

Pengembangan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Alternatif Tema Analisis Sunah dan Hadis

**Miftahul Khair Abdul Muqsih,¹ Abdulloh Hamid,¹ Mohammad Salehuddin,²
Winarto Eka Wahyudi³**

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

²IAIN Samarinda Kalimantan Timur

³Universitas Islam Lamongan

Email: abdulmuqsih440@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kelayakan media komik strip dengan tema analisis sunah dan hadis yang dikembangkan berdasarkan kelayakan teoritis, yaitu hasil validasi dosen ahli, dan berdasarkan kelayakan empiris, yaitu respons siswa. Penelitian R & D ini menggunakan model 4-D (*4-D models*) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Tahap *define* dalam implementasi pembelajaran Alquran Hadis di MA Asy-Syakur menggunakan Kurikulum 13 yang direvisi. Tahap *design* menghasilkan desain awal komik menjadi sebuah draf awal yang selanjutnya dilakukan pada tahap *develop* didapatkan hasil validasi oleh 3 dosen ahli. Langkah selanjutnya adalah uji coba terbatas kepada 15 siswa MA Asy-Syakur kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik strip dengan tema analisis sunah dan hadis yang dikembangkan layak untuk digunakan, di mana hasil persentase kelayakan berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli sebesar 82,6 % dan hasil respons yang diberikan siswa sebesar 92,7%.

Kata kunci: Komik strip, pengembangan, media pembelajaran, sunah dan hadis.

Abstract: This study aims to describe the feasibility of comic strip media with the theme of analysis of sunnah and ḥadīth which was developed based on theoretical feasibility, namely the results of expert lecturer validation and based on empirical feasibility, namely student responses. The design of this study uses the 4-D model which consists of 4 stages, namely defining, designing, developing, and disseminating. However, this research is limited to the development stage. The define stage in the implementation of learning Qur'an Ḥadīth in MA Asy-Syakur uses the revised Curriculum 13. The design stage resulted in the initial design of the comic into an initial draft which was then carried out at the develop stage and the validation results were obtained by 3 expert lecturers. The next step is a limited trial for 15 tenth grade students of MA Asy-Syakur. The results of the research show that the comic strip media with the theme of analysis of sunnah and ḥadīths developed is feasible to use, where the percentage of feasibility results based on the validation results of expert lecturers is 82,6% and the results of the responses given by the students were 92.7%.

Keywords: Comic strip, development, learning media, sunnah and ḥadīth.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam penyelenggaraannya, pendidikan merupakan proses yang terjadi secara alami atau tidak sengaja. Selanjutnya, pendidikan juga merupakan proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan

aturan yang berlaku terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan.¹ Paradigma baru tentang pendidikan lebih memfokuskan pada siswa sebagai makhluk yang mempunyai potensi untuk belajar dan berkembang.² Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam aktivitas pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Dalam pelaksanaannya tentu harus memperhatikan beberapa pertimbangan demi berhasilnya tujuan dari pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran tentu harus ditopang oleh beberapa aspek, yakni peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Sayangnya, saat ini belum adanya keselarasan antara ketiga aspek tersebut dalam aktivitas belajar mengajar menjadi masalah tersendiri. Beberapa bentuk dari ketidakselarasan tersebut adalah verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak berpusat dan tidak terjadinya pemahaman.³ Hal tersebut dapat terjadi lantaran belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga keberadaan media pembelajaran memiliki tempat yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar.

Seperti halnya pada pembelajaran Qur'an Hadis tentu hal yang harus dipelajari bagi pelajar, khususnya siswa di Madrasah. Terlebih, Qur'an dan Hadis merupakan pedoman bagi umat islam dalam menjalani kehidupan sehari-hari di mana seringkali terjadi kesalahfahaman dalam memahami hadis dan sunah, bahkan sering terjadi kekeliruan kapan kita menggunakan kata hadis dan kapan menggunakan kata sunah. Penyampaian pelajaran Qur'an Hadis, terutama pada materi analisis sunah dan hadis, guru haruslah mampu memotivasi siswa untuk memahami dan menjaga keimanan secara benar serta mengamalkan pembiasaan untuk melaksanakan kehidupan sehari-hari berdasarkan Qur'an dan Hadis.

Pembelajaran Qur'an Hadis di madrasah, terutama Madrasah Aliyah, menggunakan buku-buku pelajaran berupa *textbook* dengan berisikan materi-materi yang penyampaiannya masih satu arah, yakni berpusat dari guru ke siswa. Terlebih pada materi Analisis hadis dan sunah yang membutuhkan sarana dan prasarana, terutama referensi kitab dan hadis untuk pemahaman siswa lebih lanjut mengenai analisis sunah, hadis, *khabar*, dan *athar*. Selain itu,

¹Ngatiman dan Rustam Ibrahim, "Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam* (2018): 53.

²Pete Era Restiani, Sukainil Ahzan, dan Dwi Sabda Budi Prasetya, "Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal dan Penerapannya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar," *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* (2015): 65.

³A. Marzuki, "Model-Model Pembelajaran PAI Inovatif dan Kontekstual," *Tarbiyah* (2017): 36.

faktor yang menjadi kendala adalah basic siswa yang beragam, di mana banyak siswa yang lulusan baik dari MTs maupun SMP memiliki pengetahuan awal mengenai hadis dan sunah yang berbeda-beda. Untuk itu guru dituntut supaya lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga aktivitas belajar mengajar akan lebih bermakna. Sehingga pemahaman konsep belajar siswa dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang melibatkan logika berpikir dan tingkat pemahaman dan juga siswa diharapkan mampu berpikir kritis dan tidak kesulitan dalam memecahkan masalah.

Salah satu alternatif solusi dari beberapa permasalahan di atas adalah penggunaan media yang tepat supaya kondisi kelas dapat kondusif dan dan pembelajaran lebih efektif serta siswa mampu memiliki keterampilan berpikir kritis.⁴ Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih tertarik dan meningkatkan minat untuk belajar.⁵ Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi. Hal ini dikarenakan melalui media pembelajaran yang tepat, materi dengank konsep bersifat abstrak dapat dibuat lebih konkret.⁶

Komik merupakan salah satu media visual yang dapat dikonsumsi oleh banyak kalangan, termasuk anak-anak, remaja dan dewasa. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu guru untuk menggantikan proses belajar dengan siswa serta dapat mempermudah posisi guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Selain itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga bermanfaat dalam proses pembelajaran dengan dua arah, yakni sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan sebuah informasiserta sebagai media pembelajaran yang dapat pelajari sendiri oleh para siswa. Dalam hal ini, komik sebagai bagian dari media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran. Berkenaan dengan peranan dalam pembelajaran, komik strip memiliki peranan

⁴Riky Nur Cahyo, Wasitohadi Wasitohadi, dan Theresia Sri Rahayu, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui *Model Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD,” *Jurnal Basicedu* (2019): 69.

⁵P. P. Agustini, M. G. R. Kristiantari, “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah,” *Mimbar PGSD* (2016): 77; S. Syaribuddin, I. Khaldun, dan M. Musri, “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Audio Visual Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 1 Panga,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2016): 90.

⁶N. H. Muttaqin, S. Yamtinah, dan S. B. Utomo, “Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Disertai Diskusi dan Media Hyperchem untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar,” *Jurnal Pendidikan Kimia* (2018): 8.

yang cukup besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus memengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Sehingga komik strip dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran.⁷

Berdasarkan berbagai riset dan laporan seperti yang diungkapkan Carry,⁸ bahwa terdapat 80% orang yang gemar membaca komik dari berbagai penjuru dunia. Selain itu komik yang digunakan dalam media pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih termotivasi belajar.⁹ Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa komik merupakan sesuatu yang menyenangkan,¹⁰ serta mampu meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa, dan media komik juga sangat diminati siswa.¹¹ Sehingga, salah satu alternatif tambahan referensi untuk mendampingi *textbook* dalam menunjang kegiatan belajar adalah dengan cara pengembangan media komik strip. Penggunaan komik strip pada pembelajaran Qur'an Hadis sebagai bentuk dari upaya menggalakkan kegiatan literasi pada siswa. Hal ini karena komik strip dalam pembelajaran rupanya mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.¹²

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik strip tema analisis hadis dan sunah sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan praktis.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Adapun jenis model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam hal ini di antaranya adalah *define* (pendefinisian), *design* (disain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pengembangan media pembelajaran ini dalam rangka keperluan guru dan hasil pengembangannya

⁷Didik Purwanto, "Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII," *Jurnal Pendidikan Sains E-Pensa* (2013): 76.

⁸Stephen Cary, "Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom," *Heinemann* (2004): 102.

⁹Jeff Smith, "Popular Songs and Comic Allusion in Contemporary Cinema," *Soundtrack Available* (2020): 49.

¹⁰Steven Graham, "Comics in the Classroom: Something to Be Taken Seriously," *Language Education in Asia* (2011): 45.

¹¹Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati, "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (2012): 88.

¹²Maria Johana dan Ari Widayanti "Komik sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif bagi Siswa SMP," *Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (Juni 2007): 35.

dilakukan di sekolah sendiri, maka satu dari keempat tahapan tersebut, yakni yaitu tahap *disseminate* (penyebaran) belum dilakukan.

Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket telaah, angket validasi, dan angket respons siswa. Data tersebut berupa telaah dosen ahli, validasi media komik strip tema analisis sunah dan hadis dari 3 dosen. Sedangkan angket respons diberikan kepada 15 siswa kelas VII terhadap kelayakan media komik IPA terpadu yang telah dikembangkan. Langkah-langkah dalam pengumpulan data yang dilakukan adalah telaah media komik strip tema analisis sunah dan hadis untuk mendapatkan masukan dan saran pada media tersebut berdasarkan kriteria format tampilan, materi serta bahasa media, validasi untuk mendapatkan penilaian pada media komik strip, dan uji coba terbatas kepada 15 siswa MA Asy-syakur Kelas X. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis secara kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Media komik strip tema analisis sunah dan hadis dianggap layak apabila semua aspek dalam angket mendapat persentase sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria layak dan sangat layak.¹³

Hasil Dan Pembahasan

Pada tahap awal pengembangan dilakukan tahap pendefinisian yang meliputi kegiatan analisis pustaka dan lapangan. Setelah tahap pendefinisian tuntas maka langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan yang meliputi kegiatan pembuatan draf media komik, mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan dalam pembuatan media komik, pembuatan produk, melakukan *review* untuk mendapatkan validasi kepada ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi tersebut.

Uji coba pada tahap validasi produk oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mendapatkan data kevalidan media dari aspek materi dan aspek media. Adapun syarat kevalidan komponen adalah dengan minimal diperolehnya nilai skor rata-rata berkategori baik. Apabila kategori telah mencapai baik, maka komponen sudah dinyatakan layak. Hasil akhir validasi dan uji kelayakan tercapai rata-rata berkategori sangat baik sehingga media komik yang dikembangkan dinilai valid dan layak untuk diuji cobakan lebih lanjut.

Hasil dari tahap desain adalah penyusunan desain awal media komik strip mendapatkan masukan saran positif. Berikutnya dilakukan telaah draf 1 oleh 1 dosen ahli media, 2 dosen ahli materi. Adapun acuan dalam menelaah dan

¹³Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), 34.

memvalidasi pengembangan media komik strip berdasarkan prinsip pengembangan sebuah media visual yang diutarakan oleh Arsyad,¹⁴ serta adaptasi dari paparan BSNP tentang cara mengembangkan media yang baik. Hasil yang ditelaah oleh para penelaah kemudian menjadi draf 2 yang kemudian divalidasi oleh tiga dosen ahli. Nantinya akan diujicobakan secara terbatas kepada 15 siswa MA Asy-Syakur Kelas X sebagai sampel.

Validasi dilakukan oleh dosen ahli untuk diberikan penilaian terhadap kelayakan media komik strip yang dikembangkan. Adapaun kelayakan media komik strip tersebut berdasarkan kriteria pengembangan sebuah komik yang dikemukakan oleh Arsyad.¹⁵ Di bawah ini adalah hasil validasi secara ringkas yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Hasil validasi media komik strip

No	Aspek yang Dinilai	Kelayakan (%)
I	KONTRUKSI	
	1. Organisasi penyajian secara umum	80
	2. Tampilan umum menarik	80
	3. Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasaan	80
	4. Kalimat tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	60
	5. Kalimat pernyataan runtut dan sistematis	80
Rata-rata kontruksi		76
II	ISI/MATERI	
	1. Cakupan materi	80
	2. Kejelasan materi	100
	3. Ketepatan materi	80
	4. Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam media pembelajaran	80
Rata-rata isi/materi		85
III	BAHASA	
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	80
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif	100
	3. Kesederhanaan struktur kalimat	80
Rata-rata bahasa		86.7

¹⁴Azhar Arsyad, “Media Komunikasi dalam Pembelajaran,” *Jurnal Pembelajaran* (2014): 89.

¹⁵Ibid., 65.

Rata-rata media komik strip secara keseluruhan	82.6
--	------

Dari paparan tabel di atas, hasil dari nilai rata-rata kelayakan media komik secara keseluruhan berdasarkan penilaian validator yang meliputi konstruksi, isi/materi, dan bahasa mendapatkan nilai rata-rata 82,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik strip yang digunakan telah valid atau layak dengan ketentuan memperoleh persentase $\geq 61\%$ ¹⁶. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad,¹⁷ bahwa kriteria pengembangan sebuah komik strip untuk dijadikan sebagai media visual adalah desain komik menggunakan kata sederhana dan mudah dibaca, kalimat ringkas, jelas, padat serta mudah dimengerti. Adapun hal-hal yang berkenaan dalam media visual, pada kasus ini adalah komik strip merupakan sebuah satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh serta dapat menjadi pusat perhatian siswa.

Uji Coba terbatas dilakukan untuk mendapatkan kelayakan empiris media yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2
Hasil kelayakan respons siswa

No	Aspek yang Dinilai	Respons Siswa Menjawab		Kelayakan (%)
		Iya	Tidak	
I	Materi media komik strip			
	1. Apakah ilustrasi gambar yang disajikan membantu anda dalam memahami materi analisis sunah dan hadis?	15	0	100
	2. Apakah komik disajikan membantu anda dalam memahami materi analisis sunah dan hadis?	13	2	86.7
	3. Apakah anda merasa lebih mudah mempelajari materi analisis sunah dan hadis dengan menggunakan media komik strip?	14	1	93.3
Rata-rata nilai kelayakan materi media komik strip				93.3
II	Tampilan media komik strip			

¹⁶Riduwan, *Skala Pengukuran*, 46.

¹⁷Arsyad, "Media Komunikasi dalam Pembelajaran," 78.

	4. Apakah tampilan media komik strip tema analisis sunah dan hadis sudah bagus?	14	1	93.3
	5. Apakah gambar dan ilustrasi yang ditampilkan media komik strip tema analisis sunah dan hadis menarik?	13	2	86.7
	6. Apakah bahasa yang digunakan dalam komik strip tema analisis sunah dan hadis mudah untuk dipahami?	12	3	80
	7. Apakah tampilan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media komik strip tema analisis sunah dan hadis jelas terbaca dan mudah dimengerti?	14	1	93.3
	8. Apakah pemilihan warna pada media komik strip tema analisis sunah dan hadis sudah mendukung tampilan komik?	15	0	100
Rata-rata nilai kelayakan tampilan media komik strip				91.1
Ketertarikan siswa				
III	9. Apakah media komik menarik minat anda dalam belajar komik strip tema analisis sunah dan hadis?	14	1	93.3
	10. Apakah anda tertarik apabila materi Qur'an Hadis yang lain diajarkan menggunakan media komik?	15	0	100
Rata-rata nilai kelayakan ketertarikan siswa				96.6
Nilai kelayakan secara keseluruhan				95

Rata-rata kelayakan respons siswa dalam uji coba terbatas dengan memakai media komik strip secara keseluruhan yang meliputi materi komik strip, tampilan komik strip dan ketertarikan siswa pada media komik strip diperoleh hasil persentase dengan skor 95%. Respons siswa tersebut menunjukkan bahwa komik strip dengan tema analisis sunah dan hadis telah valid atau layak dengan ketentuan memperoleh persentase $\geq 61\%$ ¹⁸. Dari data

¹⁸Riduwan, *Skala Pengukuran*, 66.

respons siswa rerata penilaian siswa mengenai pembelajaran dengan media komik berada pada kategori sangat baik.

Kelayakan media pembelajaran berupa komik strip memuat pesan atau materi yang dikemas berupa teks, gambar seri, panel, dan balon-balon percakapan yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh. Produk media komik strip dalam pembelajaran Qur'an Hadis berfungsi sebagai media yang dapat digunakan oleh para guru dalam aktivitas belajar. Penggunaan media komik apabila dilakukan dengan tepat akan berhasil menghasilkan aktivitas belajar mengajar terasa lebih menyenangkan sehingga kondisi kelas lebih nyaman dan kondusif. Hal ini dikarenakan aktivitas di dalam kelas lebih 'hidup' dengan media yang lebih menyegarkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Komik merupakan media pembelajaran mampu membawa pesan atau informasi dengan tujuan intruksional atau dapat difungsikan sebagai maksud pengajaran.¹⁹

Gambar yang terdapat di dalam komik dengan menggunakan konsep pewarnaan yang tepat harus dilakukan supaya siswa lebih tertarik dan dapat mencerminkan materi sunah dan hadis secara visual. Hal tersebut seperti ungkapan yang menyatakan bahwa langkah pewarnaan dimaksudkan untuk mempertinggi tingkat realisasi gambar. Alasan dilakukan hal tersebut tentu lantaran dengan maksud komik strip memiliki daya tarik yang membuat siswa untuk mempelajari pada yang ada di dalam media tersebut. Adapun salah satu keunggulan dari media komik adalah memiliki sifat sederhana dalam penyajian dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas. Sehingga penyampaian konsep yang disajikan secara ringkas akan membuat media komik yang dikembangkan tertanam di pemikiran siswa terhadap kosep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.²⁰

Kriteria lain dari sebuah komik adalah penggunaan bahasa yang dengan kalimat atau kata-kata sederhana, ringkas, jelas dan padat. Hal tersebut tentu akan membantu siswa supaya lebih mudah memahami isi yang disampaikan dari alur cerita. Komik merupakan salah satu media visual didesain menggunakan kalimat yang sederhana, mudah dibaca, ringkas, jelas, padat dan mudah dimengerti.²¹ Meski demikian, dalam kegiatan belajar mengajar, guru tetaplah menjadi komponen utama lantaran komik hanya media yang memiliki peran sebagai alternatif penunjang bahan ajar demi tercapainya ketuntasan sebuah indikator. Adapun media pembelajaran semacam ini dirancang lebih

¹⁹Arsyad, "Media Komunikasi dalam Pembelajaran," 28.

²⁰A. S. Sadiman, R. Rahardjo, dan A. Haryono, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 65.

²¹Arsyad, "Media Komunikasi dalam Pembelajaran," 39.

fleksibel, dalam ini dapat digunakan dengan kegiatan belajar mengajar secara daring maupun luring. Bahasa percakapan dalam balon kata yang digunakan dalam komik ini menyesuaikan dengan karakter tokoh dan disesuaikan dengan bahasa keseharian siswa.

Untuk bahasa yang digunakan dalam media komik strip dituntut untuk sesederhana mungkin dan harus berupa percakapan yang menarik supaya mudah ditangkap oleh siswa. Namun demikian, bukan berarti bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.²² Segala upaya pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan komik strip semata-mata untuk menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai di awal yang menyatakan bahwa peran utama sebuah komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa. Komik merupakan sebuah jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa serta mengubah pola pikir dari yang semula kegiatan membaca adalah sesuatu yang membosankan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan. Tentunya dalam hal ini, komik bukan semata media hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi siswa. Karena sebuah komik menyajikan kriteria-kriteria sederhana, mudah ditangkap dan dipahami, maka komik cukup digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Tujuan utama dikembangkannya media komik strip ini adalah untuk merangsang ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Qur'an Hadis pada materi analisis sunah dan hadis. Berdasarkan hasil kajian akhir tersebut dapat diperoleh informasi bahwa kualitas media komik yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran Qur'an Hadis kelas X Madrasah Aliyah. Dengan demikian, media komik strip dapat diimplementasikan sesuai tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep materi analisis sunah dan hadis pada pembelajaran Qur'an Hadis kelas X tingkat Madrasah Aliyah.

Kesimpulan

Komik merupakan media yang berfungsi sebagai pendeskripsian cerita melalui ilustrasi gambar yang disajikan dan dikemas secara menarik dengan bahasa yang sederhana. Pembelajaran Qur'an Hadis menggunakan komik sebagai media pembelajaran alternatif pada materi analisis perbedaan dan persamaan antara sunnah dan hadis bertujuan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Selain itu komik yang digunakan sebagai media pembelajaran akan membuat

²²Sadiman, Rahardjo, dan Haryono, *Media Pendidikan*, 96.

siswa menjadi lebih termotivasi belajar serta mampu meningkatkan pemahaman dan ingatan, terutama dapat menerapkan isi kandungan Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian dipatkan hasil dari analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa media komik strip tema analisis sunah dan hadis yang dikembangkan layak secara teoritis berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli dengan persentase sebesar 82,6%. Adapun untuk media komik strip tema analisis sunah dan hadis memiliki kelayakan secara empiris berdasarkan respons siswa mendapat nilai sebesar 95%. Adapun saran dalam diseminasi dan pengembangan lebih lanjut adalah bagi guru untuk menggunakan media komik strip ini sebagai media pembelajaran Qur'an Hadis. Terlebih produk komik strip ini masih terbatas pada tema analisis sunah dan hadis maka perlu dikembangkan media komik strip pada materi yang lain dalam pembelajaran Qur'an Hadis. Diharapkan pula produk komik strip ini dapat disosialisasikan kepada para guru di sekolah lainnya.[]

Daftar Pustaka

- Ngatiman, Ngatiman, dan Rustam Ibrahim. "Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam* (2018): 53.
- Restiani, Pete Era. Sukainil Ahzan, dan Dwi Sabda Budi Prasetya. "Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal dan Penerapannya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar." *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* (2015): 65.
- Marzuki, A. "Model-Model Pembelajaran PAI Inovatif dan Kontekstual." *Tarbiyah* (2017): 36.
- Cahyo, Riky Nur, Wasitohadi Wasitohadi, dan Theresia Sri Rahayu. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Basicedu* (2019): 69.
- Agustini, P. P., M. G. R. Kristiantari. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah." *Mimbar PGSD* (2016): 77.
- Syaribuddin, S., I. Khaldun, dan M. Musri. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Audio Visual Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 1 Panga." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (2016): 90.
- Muttaqin, N. H., S. Yamtinah, dan S. B. Utomo. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Disertai Diskusi dan Media

- Hyperchem untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan Kimia* (2018): 8.
- Purwanto, Didik. “Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII,” *Jurnal Pendidikan Sains E-Pensa* (2013): 76.
- Cary, Stephen. “Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom.” *Heinemann* (2004): 102.
- Smith, Jeff. “Popular Songs and Comic Allusion in Contemporary Cinema.” *Soundtrack Available* (2020): 49.
- Graham, Steven. “Comics in the Classroom: Something to Be Taken Seriously.” *Language Education in Asia* (2011): 45.
- Listiyani, Indriana Mei, dan Ani Widayati. “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (2012): 88.
- Johana, Maria, dan Ari Widayanti. “Komik sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif bagi Siswa SMP.” *Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (Juni 2007): 35.
- Riduwan, Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Arsyad, Azhar. “Media Komunikasi dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran* (2014): 89.
- Sadiman, A. S., R. Rahardjo, dan A. Haryono, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.