

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi dapat disebut sebagai era digital atau era revolusi industri 4.0, era ketika hambatan antarnegara tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu. Pada era ini, perkembangan ilmu pengetahuan di berbagai bidang sungguh luar biasa, terutama pada bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat berkembang dan semakin menyempit. Dengan menggunakan teknologi, siapa pun dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang sains, berita, dan banyak lagi. Hal ini tentu saja berdampak pada seluruh aspek kehidupan, salah satunya adalah perkembangan pendidikan di Indonesia.¹ Untuk mencapai standar kualitas yang tinggi, fokus pada pengalaman belajar di kelas sangatlah penting. Dalam konteks ini, kedua aspek utama adalah peran guru yang menginspirasi dan siswa yang bersemangat.

Dalam proses pembelajaran guru bertugas sebagai pengajar artinya mereka dituntut untuk memperhatikan bagaimana agar sistem pendidikan yang dilakukan dapat berdampak baik untuk siswa seperti halnya terdapat peningkatan pemahaman yang diperoleh, proses pembelajaran dapat memberi kesan menarik bagi siswa, mendorong siswa agar semangat belajar di era globalisasi ini yaitu Perkembangan yang pesat pada sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, contohnya penggunaan internet untuk membantu peserta

¹ Manan, A. (2023). Pendidikan Islam dan Perkembangan Teknologi: Menggagas Harmoni dalam Era Digital. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 56-73.

didik mendapatkan informasi yang lebih luas dalam pembelajaran, mengembangkan pola pikir peserta didik dan pengajar secara progresif, menciptakan karya inovatif pada peserta didik yang bersumber dari media dan bantuan pengajar, meningkatkan kualitas pendidik secara profesional sehingga pendidikan menjadi lebih berkembang. Tantangan pendidikan di era globalisasi ini antara lain dapat menurunkan kualitas moral bangsa jika kurangnya kontrol pengawasan terhadap peserta didik, minat membaca peserta didik dapat berkurang, menimbulkan kesenjangan sosial karena adanya ketidakmerataan pada daerah terpencil untuk mendapatkan sumber pengetahuan dan dapat membuat kebudayaan menjadi terkikis oleh pengaruh globalisasi.²

Dengan siswa mempunyai tugas sebagai pelajar, untuk menjalankan tugasnya, mereka juga memiliki persyaratan dalam proses tersebut, seperti menjadi aktif dan tekun dalam proses pembelajaran untuk mencapai perubahan atau peningkatan dalam hasil belajar dan perilaku mereka. Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga mata pelajaran yang harus disertakan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan resmi di Indonesia. Ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu aspek kehidupan yang diharapkan dapat direalisasikan secara menyeluruh. Dari segi terminologi, Samsul Nizar menyimpulkan dari pemikiran beberapa ilmuwan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja, bertahap, dan simultan (proses), yang direncanakan oleh orang yang memiliki kualifikasi sebagai pendidik.³

² Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72-77

³ Hidayat, Rafael Arif, et al. Pendidikan Agama Islam. *Penerbit Tahta Media*, 2024

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhan mencakup AlQur'an dan Al-Hadits, iman, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, serta menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam melibatkan harmoni, keseimbangan, dan hubungan yang seimbang antara manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, dan lingkungan (hablun minallah wa hablun minannas). Tujuan pemerintah dalam pendidikan adalah untuk mencerdaskan dan membangun negara. Pendidikan dengan sendirinya dapat meningkatkan efisiensi, kualitas, dan produksi di tempat kerja dengan menghasilkan pekerja yang berpengetahuan luas dan terampil. Insan pendidikan merupakan calon sumber daya manusia yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.⁴

Pendidikan agama Islam dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau instansi pendidikan yang memberikan materi mengenai agama Islam kepada orang yang ingin mengetahui lebih dalam tentang agama Islam baik dari segi materi akademis maupun dari segi praktik yang dapat dilakukan sehari-hari.⁵

Setiap agama dan setiap tempat. Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt.

dalam Surat An Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ

بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ [125]

⁴ Bahri, M. S. (2023). Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di masa merdeka belajar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871-2880.

⁵ Pratiwi, S. H., Zulmuqim, Z., Zalnur, M., Sari, L. C., Tiffani, T., & Nurhasnah, N. (2024). Filsafat Pendidikan Islam: Telaah Mengenai Makna Pendidikan (Tarbiyah, Ta'lim, Ta'dib, Tadris, Da'wah, Irsyad, Tadbiir, Tazkiyah, Uswah). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2116-2124.

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.⁶

Dengan adanya media pembelajaran yang baik, pada proses pembelajaran yang dilakukan tentu akan sangat membantu guru mengkomunikasikan materi kepada peserta didik agar mereka dapat dipermudah untuk memahami materi.⁷ Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pengajaran, karena dapat membantu siswa dan pendidik untuk mengkomunikasikan topik-topik yang berkaitan dengan tujuan pengajaran yang dirumuskan dalam rencana pengajaran. Penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi terhadap efisiensi dalam proses pembelajaran.⁸

Dengan demikian berdasarkan pernyataan di atas, media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Namun, kembali lagi hal tersebut dapat dikatakan berdampak baik apabila pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan karakteristik atau kondisi pada peserta didik.

⁶ (Fikri Almas dan Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024)

⁷ Fuady and Mutalib, "Audio-Visual Media in Learning."

⁸ Nurul Hasanah, Azrina Purba, and Kiki Pratama Rajagukguk, "The Development of LKPD Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), 4.3 (2021), 6813–20.

Media pada dasarnya adalah perantara untuk mentransfer pesan dari pengirim kepada penerima, dengan pemilihan media yang tepat akan mendukung kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan secara tuntas materi yang disampaikan akan dipahami oleh peserta didik.⁹ Aplikasi dalam bentuk format digital berbasis elektronik yang dikenal sebagai komik digital memudahkan pembaca *smartphone* untuk menerima pesan dan menikmati setiap cerita. Dan dalam pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai sumber yang memberikan materi kepada peserta didik, namun juga guru dapat dikatakan sebagai fasilitator yang mana dengan pemanfaatan teknologi ini dapat dijadikan sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Karena dengan penggunaan media teknologi dan informasi ini siswa akan merasa lebih terfokus serta termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

Meskipun di MI Nasy'atul Ulum masih menggunakan Kurikulum 2013, madrasah tersebut tetap berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas dan relevan dengan tuntutan zaman. Kurikulum 2013 menjadi landasan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, mencakup aspek spiritual, intelektual, emosional, dan sosial. Dengan pendekatan yang tepat, madrasah dapat memastikan bahwa siswa mampu bersaing dan berkembang di era modern ini.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa dan siswa tersebut juga mengatakan bahwa dia merasa mengantuk ketika pembelajaran

⁹ Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," Jurnal Prakarsa Paedagogia3, no. 2 (2021).

¹⁰ Ahmad Fakhri Hutauruk, Media Pembelajaran Dan TIK(Medan: Yayasan Kita Menulis,022), 9.

fiqih, dan tidak memahami apa yang diajarkan oleh gurunya. Selain siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pengampu pelajaran fiqih dikelas IV, dalam hal ini beliau berpendapat bahwa siswa kurang konsentrasi, sebagian besar siswa mengatakan paham dengan yang diajarkan oleh guru, dan ketika mereka mendapatkan soal fiqih nilai mereka rendah, guru juga mengingat seringkali mengajar dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan contoh soal yang dituliskan dipapan tulis.

Melihat kondisi anak didik di MI Nasy'atul Ulum dimana anak didik banyak yang sudah pandai menggunakan *smartphone* khususnya anak didik dikelas IV, saat dirumah dan bahkan jarang bermain dengan teman sebayanya karena sudah senang dan sudah nyaman main dengan game *online*-nya. Disekolah juga kurangnya kreatifitas dalam menyampaikan pembelajaran pada pelajaran fiqih dan tidak adanya media, dimana hanya menggunakan buku yang sudah disediakan. Hal itu membuat anak didik jenuh dan cepat bosan dalam proses pembelajaran. Di zaman yang sudah modern ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga manusia dapat dengan mudah mengakses segala hal melalui alat komunikasi yang dimiliki masing-masing, mulai dari kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa.

Sekarang sudah menjadi suatu hal yang biasa bahwa anak kecil sudah memiliki android sendiri, apalagi sebelum itu siswa kelas IV di MI Nasy'atul Ulum pernah melakukan pembelajaran melalui online atau pembelajaran daring (soal lewat *WhatsApp*) , dan sampai sekarang guru masih mengunakanya untuk membagiakan informasi dan himbauan untuk mempercepat komunikasi. Bahkan siswa juga diperbolehkan membawa

android saat sekolah pada hari tertentu atas perintah dan izin guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa kehidupan para siswa tidak lepas dari sebuah alat komunikasi berupa *Smartphone*.

Komik digital dapat menampilkan alur cerita dengan animasi, film, permainan, atau menggunakan berupa media dan juga menghilangkan rasa bosan selama pembelajaran. Demikian, dengan menggunakan media komik berbasis digital, bahwasannya transformasi digital saat ini dapat menawarkan kesempatan untuk meningkatkan minat siswa, media komik digital juga dinyatakan sebagai media yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep materi pelajaran, sehingga hal ini memungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar terutama dalam pemahaman konsep mereka dalam bidang fiqih.¹¹ Untuk itu saya ingin membuat sebuah media berupa komik digital, dengan rencana pembelajaran fiqih pada materi baligh dan tanggung jawab yang dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun yang menarik untuk siswa, menggunakan koneksi internet serta siswa dapat belajar secara mandiri tanpa instruksi dari guru.

Proses pengembangan media pembelajaran komik digital tersebut juga mempertimbangkan sarana dan prasarana MI Nasy'atul Ulum Balenrejo yang telah didukung dengan teknologi informasi berupa jaringan internet, dan juga siswa-siswai telah memiliki *smartphone*. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut dengan judul

“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI BALIGH

¹¹ Siti Habibah Umairah and Nurrohmatul Amaliyah, “*Educational Comic-Based Digital Media to Increase Reading Interest of Elementary School Students,*” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (2022): 302

**DAN TANGGUNG JAWAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI NASY'ATUL ULUM
BALEN BOJONEGORO”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) terhadap materi baligh dan tanggung jawab?
2. Bagaimana hasil pengembangan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) terhadap materi baligh, dan tanggung jawab?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian yang diharapkan dapat memperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Untuk menilai proses pengembangan media komik digital sebagai alat pembelajaran untuk memastikan relevansi dan keterkaitannya dengan materi baligh dan tanggung jawab bagi siswa kelas IV MI Nasy'atul Ulum Balen Bojonegoro
- b. Untuk mengukur perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan media komik digital.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut terhadap efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran, melengkapi teori pembelajaran berbasis media yang mengidentifikasi pengaruh format media terhadap pembelajaran.¹²

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Siswa dapat mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi baligh dan tanggung jawab melalui pendekatan pembelajaran dengan komik digital. Dengan penggunaan komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan.

b. Bagi guru

Guru akan mendapatkan pengalaman serta referensi baru tentang Pengembangan media komik digital selama proses pembelajaran.

Sehingga menyadarkan guru akan pentingnya sebuah

media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan masalah dan menginspirasi guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran komik digital dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.

¹² Nurjanah, A., Maulana, H., & Nurhayati, N. (2023). *Psikologi Pendidikan dan Manfaat bagi Pembelajaran: Tinjauan Literatur. Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 38-46.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat mengadopsi strategi pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan media komik digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menjadi kontribusi *signifikan* pada *literatur* pendidikan, memberikan wawasan dan bukti empiris terkait efektivitas komik digital dalam konteks pembelajaran kelas 4 MI Nasy'atul Ulum.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan media komik digital ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa media visual berupa cerita bergambar yaitu komik digital
2. Media komik digital dikhususkan untuk materi baligh dan tanggung jawab di kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa dimateri tersebut.
3. Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi canva
4. Terdapat gambar-gambar dan ada suara
5. Media komik digital dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
6. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media komik digital adalah kurikulum merdeka

F. Ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan

Pada penelitian ini menghindari permasalahan yang luas maka perlu adanya pembatasan masalah, untuk memudahkan dalam objek penelitian. Adapun batasan masalah dalam pengembangan ini adalah :

1. Media pengembangan pada penelitian ini adalah media komik digital untuk memahami materi baligh dan tanggung jawab pelajaran fikih dikelas IV Mi Nasy'atul Ulum Balenrejo.
2. Subjek penelitian siswa kelas IV Mi Nas'atul Ulum Balenrejo.
3. Media komik digital merupakan alat/media yang terbuat dari aplikasi canva, media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran.
4. Uji coba produk dilakukan di Mi Nasy'atul Ulum Balenrejo
5. Media komik digital digunakan setelah siswa/i memahami pembelajaran fikih di materi tentang baligh dan tanggung jawab .

Adapun CP/ATP sebagai berikut :

Tabel 1
Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

CP (Capaian Pembelajaran)	ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)
Peserta Didik Menganalisis tanda-tanda baligh, cara bersuci dari hadast besar (haid dan ihtilam) sebagai persyaratan menjelaskan ibadah yang baik dan benar seauai syariat dan rukunnya dalam konteks kehidupan sehari-hari.	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik dapat : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan tanda-tanda usia balig atau kedewasaan dengan benar. 2. Membuat paparan mengenai tanda-tanda usia balig dalam pandangan ilmu fikih dan ilmu biologi dengan benar . 3. Membiasakan sikap bersyukur,taat beribadah dan bertanggung jawab.

Tabel 2 Hubungan antara pokok materi dan tujuan pembelajaran

Pokok materi	Tujuan pembelajaran
--------------	---------------------

Tanda-tanda balig menurut ilmu fikih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan tanda-tanda usia balig atau kedewasaan dengan benar 2. Membuat paparan mengenai tanda-tanda usia balig dalam pandangan ilmu fikih dan ilmu biologi dengan benar
Kewajiban bagi anak yang telah balig	<ol style="list-style-type: none"> 3. Membiasakan sikap bersyukur, taat beribadah dan bertanggung jawab

G. Definisi operasional

Istilah-istilah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses pengembangan suatu produk yang didapat dari sebuah hasil identifikasi suatu permasalahan. Adapun produk yang dikembangkan ialah media komik digital.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu alat/bahan yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan yang bisa merangsang siswa untuk berpikir, pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

3. Media komik digital

Komik digital adalah platform atau format komik yang disajikan secara elektronik melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau

ponsel pintar. Berbeda dengan komik cetak tradisional, komik digital dapat mencakup fitur-fitur interaktif seperti animasi, suara, dan elemen multimedia lainnya untuk meningkatkan pengalaman membaca.

4. Baligh dan tanggung jawab

Baligh adalah istilah dalam islam yang merujuk pada kondisi dimana seorang anak telah mencapai kedewasaan fisik dan mampu bertanggung jawab secara penuh atas perbuatan-perbuatannya menurut hukum syariat. Tanda-tanda baligh meliputi perubahan fisik dan hormonal yang menandakan kedewasaan seksual.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini berisi penyajian teori tentang perbedaan dan persamaan yang telah diteliti antara peneliti-peneliti sebelumnya. Dengan tujuan untuk menghindari adanya suatu pengulangan kajian dalam hal-hal yang dianggap sama. Oleh karena itu, peneliti memaparkan dalam bentuk tabel seperti berikut ini:

Tabel 1.3 Orisinalitas Penelitian

Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orientasi Penelitian
-------------------------	----------------------	------------------	------------------	-----------------------------

UNUGIRI

Perancangan media pembelajaran berbasis komik strip digital untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN Agam. ¹³	Triyana Anggraini	Menggunakan pengembangan media berupa komik digital Menggunakan metode penelitian research and development (R&D)	Mata pelajaran yang digunakan adalah SKI Subjek penelitian pada kelas XII MAN Tempat penelitian di MAN Agam	Peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk digital untuk materi baligh dan tanggung jawab
Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk komik strip digital pada materi pencemaran lingkungan untuk kelas VII SMP. ¹⁴	Belinda Amadea	Menggunakan metode penelitian research and development (R&D) Metode pembelajaran sama-sama dalam bentuk komik digital	Menggunakan model pengembangan Brog & Gall Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP di	Menggunakan model pengembangan risench and development (R&D) Pengembangan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman
			sekolah yang berbeda Materi yang digunakan adalah pelajaran umum (pencemaran lingkungan)	siswa pada materi baligh dan tanggung jawab Diajukan untuk siswa kelas 4 MI Nasy'atul Ulum Balen Materi yang digunakan adalah materi agama FIKIH MI

¹³ Triyana Anggraini,2020)

¹⁴ Belinda Amadea,2020)

<p>Pengembangan media komik strip menggunakan aplikasi Ibis paint X untuk pembelajaran akidah akhlak.¹⁵</p>	<p>Muh. Dihyah</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran berupa komik yang berbentuk digital Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).</p>	<p>Media pembelajaran diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak Ditujukan untuk siswa kelas VII Mts Tempat penelitian di Mts pekabata</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital Media pembelajaran diterapkan di mata pelajaran Fikih Ditujukan untuk siswa kelas IV MI Balen Tempat penelitian di MI Nasy'atul Ulum Balen</p>
<p>Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta</p>	<p>Andi Wardna</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran berupa komik Metode yang digunakan adalah</p>	<p>Menggunakan media model Brog & Gall Pengembangan media pembelajaran ditujukan</p>	<p>Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)</p>

¹⁵ Muh.dihyah ,(2021)

didik kelas III SD/MI. ¹⁶		research and development (R&D)	untuk mengapresiasi cerita anak pada siswa Tempat penelitian di MIN 10 Bandar Lampung	Pengembangan media digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih Media yang digunakan berupa komik digital Tempat penelitian di MI Nasy'atul Ulum Balen
Perancangan media pembelajaran berbasis komik strip digital untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 4 Agam. ¹	Triyana Anggraini	Menggunakan pengembangan media berupa komik digital Menggunakan metode penelitian research and development (R&D)	Mata pelajaran yang digunakan adalah SKI Subjek penelitian pada kelas XII MAN Tempat penelitian di MAN 4 Agam	Peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk digital untuk materi baligh dan tanggung jawab
Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk komik strip digital pada materi pencemaran lingkungan	Belinda Amadea	Menggunakan metode penelitian research and development (R&D) Metode pembelajaran sama-sama	Menggunakan model pengembangan Brog & Gall Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII	Menggunakan model pengembangan risench and development (R&D) Pengembangan ditujukan untuk meningkatkan

¹⁶ Andi Wardna,2019)

untuk kelas VII SMP		dalam bentuk komik digital	SMP di 4 sekolah yang berbeda Materi yang digunakan adalah pelajaran umum (pencemaran lingkungan)	pemahaman siswa pada materi baligh dan tanggung jawab Diajukan untuk siswa kelas 4 MI Nasy'atul Ulum Balen Materi yang digunakan adalah materi agama FIKIH MI
---------------------	--	----------------------------	--	---

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan suatu gambaran yang jelas mengenai arah penelitian skripsi pengembangan *komik digital* ini, maka peneliti akan menjabarkan sistematikannya. Sistematika penulisan ini akan dapat mempermudah untuk memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, penulisan proposal skripsi dibagi dalam lima bab, dan setiap bab dibagi dalam sub bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, ruang lingkup pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini memaparkan teori yang berisi pengembangan media pembelajaran, pengembangan komik digital, pembelajaran fiqih disekolah dasar.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan metode penelitian yang berisi desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, produk penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pemaparan Media komik digital yakni penyajian data, temuan penelitian dan pengembangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan saran-saran, kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh hasil penelitian, Saran-saran atau rekomendasi, atau saran hasil penelitian berdasarkan hasil penelitian yang berisi tentang uraian mengenai langkah-langkah yang perlu di ambil oleh pihak tertentu dengan hasil peneliti.

UNUGIRI