahasa, aspek desain dan aspek media. Menurut sugiyono r tabel dengan jumlah responden 30 objek memiliki nilai 0,374 dengan nilai r tabel yang telah ditentukan. Setelah mencari r hitung sesuai dengan rumus korelasi produk moment mendapatkan hasil yang berada di tabel ini :

Item Soal	rTabel	rHitung	Keterangan
1	0,374	0,402	Valid
2	0,374	0,419	Valid
3	0,374	0,785	Valid
4	0,374	0,498	Valid
5	0,374	0,467	Valid
6	0,374	0,381	Valid
7	0,374	0,454	Valid
8	0,374	0,555	Valid
9	0,374	0,396	Valid
10	0,374	0,423	Valid
11	0,374	0,498	Valid
12	0,374	0,481	Valid
13	0,374	0,469	Valid
14	0,374	0,399	Valid

Hasil dari uji coba yang merangkup 14 pertanyaan didalam angket penilaian mendapatkan hasil semua valid.

Nama Santri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total (Y)
Aviful Akram	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	4	3	37
Azanul Althaf	3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	62
Azri Tajrian	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	61
Din Darmawan	3	5	3	3	4	5	2	5	5	1	2	3	5	5	51
Dzimar Alfawwaz	5	2	5	5	5	1	5	5	1	5	5	2	3	5	54
Fadhal Muarif	3	5	4	5	3	3	4	5	4	5	5	4	3	4	57
Hafas Hafizie	5	4	3	4	3	1	4	3	5	4	5	3	4	5	53
M.Rafif Ramazan	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	61
M.Ziyad Alkamil	5	5	5	4	4	3	5	5	3	3	4	5	5	4	60
Muhammad	5	2	5	5	3	5	3	3	4	5	4	5	4	5	58
Muhammad Chaniago	3	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	58
Muhammad Ikhsan	4	3	2	3	3	5	2	1	3	4	3	5	3	5	46
Muhammad Ilham Al Fattaah	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	63
Muhammad Kamal	5	3	5	5	4	4	5	5	3	3	4	5	5	5	61
Muhammad Rauyan Alfais Firbait	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	63
Muhammad Rizquillah	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	65
Muharammul Fahmi	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	64
Raja Raffaiz Syauqi	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	56
Rajul Ikram	5	4	5	4	4	3	5	3	3	3	4	5	5	4	57
Rajulus Sabqi	3	5	4	5	3	2	5	5	5	4	5	5	5	4	60
Reffal Rahmat	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	5	57
Risky Aditya	3	4	4	5	2	4	4	3	3	5	5	3	3	4	52
Risky Akhbar	3	3	5	4	5	1	5	3	4	5	4	5	4	3	54
Rizky Aldino	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	61
Safrul Fairyan	3	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	5	5	5	58
Samy Al-Jannatan S	3	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	62
Syifa' Ul Qulub	5	5	5	4	4	2	5	5	5	5	5	4	5	5	64
T.M Daffa Al-Ghifari	3	5	4	3	3	3	3	3	4	3	5	4	3	4	50
Teuku Irsal Hadi	2	3	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	5	53
Teuku Alfarazi	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	65
Σx	116	122	129	124	116	108	121	122	124	123	132	125	125	136	
Σy															1723

Σxy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Aviful Akram	111	111	37	111	111	37	111	111	111	37	111	111	148	111
Azanul Althaf	186	310	310	186	186	310	310	310	310	310	310	248	310	248
Azri Tajrian	244	244	305	244	244	244	183	305	244	305	305	305	244	305
Din Darmawan	153	255	153	153	204	255	102	255	255	51	102	153	255	255
Dzimar Alfawwaz	270	108	270	270	270	54	270	270	54	270	270	108	162	270
Fadhal Muarif	171	285	228	285	171	171	228	285	228	285	285	228	171	228
Hafas Hafizie	265	212	159	212	159	53	212	159	265	212	265	159	212	265
M.Rafif Ramazan	244	183	305	244	305	305	244	244	305	244	305	244	244	305
M.Ziyad Alkamil	300	300	300	240	240	180	300	300	180	180	240	300	300	240
Muhammad	290	116	290	290	174	290	174	174	232	290	232	290	232	290
Muhammad Chaniago	174	232	232	232	290	290	232	174	232	290	290	232	232	232
Muhammad Ikhsan	184	138	92	138	138	230	92	46	138	184	138	230	138	230
Muhammad Ilham Al Fattaah	252	315	315	252	252	315	315	252	252	189	315	315	315	315
Muhammad Kamal	305	183	305	305	244	244	305	305	183	183	244	305	305	305
Muhammad Rauyan Alfais Firbait	252	315	315	252	315	315	252	252	315	315	252	252	252	315
Muhammad Rizquillah	325	325	260	325	325	325	325	260	325	195	325	325	260	325
Muharammul Fahmi	320	256	256	320	320	192	320	320	320	256	256	320	320	320
Raja Raffaiz Syauqi	168	224	224	224	224	168	224	280	280	280	224	168	224	224
Rajul Ikram	285	228	285	228	228	171	285	171	171	171	228	285	285	228
Rajulus Sabqi	180	300	240	300	180	120	300	300	300	240	300	300	300	240
Reffal Rahmat	228	228	285	171	228	171	228	228	285	228	285	171	228	285
Risky Aditya	156	208	208	260	104	208	208	156	156	260	260	156	156	208
Risky Akhbar	162	162	270	216	270	54	270	162	216	270	216	270	216	162
Rizky Aldino	244	244	305	244	244	244	183	305	244	305	305	305	244	305
Safrul Fairyan	174	232	290	232	232	290	174	232	232	174	290	290	290	290
Samy Al-Jannatan S	186	310	310	310	248	248	186	310	248	310	310	248	310	310
Syifa' Ul Qulub	320	320	320	256	256	128	320	320	320	320	320	256	320	320
T.M Daffa Al-Ghifari	150	250	200	150	150	150	150	150	200	150	250	200	150	200
Teuku Irsal Hadi	106	159	159	212	159	212	265	212	265	265	212	159	159	265
Teuku Alfarazi	325	325	325	325	260	325	260	260	325	325	325	325	260	260
Σxy	6730	7078	7553	7187	6731	6293	7028	7108	7191	7152	7654	7258	7242	7856

x2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total
Avitul Akram	9	9	1	9	9	1	9	9	9	1	9	9	16	9	1369
Azanul Alkhaf	9	25	25	9	9	25	25	25	25	25	25	16	25	16	3844
Azri Tajrian	16	16	25	16	16	16	9	25	16	25	25	25	16	25	3721
Din Darmawan	9	25	9	9	16	25	4	25	25	1	4	9	25	25	2601
Dzimar Alfawwaz	25	4	25	25	25	1	25	25	1	25	25	4	9	25	2916
Fadhal Muarriif	9	25	16	25	9	9	16	25	16	25	25	16	9	16	3249
Hafas Hafizie	25	16	9	16	9	1	16	9	25	16	25	9	16	25	2809
M.Rafif Ramazan	16	9	25	16	25	25	16	16	25	16	25	16	16	25	3721
M.Ziyad Alkamil	25	25	25	16	16	9	25	25	9	9	16	25	25	16	3600
Muhammad	25	4	25	25	9	25	9	9	16	25	16	25	16	25	3364
Muhammad Chaniago	9	16	16	16	25	25	16	9	16	25	25	16	16	16	3364
Muhammad Ikhsan	16	9	4	9	9	25	4	1	9	16	9	25	9	25	2116
Muhammad Ilham Al Fattaah	16	25	25	16	16	25	25	16	16	9	25	25	25	25	3969
Muhammad Kamal	25	9	25	25	16	16	25	25	9	9	16	25	25	25	3721
Muhammad Rauyan Alfais Firtait	16	25	25	16	25	25	16	16	25	25	16	16	16	25	3969
Muhammad Rizqullah	25	25	16	25	25	25	25	16	25	9	25	25	16	25	4225
Muharammul Fahmi	25	16	16	25	25	9	25	25	25	16	16	25	25	25	4096
Raja Raffaiiz Syauqi	9	16	16	16	16	9	16	25	25	25	16	9	16	16	3136
Rajul Ikram	25	16	25	16	16	9	25	9	9	9	16	25	25	16	3249
Rajulus Sabqi	9	25	16	25	9	4	25	25	25	16	25	25	25	16	3600
Reffal Rahmat	16	16	25	9	16	9	16	16	25	16	25	9	16	25	3249
Risky Aditya	9	16	16	25	4	16	16	9	9	25	25	9	9	16	2704
Risky Alkhbar	9	9	25	16	25	1	25	9	16	25	16	25	16	9	2916
Rizky Aldino	16	16	25	16	16	16	9	25	16	25	25	25	16	25	3721
Safrul Fairyan	9	16	25	16	16	25	9	16	16	16	9	25	25	25	3364
Samy Al-Jannatan S	9	25	25	25	16	16	9	25	16	25	25	16	25	25	3844
Syifa UI Qulub	25	25	25	16	16	4	25	25	25	25	25	16	25	25	4096
T.M Daffa Al-Ghifari	9	25	16	9	9	9	9	9	16	9	25	16	9	16	2500
Teuku Irsal Hadi	4	9	9	16	9	16	25	16	25	25	16	9	9	25	2809
Teuku Alfarazi	25	25	25	25	16	25	16	16	25	25	25	25	16	16	4225
	474	522	585	528	468	446	515	526	540	543	600	545	537	628	100067
	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σx2	Σy2

Teuku Irsal Hadi	2	3	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	5	53
Teuku Alfarazi	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	65
Σx	116	122	129	124	116	108	121	122	124	123	132	125	125	136	
Σy															1723
(Σx)2	13456	14884	16641	15376	13456	11664	14641	14884	15376	15129	17424	15625	15625	18496	
Σxy	6730	7078	7553	7187	6731	6299	7028	7108	7191	7152	7654	7258	7242	7856	
Σx2	474	522	585	528	468	446	515	526	540	543	600	545	537	628	
N	30														
NΣxy	201900	212340	226590	215610	201930	188970	210840	213240	215730	214560	229620	217740	217260	235680	
NΣx2	14220	15660	17550	15840	14040	13380	15450	15780	16200	16290	18000	16350	16110	18840	
Σy2	100067														
NΣy2	3002010														
(Σy)2	2968729														
NΣxy-ΣxΣy	2032	2134	4323	1958	2062	2886	2357	3034	2078	2631	2184	2365	1885	1352	
NΣx2-(Σx)2	764	776	909	464	584	1716	809	896	824	1161	576	725	485	344	
NΣy2-(Σy)2	33281														
Rxy	0,402976	0,419919	0,785968	0,498259	0,467718	0,381891	0,454242	0,555601	0,396811	0,423259	0,498819	0,481464	0,469183	0,399576	
kriteria	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	

Lampiran 14. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas Instrumen

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Soal 1.

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{30 \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{30(474 - (13456))\} \{30(100067 - (2968729))\}}} \\ &= \frac{30 \cdot 6730 - (116)(1723)}{\sqrt{\{30(474 - (13456))\} \{30(100067 - (2968729))\}}} \\ &= \frac{201 \cdot 900 - 199 \cdot 868}{\sqrt{(764)(33 \cdot 281)}} \\ &= \frac{2 \cdot 032}{\sqrt{25 \cdot 426 \cdot 689}} \\ &= \frac{2 \cdot 032}{5 \cdot 045,4} = 0,402 \rightarrow \text{Valid.} \end{aligned}$$

Lampiran 15. Uji Realibilitas Instrumen

Setelah diperiksa hasil dari reabilitas dengan kriteria $r \text{ Hitung} > r \text{ Tabel}$ dengan taraf 5%, maka alat ukur ini dinyatakan reliable. Hasil perhitungan reabilitas dapat dilihat pada tabel :

r Tabel	r Hitung (alpha ronbach)	Keterangan
0,374	0,719	Reliable

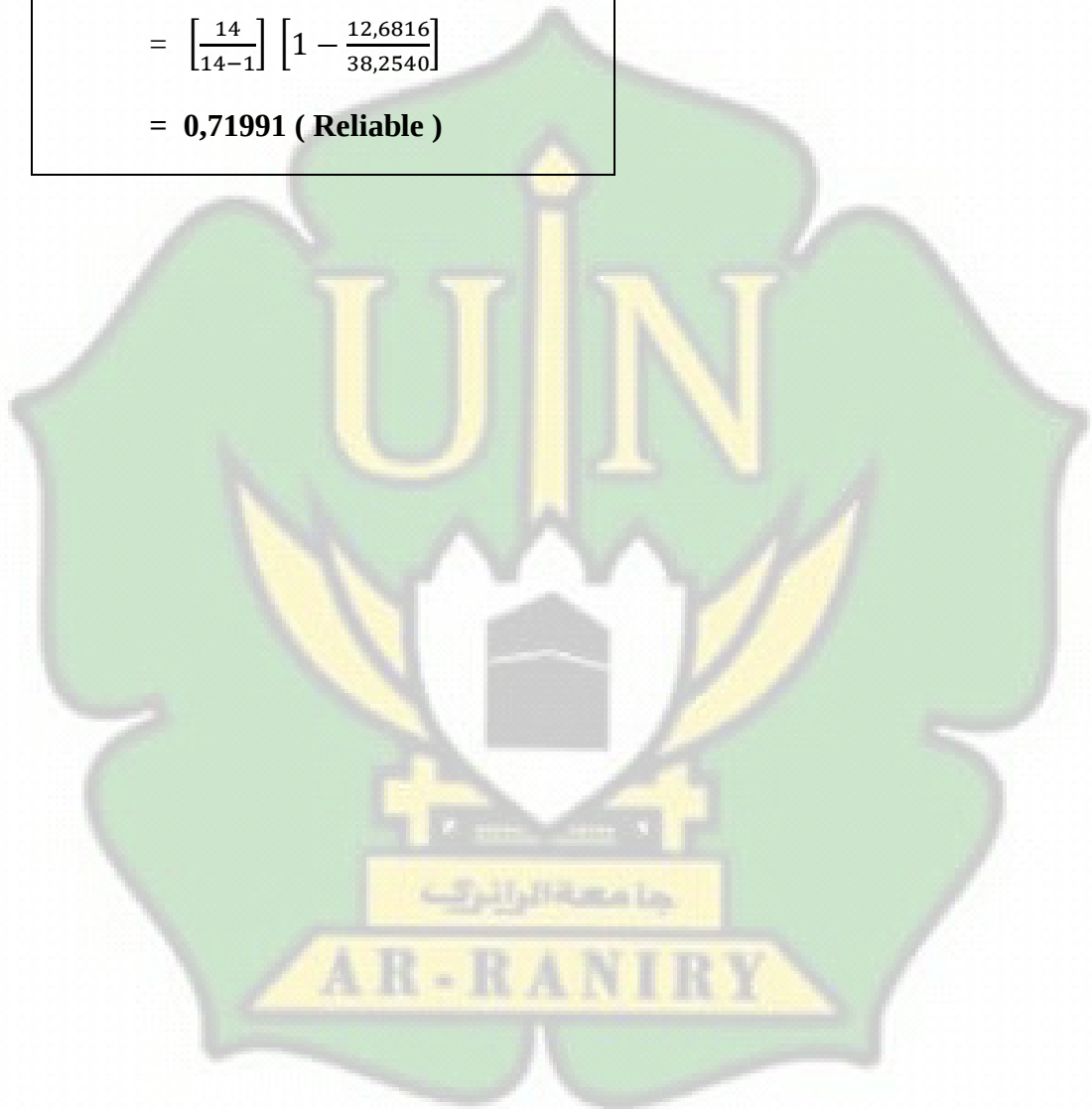
1	Nama Santri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total
2	Aviful Akram	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	4	3	37
3	Azanul Althaf	3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	62
4	Azri Tajrian	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	61
5	Din Darmawan	3	5	3	3	4	5	2	5	5	1	2	3	5	5	51
6	Dzimar Alfawwaz	5	2	5	5	5	1	5	5	1	5	5	2	3	5	54
7	Fadhal Muarif	3	5	4	5	3	3	4	5	4	5	5	4	3	4	57
8	Hafas Hafizie	5	4	3	4	3	1	4	3	5	4	5	3	4	5	53
9	M.Rafif Ramazan	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	61
10	M.Ziyad Alkamil	5	5	5	4	4	3	5	5	3	3	4	5	5	4	60
11	Muhammad	5	2	5	5	3	5	3	3	4	5	4	5	4	5	58
12	Muhammad Chaniago	3	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	58
13	Muhammad Ikhsan	4	3	2	3	3	5	2	1	3	4	3	5	3	5	46
14	Muhammad Ilham Al Fattaah	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	63
15	Muhammad Kamal	5	3	5	5	4	4	5	5	3	3	4	5	5	5	61
16	Muhammad Rauyan Alfais Firaibait	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	63
17	Muhammad Rizqullah	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	65
18	Muharammul Fahmi	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	64
19	Raja Raffaiz Syauqi	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	56
20	Rajul Ikram	5	4	5	4	4	3	5	3	3	3	4	5	5	4	57
21	Rajulus Sabqi	3	5	4	5	3	2	5	5	5	4	5	5	5	4	60
22	Reffal Rahmat	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	5	57
23	Risky Aditya	3	4	4	5	2	4	4	3	3	5	5	3	3	4	52
24	Risky Akhbar	3	3	5	4	5	1	5	3	4	5	4	5	4	3	54
25	Rizky Aldino	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	61
26	Safrol Fajryan	3	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	5	5	5	58
27	Samy Al-Jannatan S	3	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	62
28	Syifa 'Ul Qulub	5	5	5	4	4	2	5	5	5	5	5	4	5	5	64
29	T.M Daffa Al-Ghifari	3	5	4	3	3	3	3	4	3	5	4	3	3	4	50
30	Teuku Irsal Hadi	2	3	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	5	53
31	Teuku Alfarazi	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	65
32	Varian Butir	0,87816	0,89195	1,04483	0,53333	0,67126	1,97241	0,92989	1,02989	0,94713	1,33448	0,66207	0,83333	0,55747	0,39540	38,2540
33	Jumlah Varian Butir	12,6816														
34		0,7199118														

Rumus Reabilitas Cronbach Alpha

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$= \left[\frac{14}{14-1} \right] \left[1 - \frac{12,6816}{38,2540} \right]$$

$$= \mathbf{0,71991 \text{ (Reliable)}}$$



Dokumentasi Penelitian

