

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.
Hal : Naskah Skripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No. 10. Jember. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:


Nama : AAN BASYIROTUL FADHILLAH
NIM : 20015080
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS GOTUBE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI TENTANG
CERITA SAHABAT NABI DI SMKN SEKAR
BOJONEGORO

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Bojonegoro, 28 Juni 2024

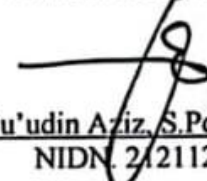
Pembimbing I


Dr. ARI ABI ANFA, M.Phil
NIDN. 2107057802

Pembimbing II


HAMIDATUN NIHAYAH, M.Th.I
NIDN. 2124028403

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN. 2121128602

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : AAN BASYIROTUL FADHILLAH
NIM : 20015080
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS GOTUBE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI
TENTANG CERITA SAHABAT NABI KELAS X DI
SMKN SEKAR BOJONEGORO.

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari : Kamis, 18 juli 2024
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

1. Ketua sidang : Dr. H. Yogi Prana Izza, L.MA
2. Penguji II : Dr. Hj Sri Minarti, M. Pd.I
3. Penguji III : Dr. Ari Abi Aufa, M.Phil
4. Penguji VI : Hamidatun Nihayah, M.Th.I

Tanda Tangan



Bojonegoro, 18 juli 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



Dr. H. Ahmad Manshur, M.A
NIDN. 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : AAN BASYIROTUL FADHILLAH
NIM : 20015080
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS GOTUBE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI TENTANG
CERITA SAHABAT NABI KELAS X DI SMKN SEKAR
BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 17 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Aan Basyirotul Fadhillah

HALAMAN MOTTO

"Allahumma Yassir Wala Tu'assir, yaitu اللَّهُمَّ يَسِّرْ وَلَا تُعَسِّرْ Arti kalimat tersebut, yaitu “Ya Allah, mudahkanlah dan janganlah Engkau persulit”. Berdasarkan artinya, jelas bahwa Allahumma Yassir Wala Tu'assir adalah doa untuk meminta kemudahan".



UNUGIRI

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan kepada :

Diri sendiri,

Kedua Orangtua,

dan BPK&Ibu dosen,

Teman temanku



UNUGIRI

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS GOTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI TENTANG CERITA SAHABAT NABI KELAS X DI SMKN SEKAR BOJONEGORO

Aan Basyirotul Fadhillah, Dr. Ari Abi Aufa, M.Phil, Hamidatun Nihayah, M.Th.I.

Pengembangan media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan standar pendidikan Indonesia . Seiring dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi, macam-macam media di ciptakan secara berkala. E-Komik adalah cara yang ringan dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan karena di artikan sebagai grafik kartun dengan teks. E-Komik di rancang untuk menjadi kombinasi kata dan gambar yang di maksudkan untuk menyampaikan informasi secara grafis kepada pembaca.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi. Metode yang di gunakan menggunakan model pengembangan AIDDE dengan tahapan Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluatitition (evaluasi). Analisis data yang di gunakan terdiri dari analisis data kualitatif dan alalisis data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang di gunakan adalah wawancara dan angket validasi dengan empat validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, respon pendidikan, serta respon peserta didik yang kemudian di analisis menggunakan sekala likert.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil antara lain sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa Go Tube pada mapel PAI materi cerita sahabat nabi. Produk yang dibuat meliputi 4 khulafaur rasyidin, Abu Bakkar Ash-Shiddiq, Umar Bin Khattab, Utsman Bin Affan, Ali Bin Abi Thallib,. (2) Kelayakan miniatur Go Tube pada mapel PAI materi cerita sahabat nabi dengan rating 85% dan tergolong “sangat layak”.serta uji coba peserta didik mempeoleh scor rata-rata 80% dalam katagori “sangat layak”

Kata kunci : Pengembangan E-Komik berbasis Go Tube ,media pembelajaran PAI

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GOTUBE-BASED E-COMICS AS A LEARNING MEDIA ABOUT THE STORY OF THE PROPHET'S FRIENDS CLASS X AT SEKAR BOJONEGORO VOCATIONAL SCHOOL

Aan Basyirotul Fadhillah, Dr. Ari Abi Aufa, M.Phil, Hamidatun Nihayah,
M.Th.I

The development of learning media is a means of improving Indonesian education standards. Along with advances in knowledge and technology, various types of media are created periodically. E-Comics are a light and fun way to convey messages because they are defined as cartoon graphics with text. E-Comics are designed to be a combination of words and images that are intended to convey information graphically to readers.

This research aims to find out the process and results of developing Go Tube-based E-Comics as PAI learning media about the stories of the Prophet's companions. The method used uses the AIDDE development model with the stages of analyze, design, development, implementation and evaluation. The data analysis used consists of qualitative data analysis and quantitative data analysis. Instrument The data collection used was interviews and validation questionnaires with four validators consisting of media expert validators, material expert validators, educator responses, and student responses which were then analyzed using a Likert scale.

Based on the research carried out, the results obtained included the following: (1) This research and development produced a product in the form of a Go Tube on the PAI subject material for the stories of the Prophet's friends. The products made include 4 rasyidin khulafaur, Abu Bakkar Ash-Shiddiq, Umar Bin Khattab, Utsman Bin Affan, Ali Bin Abi Thallib,. (2) The feasibility of the Go Tube miniature in the PAI subject material on the story of the Prophet's companions with a rating of 85% and in the "very feasible" category. As well as in the trials, students obtained an average score of 80% in the "very feasible" category.

Keywords: Development of Go Tube-based E-Comics, PAI learning media

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: "Pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi kelas x SMKN Sekar Bojonegoro" dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, dan Bapak Dr. H.Yogi Prana Izza, Lc.M.A., selaku PLT Rektor Universitas Nadlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bpk Dr. Abi Ari Aufa, M.Phil, dan Ibu Hamidatun Nihayah, M.Th.I, selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak pengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag, Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Ibu Endang Puspitasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dari awal proses perkuliyahan hingga akhir semester.
6. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri., yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.

7. Bapak Suyitno, S.T., M.T. , selaku Kepala sekolah SMKN Sekar Bojonegoro, yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di SMKN Sekar bojonegoro.
8. Para peserta didik, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda. Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 25 Februari 2024

Penulis,

(Aan Basyirotul Fadhillah)

UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan bersama menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia tahun 1987. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan.....	9

F. Definisi Operasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Media pembelajaran	13
1. Pengertian media pembelajaran	13
2. Ciri-ciri media pembelajaran.....	15
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
B. E-komik.....	18
1. Pengertian E-komik.....	18
2. Kelebihan E-Komik	20
3. Kelemahan E-komik.....	20
4. Pengertian sahabat nabi Muhammad SAW.....	20
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	29
A. Model Penelitian dan Pengembang.....	29
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	30
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	30
2. Desain (<i>Design</i>).....	31
3. Pengembangan (<i>Developmet</i>).....	31
4. Implemetasi (<i>Implementation</i>)	32
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
D. Data dan Sumber Data	35
E. Uji Coba Produk.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	36

1. Data Validasi Ahli Materi.....	37
2. Data Validasi Ahli Media	37
3. Data Pengujian Siswa.....	38
4. Analisis Tes Hasil Belajar	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Analisis Kebutuhan	40
1. Hasil Survei Siswa	40
2. Hasil Wawancara Guru.....	41
3. Proses Pengembangan E-Komik Berbasis Go-Tube.....	44
d. Kesimpulan Evaluasi Produk.....	52
B. Pembahasan.....	55
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	55
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	58
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	61
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	64
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	65
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

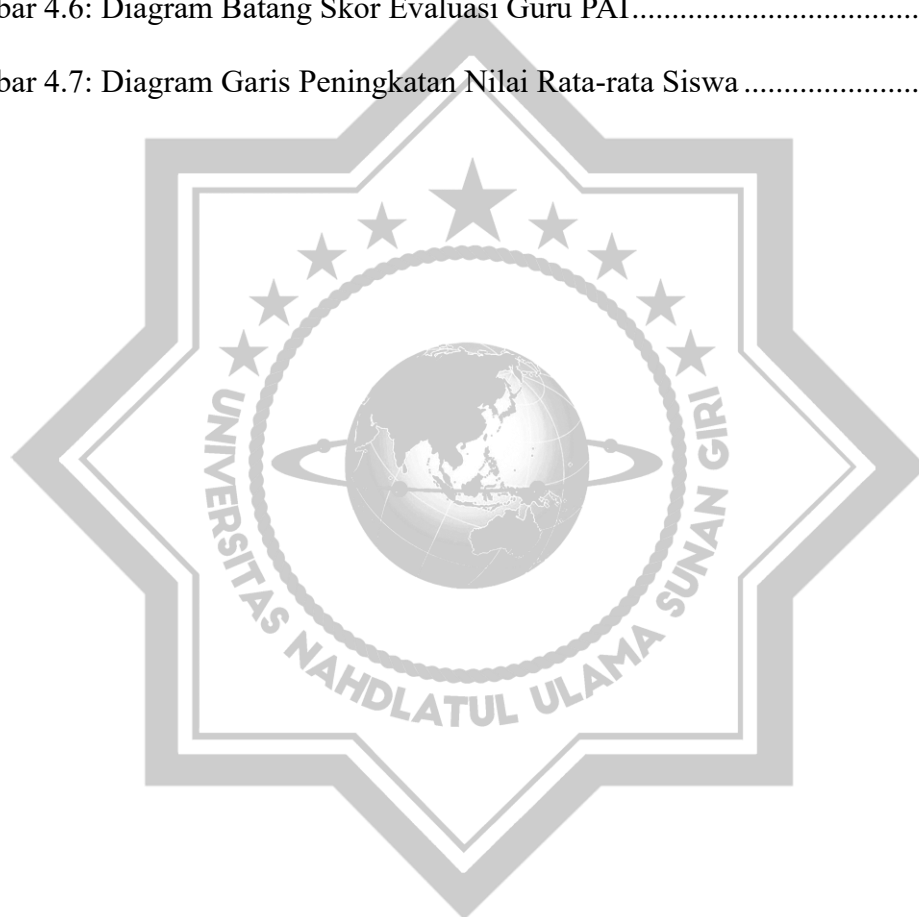
Tabel 4.1: Hasil Angket Respon Siswa	40
Tabel 4.2: Hasil Wawancara Guru PAI	40
Tabel 4.3: Hasil Evaluasi Ahli Materi	49
Tabel 4.4: Hasil Evaluasi Ahli Media	50
Tabel 4.5: Hasil Evaluasi Guru PAI	51
Tabel 4.6: Hasil Uji Coba Terbatas	52
Tabel 4.7: Hasil Implementasi Skala Besar	53



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

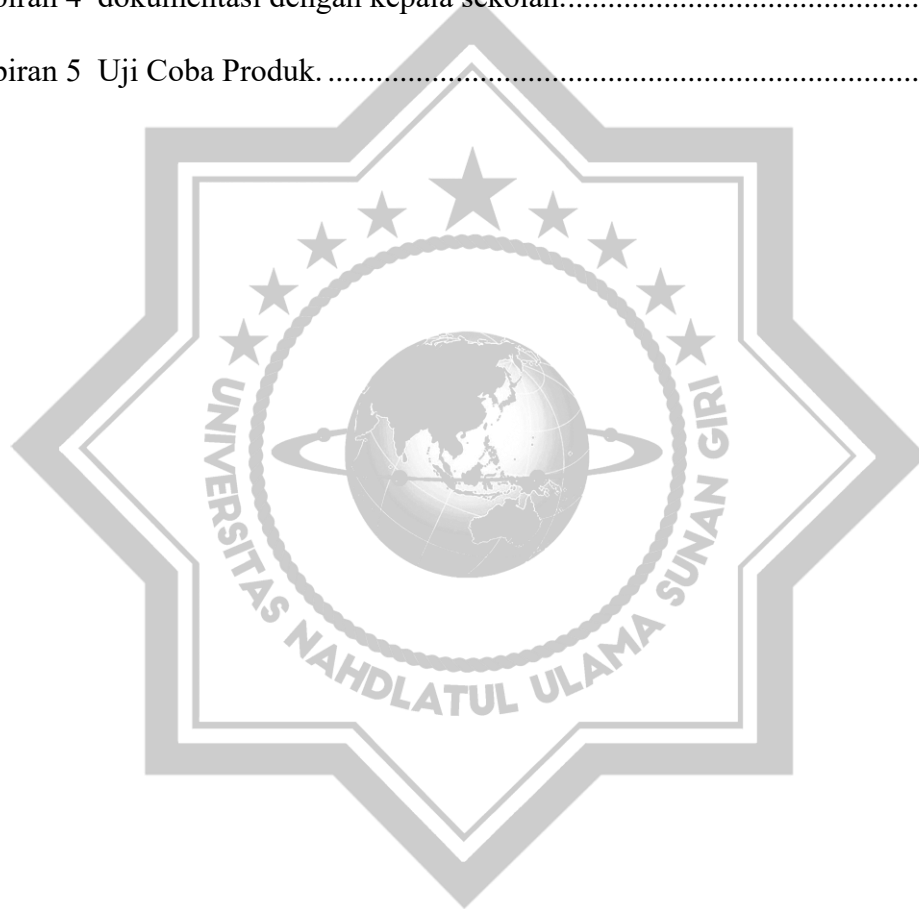
Gambar 4.1: Diagram Pie Preferensi Media Pembelajaran Siswa.....	41
Gambar 4.4: Diagram Batang Skor Evaluasi Ahli Materi	49
Gambar 4.5: Diagram Batang Skor Evaluasi Ahli Media	50
Gambar 4.6: Diagram Batang Skor Evaluasi Guru PAI.....	51
Gambar 4.7: Diagram Garis Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa	54



UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Instrumen Validasi Ahli media	72
Lampiran 2 Lembar Instrumen Validasi Ahli Mater	73
Lampiran 3 Wawancara dengan guru PAI.....	74
Lampiran 4 dokumentasi dengan kepala sekolah.....	75
Lampiran 5 Uji Coba Produk.....	76



UNUGIRI