

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran
Akidah Akhlaq untuk Siswa MA Al Bairuny Sambongdukuh

Lutfi Firdaus*, Rohmat Hidayat

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: firdausn656@gmail.com

ABSTRACT

Comic-based learning media using the Canva application on the subject of moral beliefs which is useful for knowing the practicability and effectiveness of the comic-based learning media on moral beliefs using the Canva application on the material of being a moral servant in class X Ma Al Bairuny Sambongdukuh Jombang. The learning media created is assessed by several experts, namely: media experts, material experts, language experts, supporting teachers and students. This is proven by the results of data analysis obtained from a number of respondents. For media validity, it was found to obtain a percentage of 96.7% with valid criteria, Material experts obtained a percentage of 95.5% with valid criteria, Language experts obtained a percentage of 97.4% with valid criteria, Media practicality obtained from teacher responses obtained a percentage 97% with valid criteria and students obtained a percentage of 96% with valid criteria. Media practicality obtained from increasing student learning outcomes obtained an effectiveness percentage of 0.3% with medium criteria. So from the data obtained, this product meets the valid criteria according to practical experts, and is effective. Based on the results of research in the field, it was found that the comic learning media using the Canva application in the subject of moral beliefs, the material on becoming a moral servant, is suitable for use in learning.

Keywords: Akidah Akhlak; Comic; Islamic Senior High School; Learning Media.

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis komik menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran akidah akhlak yang berguna untuk mengetahui kelayakan praktikalitas dan efektifitas media media pembelajaran berbasis komik akidah akhlak menggunakan aplikasi canva pada materi menjadi hamba yang berakhlak di kelas X Ma Al Bairuny Sambongdukuh Jombang. Media pembelajaran yang dibuat dilakukan penilaian oleh beberapa ahli yaitu: ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru pengampu dan siswa. Hal ini di buktikan dengan hasil analisis data yang diperoleh dari sejumlah responden. Untuk validitas media didapatkan memperoleh persentase 96,7% dengan kriteria valid, Ahli materi didapatkan memperoleh persentase 95,5% dengan kriteria valid, Ahli bahasa didapatkan memperoleh persentase 97,4% dengan kriteria valid, Praktikalitas media yang di dapatkan dari tanggapan guru memperoleh persentase 97% dengan kriteria valid dan siswa memperoleh persentase 96% dengan kriteria valid, Praktikalitas media yang didapatkan dari peningkatan hasil belajar siswa memperoleh persentase keefektifan sebesar 0,3% dengan kriteria sedang. Jadi dari hasil data yang diperoleh, produk ini memenuhi kriteria valid menurut para ahli praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan didapatkan bahwa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran akidah akhlak materi menjadi hamba yang berakhlak layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Akidah Akhlak; Komik; Madrasah Aliyah; Media Pembelajaran;

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting bagi manusia karena pendidikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir seseorang dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan misi pendidikan yang menjadi tanggungjawab profesional setiap guru (Hamalik, 2019). Pada era global saat ini terdapat banyak perubahan pendidikan yang sifatnya mendasar. Hal ini sesuai dengan tuntutan dari pemerintah yang sudah menetapkan perubahan sistem pendidikan dengan menggunakan kurikulum 2013. Dimana di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Untuk mengatasi perubahan yang menglobal diperlukan adanya pembaruan kearah yang lebih baik, salah satu bentuk pembaruan upaya mendorong dalam bidang pendidikan (Suryani et al., 2019).

Alat atau media pembelajaran sangat menunjang proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, dapat disebutkan bahwa salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi belajar. Adanya penggunaan media didalam kegiatan pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran juga akan memberikan kemenarikan terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi tersebut (Azhar, 2016).

Akidah akhlak yang berkembang sekarang ini, pendidik kurang bervariasi dalam penyampaian komunikasi. Hal ini menyebabkan adanya pandangan minat baca siswa rendah. Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai pegangan dalam mengajar. Di tambah lagi tampilan buku paket akidah akhlak yang digunakan bersifat monoton yang berisi materi penuh penyampaian berupa teks, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membacanya Media bantu untuk merubah materi menjadi konkrit adalah media visual, sehingga materi yang semula berbentuk teks bacaan dapat di visualkan dengan gambar pada media pembelajaran komik. Komik sifatnya menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan, menyajikan banyak gambar baik anime atau tokoh binatang, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika membacanya (Kadarsih et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dikelas X Ma Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang, didapatkan hasil bahwa pendidik Akidah Akhlak kurang memanfaatkan penggunaan media pada proses pembelajaran. Keadaan ini dibuktikan dengan penggunaan media oleh pendidik pada pembelajaran akidah akhlak didominasi dengan buku paket. Kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak dikelas X Ma Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang proses belajar siswa cenderung bermalasan untuk membaca buku paket karena materi begitu padat dengan banyaknya tulisan. Diperlukan pemahaman dan imajinasi tinggi untuk dapat membangkitkan motivasi dan minat baca siswa terhadap materi Akidah Akhlak tersebut. Hal ini diperparah dengan penyajian dari buku-buku akidah akhlak yang monoton sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk membacanya.

Berdasarkan analisis angket kebutuhan peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang menarik, bersifat praktis, dan dapat menggambarkan konsep akidah akhlak secara nyata akidah akhlak lebih menarik bila dikemas dalam bentuk komik bergambar, terutama dalam memvisualisasikan konsep-konsep akidah akhlak. Salah satu media komik yang belum banyak dikembangkan adalah komik akidah akhlak online canva. Aplikasi canva dapat digunakan untuk merancang dan membagikan komik digital yang menarik secara online, sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran komik akidah akhlak. Aplikasi canva bisa dimanfaatkan pendidik di dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menyampaikan materi, untuk mempresentasikan konsep Akidah Akhlak secara visual, dan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan pengembangan dan kelayakan dari media pembelajaran komik dalam mata pelajaran akidah akhlak kelas X MA Al Bairuny Sambongdukuh Jombang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan ini peneliti menggunakan model penelitian model ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ADDIE ini lebih rasional dan lebih lengkap dari model 4D (Ardila & Hartanto, 2017).

Ada lima tahapan dalam pengembangan ADDIE ini. Tahap pertama adalah *analysis* peneliti menganalisis kebutuhan berupa karakteristik peserta didik dan identifikasi kebutuhan di kelas X Ma Al-Bairuny SambongDukuh Jombang. Tahap kedua adalah *design*, meliputi penyusunan naskah media yang akan dibuat. Penyusunan naskah dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat sebuah media. Tahap ketiga adalah *development*, proses pembuatan/produksi media. Tahap keempat adalah *implementation*, pengimplementasian media yang telah dikembangkan kedalam situasi pembelajaran nyata yakni di kelas. Tahap kelima adalah *evaluation*, Tahap evaluasi ini untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Selain itu untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk (Borman et al., 2020).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah obsevasi, metode dokumentasi, angket/kuesioner, validasi, praktikalitas, efektivitas. Jenis data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yaitu, data yang diambil dari hasil analisis validasi media yang dilakukan oleh validator, data praktikalitas dari pendidik dan peserta didik, serta data efektifitas dari peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan pendidik akidah akhlak, serta saran dan masukan dari 3 orang validator, saran dan masukan dari hasil praktikalitas, dan saran dari hasil efektifitas media pembelajaran akidah akhlak yang telah dikembangkan (Nurhayani & Nurhafizah, 2022).

Analisis data angket mengenai tanggapan validator ahli terkait media pembelajaran berbasis komik teknologi Canva yang dilakukan dengan teknik deksriptif persentase. Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan dari Guru mata pelajaran dan Siswa untuk menyatakan dapat tidaknya produk diterapkan di lapangan. Penilaian produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan (Wahyudin & Rahayu, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran akidah akhlak berbasis komik Menggunakan aplikasi canva dirancang untuk sebagai media pembelajaran di kelas X siswa Madrasah Aliyah Al Bairuny Sambongdukuh Jombang. Peneliti melakukan penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yang diantaranya adalah: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

Hasil

Analisis

Hasil analisis dengan menggunakan dua instrumen wawancara dan kuesioner. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa 50,7% siswa cukup setuju dan 43,3% siswa sangat setuju. Sebagian besar siswa memiliki android pribadi, yaitu sebanyak 50,3%.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan

Kriteria	Interval Kriteria
Sangat layak	85% - 100%
Layak	70% - 84%
Cukup layak	60% - 69%
Kurang layak	50% - 59%
Tidak layak	<50%

Tabel 2. Kriteria Efektivitas

gain %	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3\% \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Desain

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi pembahasan terkait materi yang akan dimuat dalam media. Diskusi ini dilakukan dengan diskusi ini dilakukan dengan Bapak Nanang Nashrulloh selaku uru mata pelajaran akidah akhlak di MA Al Bairuny sambongdukuh jombang.

Pengembangan

Media komik telah selesai dibuat, untuk mengembangkan produk, peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media, Ahli Bahasa. Bapak Nur Hambali, M.Si., Bapak Khoril Mala, S.Kom., Arif Kurniawan, S.Ag. adalah salah satu guru di pondok pesantren Mambaul Quran sebagai ahli materi dan Bapak Nur Hambali M.Si., Bapak Khoril Mala ,S.Kom Merupakan pondok pesantren Mambaul Quran sebagai ahli media. Adapun hasil validasi berupa penilaian dan saran terkait produk yang dikembangkan dalam bentuk kuisioner.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	5	4
2	4	5
3	4	5
4	4	4
5	4	5
6	4	4
7	4	5
8	4	4
9	4	4
10	5	4
Jumlah	42	44
Valid = $\frac{x}{x1} \times 100$	84 %	88 %

Tabel 4. Kriteria Praktikalitas Media

Komponen	No Butir	Unsur Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Layout atau tata letak	1	Ketepatan penilian backround dengan Materi dan Warna Tulisan	4	5
	2	Ketepatan Proporsi layout	4	5
Teks/Tipografi	3	Ketepatan Pemilihan Font	4	5
	4	Ketepatan Ukuran huruf	4	5
	5	Ketepatan Warna Teks	4	5
Gambar	6	Kesesuaian gambar dengan materi	5	5
	7	Ukuran gambar	4	5
Komik	8	Kesesuaian komik dengan materi	5	5
	9	Kesesuaian penempatan komik	4	5
	10	Kualitas komik	4	5
	11	Ukuran Komik	5	5
Pengemasan	12	Ketertarikan Opening	4	5
	13	Kesesuaian Tampilan dan Isi	5	5
	14	Kesesuaian dengan pengguna	4	5
Jumlah			60	62
Nilai presentase			96,7%	
Skor Maksimal			70	
Kategori			Valid	
Keretaria			Sangat Layak	

Tabel 5. Kriteria Efektivitas

No	Unsur Penilaian	Sebelum Revisi	Skor Maksimal
1	Bahasa yang digunakan baik dan benar	5	5
2	Sistematis, runtut, alur logika media pembelajaran jelas	5	5
3	Ketepatan struktur kalimat	5	5
4	Keefektifitas istilah	5	5
5	Kebakuan kalimat digunakan	4	5
6	Ketepatan bahasa	5	5
7	Ketetapatan Ejaan	5	5
Jumlah		42	35
Nilai presentase		97,4%	
Keretaria		Sangat Layak	

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Terhadap Media Pembelajaran

No	Unsur Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	Materi ini sesuai KI dan KD.	5	5
2	Media ini mencakup tujuan pembelajaran.	5	5
3	. Keluasan dan kedalaman materi/isi dalam batas wajar untuk Siswa.	5	5
4	Media ini mudah digunakan.	5	5
5	Media ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus	5	5
6	Media ini sederhana dan mudah dibuat dengan fasilitas yang sederhana	5	5
7	Media ini dapat digunakan secara berkelompok ataupun secara individu	5	5
8	Bahasa mudah dipahami.	5	5
9	Layak sebagai alat bantu pembelajaran	5	5
10	Efektifitas media.	5	5
11	Menarik dan kreatif untuk dibuat.	4	5
12	Meningkatkan minat Siswa untuk belajar	5	5
13	Merangsang rasa ingin tahu.	5	5
14	Media ini dapat membuat Siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	5	5
Total		68	70
Nilai presentase		97 %	
Keretaria		Sangat Praktis	

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Awal	Akhir	Skor Maksimal
1	Tampilan gambar dan warna pada Media pembelajaran berbasis komik teknologi canva ini serasi, sehingga membuat saya tertarik untuk menggunakannya.	35%	50%	50
2	Media Media pembelajaran berbasis komik Canva ini mudah digunakan sehingga saya senang menggunakannya.	39%	50%	50
3	Materi yang disampaikan dalam komik Canva ini menarik.	40%	50%	50
4	Materi/isi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari.	40%	50%	50
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	40%	50%	50
6	Sajian teks pada media ini mudah dipahami.	40%	50%	50
7	Kalimat yang digunakan pada media ini mudah dipahami.	39%	50%	50
8	Tambahan menu informasi pada tiap halaman komik mempermudah pembelajaran dan memberikan saya pengetahuan baru tentang materi terkait.	34%	50%	50
9	Saya lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran Akidah akhlak.	40%	50%	50
10	Materi yang disajikan pada media mendorong keingintahuan saya tentang materi yang terkait.	40%	50%	50
Jumlah		387%	400%	500
Nilai Presentase		96		
Kriteria		Layak		

Tabel 8. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran oleh Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Awal	Akhir
1	Abdul Kisyam	49	50
2	M. Hakim Akbar	49	50
3	Muhammad Thoha	50	50
4	M. Syaiful Bahri	45	50
5	Harun Kosim	50	50
6	Muhammad Rifqi	50	50
7	Indrawan	50	50
8	Raihan Ramdani	44	50
JUMLAH		387	400
\bar{X}(Rata – rata)		77	80
GainEfektivitas		0,3	
Kriteria		Sedang	

Implementasi

Pada tahap implementasi ini hanya diimplementasikan pada Siswa Kelas X MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran komik akidah akhlak dengan aplikasi Canva yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Implementasi yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut berdasarkan respon atau tanggapan dari Guru dan Siswa.

Evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran Guru dan Siswa selama uji coba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

Pembahasan

Penggunaan media berupa buku cetak pun masih terbatas karena hanya ada beberapa peserta didik yang memiliki buku cetak Akidah Akhlak sebagai penunjang proses pembelajaran, Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran lain yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis komik. Hasil penilaian validator media sebelum revisi memiliki skor 60 dari 70 skor maksimal, sehingga diperoleh presentase 85,7%. Setelah revisi didapatkan skor 62 dari skor maksimal 70 sehingga memperoleh presentase 96%. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian ahli media adalah sangat valid dan layak digunakan. Validasi yang dilakukan ahli bahasa terkait dengan aspek penggunaan bahasa dalam media. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa dapat dinyatakan bahwa media layak tanpa perbaikan. Hasil validasi menunjukkan persentase penilaian sebesar 97,4% dengan kriteria sangat layak.

Media pembelajaran komik akidah akhlak dengan aplikasi Canva yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Implementasi yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut berdasarkan respon atau tanggapan dari Guru dan Siswa. Adapun pendapat Guru mata pelajaran Akidah Akhlak terhadap media pembelajaran komik Akidah Akhlak dengan aplikasi Canva ini sudah cukup baik dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak khususnya pada Materi Menjadi hamba yang Berakhlak. Selanjutnya agar media ini dapat terus dikembangkan sebagai media pembelajaran lainnya. Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran diperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan kriteria penilaian sangat praktis.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa yang menjadi responden `memberikan respon positif. pada hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan hasil rata-rata respon atau tanggapan yang diberikan oleh Siswa diperoleh persentase kelayakan sebesar 96 % Kriteria Layak. Tahap uji efektifitas ini dilakukan dengan dua kali sesi test, yaitu tes awal untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan tes akhir untuk mengukur pemahaman akhir siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji efektivitas media pembelajaran oleh siswa menunjukkan tingkat pemahaman siswa meningkat sebesar 0.3% dengan kriteria Sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik Akidah Akhlak dengan aplikasi Canva dengan pembelajaran Efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Menjadi hamba berakhlak).

Uji coba pembelajaran dilakukan dengan uji Praktikalitas dan Efektivitas media pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan dengan menyebarkan angket tanggapan kepada Guru dan Siswa. Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran diperoleh persentase kevalidan media sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Menurut tanggapan Guru mata pelajaran Akidah Akhlak media yang dikembangkan sudah cukup baik untuk diterapkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Cakupan isi materinya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran, sesuai dengan perkembangan IPTEK, mudah dipahami, serta penyajian dan bahasa yang digunakan sudah baik. Untuk praktikalitas media berdasarkan hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh persentase kevalidan data sebesar 96%% dengan kriteria sangat layak.

Kemudian untuk uji Efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan berbentuk pilihan ganda untuk melihat hasil tes awal dan tes akhir yang diikuti oleh 8 orang Siswa Kelas X MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil tes. Nilai rata-rata tes awal sebesar 77 dan nilai rata-rata tes akhir 80. Setelah dianalisis dengan menggunakan rumus efektivitas uji efektivitas diperoleh tingkat keefektifan sebesar 0,3% dengan kriteria sedang.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Akidah Akhlak Menggunakan aplikasi Canva untuk Madrasah Aliyah Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang” sudah valid, Layak dan efektif untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran mata pelajaran Akidah akhlak pada pokok bahasan Menjadi hamba yang berakhlak.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik akidah akhlak pada pokok bahasan menjadi hamba yang berakhlak di Madrasah Aliyah Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang, dapat disimpulkan berdasarkan penilaian dari para ahli media dengan persentase sebesar 96,7% dari skor maksimal 70 dengan kriteria valid di kategorikan sangat layak, Ahli materi dengan persentase sebesar 95,5% dari skor maksimal 50 dengan kriteria valid di kategorikan sangat layak, Ahli bahasa dengan persentase sebesar 97,4% dari skor maksimal 35 dengan kriteria valid di kategorikan sangat layak. Hasil respon tanggapan dari Guru pengampu memperoleh sebesar 97% dari skor maksimal 70 dengan kriteria valid di kategorikan sangat layak, Respon Siswa memperoleh 0,96% dari skor maksimal 50 dengan kriteria valid di kategorikan sangat layak. Hasil belajar Siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan Sanat layak di buat media pembelajaran disekolah dengan persentase sebesar 96% dengan skor maksimal 50 dengan kriteria sangat layak, dan dikategorikan mengalami peningkatan sedang.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186.
- Azhar, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.40273>
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kadarsih, I., Marsidin, S., Sabandi, A., & Febriani, E. A. (2020). Peran dan Tugas Kepemimpinan Kepala Sekolah di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 194–201. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.138>
- Nurhayani, N., & Nurhafizah, N. (2022). Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9333–9343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3598>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis

Rohmat Hidayat, Lutfi Firdaus

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq untuk Siswa MA Al Bairuny Sambongdukuh

Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>