

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan model media pembelajaran menjadi kebutuhan untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, model-model baru terus dikembangkan dari waktu ke waktu. Komik yang dimaknai sebagai sebuah gambar kartun berteks mampu menyampaikan sebuah pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Tujuan pembuatan model ini untuk membuat sebuah model berformat elektronik komik (E-komik) sebagai media pembelajaran menyampaikan materi pendidikan. Dengan metode pengembangan ADDIE, yang dimulai dengan kegiatan Analisis Kebutuhan, Desain/Perancangan Model, Development Prototype, Implementasi Prototype berbentuk ujicoba prototype ke user dan dilanjutkan dengan Evaluasi hasil implementasi prototype ke lapangan model Elektronik komik ini dikembangkan.¹ Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah model elektronik komik yang didalamnya berupa grafis berbentuk kartun ditonjolkan untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Materi disampaikan dalam bentuk cerita sehingga penyampaiannya tidak kaku. Implementasi ujicoba prorotype dilapangan diperoleh data bahwa user menyukai model media pembelajaran E-komik ini dan merasa belajar seperti membaca komik dengan format digital. Kesimpulan pengembangan model E-komik yang dilakukan

¹ Ardi Nur Hanafi, "Pengembangan Media E-Komik pada oprasi penjumlahan bilangan bulat di Sekolah Dasar" (Universitas Jambi, 2024).

menjadi salah satu jawaban atas kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa dalam memahami mata ajar ².

Komik ialah “media literasi yang memungkinkan guru untuk mendisain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran”. Model e-komik didesain untuk dijalankan pada device handphone sebab gadget ini menjadi bagian dari perkembangan teknologi, gaya hidup, dan alat bantu dalam beraktivitas ³.

Media pembelajaran ialah penunjang dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk pandai dalam menentukan serta memakai sebuah media pembelajaran. sebab media pembelajaran ialah alat bantu proses pembelajaran antara guru dan siswa. media pembelajaran yang baik ialah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta minat siswa. satu diantara media pembelajaran yang menarik ialah media pembelajaran e-komik. Menurut maharsi menjelaskan bahwa e-komik ialah wujud komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk memberikan informasi secara tenar dan mudah di pahami. kolaborasi anantara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita ialah kekuatan e-komik. E-komik dapat di gunakan dalam menyampaikan pesan dalam berbagai macam ilmu pengetahuan karna memiliki penampilan yang menarik, format dalam e-

² I putu gede renddy Wicaksana, anak agung gede Agung, and i nyoman Jampet, “Pengembangan e Comic Dengan Modeladdie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia,” *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganेशha* 7, no. 2 (2019): 48–59.

³ Aini Indriasih et al., “Pengembangan e Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2020).

komik ini terkadang di berikan pada penjelasan yang benar-benar daripada sifat yang hanya hiburan sedangkan e-komik biasa disebut dengan komik elektronik atau komik digital ⁴.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka E-komik dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang memuat karakter atau tokoh yang memerankan suatu karakter tertentu dan dibuat oleh komikus kemudian dipublikasikan ke internet atau dapat dibaca secara *online* melalui media elektronik tertentu ⁵.

GoTube adalah aplikasi pemutar video yang menawarkan dukungan penayangan pada jendela melayang (pop-up) yang menjadi satu keunggulannya. Jadi pengguna bebas untuk membuka atau melakukan aktivitas lainnya tanpa mematikan You Tube. Menariknya lagi Go Tube dirancang mirip sekali dengan Aplikasi You Tube dan mempunyai beberapa fitur tambahan yang sangat menarik. Fitur unggulan Go Tube diantaranya adalah fitur pemblokir iklan di dalam video maupun dukungan *minimized background* ⁶.

Dalam hal pembelajaran, GoTube merupakan media pembelajaran bagi siswa. Adanya fasilitas berbagi video memungkinkan siswa dapat menyimak dan berbagi informasi terkait materi yang dipelajarinya. Salah satu bidang yang diinspirasi oleh adanya kemajuan globalisasi adalah bidang teknologi. Informasi yang semakin kompleks, yaitu bisa dibaca dan didengar bersama. Dengan

⁴ Tyas Mutoharoh et al., "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Untuk Media Pembelajaran," *Jurnal Raja (Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)* 1, no. 2 (2022).

⁵ Indriasih et al., "Pengembangan e Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini."

⁶ Haryadi Mujianto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar," *Jurnal Komunikasi Universitas Garut* 5, no. 1 (2019).

kemajuan zaman, kita perlu sungguh-sungguh mengembangkan, mengikuti semua kemajuan dengan baik, benar dan efektif ⁷.

Pendidikan Islam merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional ⁸.

Pendidikan Islam adalah suatu proses sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah (anak didik) dengan berpedoman pada ajaran Islam. Istilah pendidikan Islam itu sendiri merupakan usaha dari orang dewasa (muslim) yang bertakwa, yang secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (potensi dasar) anak didik ⁹

Peneliti menggunakan media E-Komik berbasis Go Tube pada mata pembelajaran PAI dikarenakan media pembelajaran E-Komik berbasis Go Tube membuat siswa tidak hanya membayangkan tetapi dapat melihat animasi di Go Tube secara menarik. Menggunakan materi cerita tentang sahabat nabi ini dapat membuat siswa lebih tau akhlak yang baik dan benar. Menerapkan media E-Komik ini secara Bersama akan menarik perhatian peserta didik.

⁷ mujianto; Nur Hanafil, "Pengembangan Media E-Komik pada operasi penjumlahan bilangan bulat di Sekolah Dasar."

⁸ abdul h rahman, "Pendidikan Agama Islam Dalam Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi Dan Isi Materi," *Jurnal Eksis* 6, no. 1 (2012).

⁹ rahman.

Berdasarkan hasil observasi di Smk Negeri Sekar, dalam pengimplementasian pembelajaran yaitu masih menggunakan buku lembar kerja siswa (LKS) sebagai penugasan dalam pembelajaran terkadang guru juga menggunakan media power point untuk menampilkan inti-inti dari materi pelajaran yang di sampaikan, dan setelah peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa Smk Negeri Sekar Bojonegoro, peneliti mendapatkan informasi bawasanya yang dikeluhkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu cara mengajar guru yang kurang menarik, sehingga siswa menjadi lebih bosan dalam proses pembelajaran yang bisa berdampak pada minat belajar siswa, gaya belajar yang monoton bisa mengakibatkan kebosanan siswa untuk satu hal itu seorang guru sebisa mungkin memberikan gaya pembelajaran yang bervariasi salah satunya dalam media pembelajaran yang diterapkan. Gaya diartikan sebagai jati diri yang dibawa oleh seorang dalam melakukan aktivitasnya, Adapun gaya mengajar diartikan sebagai suatu bentuk penampilan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan komik digital diharapkan bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif yang bisa mengikat minat belajar siswa dan menjadikan tujuan pembelajaran tercapai. dengan memanfaatkan gadget dan internet sebagai media pembelajaran kisah cerita sahabat nabi mengurai penggunaan kertas yang nantinya bisa menjadi sampah Ketika sudah tidak digunakan lagi.

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas x menunjukkan bahwa peserta didik merasa kesulitan memahami matri sebab banyaknya matri yang

harus di ingat. Motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu di bangkitkan. Perlu satu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dala, belajar dan mampu memahami matri pembelajaran secara optimal. Guru masih sulit menentukan media pembelajaran yang tepat sebab kurang tersedia pilihan media untuk materi itu, media yang biasa di pakai guru sebatas poworpoint ,namun penggunaan media powor point belum mampu membngkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara degan guru PAI menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran media pembelajaran yang menarik serta mudah untuk di pahami oleh peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan, karena penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. penggunaan media pembelajaran juga membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan peserta didik dan menghidupkan proses pembelajaran.

Berdasarkan peneltian di atas peneliti akan mengembangkan:
“PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS GO-TUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI TENTANG CERITA SAHABAT HABI KELAS X DI SMK NEGERI SEKAR BOJONEGORO”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka peneliti ingin mengetahui kelayakan dari penggunaan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi Kelas X Di Smk Negeri Sekar Bojonegoro. Diantara rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi kelas X di Smk Negeri Sekar?
2. Bagaimana hasil produk pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi kelas X di Smk Negeri Sekar?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dilakukanya penelitian ini untuk:

1. Untuk mengembangkan proses pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi kelas X di Smk Negeri Sekar?
2. Untuk mengetahui hasil produk pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi kelas X di Smk Negeri Sekar?

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, produk berupa E-Komik diharapkan mampu untuk memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik terutama pada materi cerita sahabat nabi. Selain itu dapat menghasilkan desain media pembelajaran komik digital berbasis Go Tube.

2. Manfaat Praktis

Dari pengembangan E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi ini diharapkan dapat memberi manfaat:

a. Bagi Guru PAI

E-Komik berbasis Go Tube ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan juga referensi bagi guru untuk mempermudah guru membuat bahan ajar yang menarik dan efisien, Juga mempermudah guru menilai Tingkat pemahaman siswa khususnya pada materi tentang cerita sahabat nabi atau materi PAI lainnya.

b. Bagi siswa

E-Komik berbasis Go Tube ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan memberikan motivasi dalam pembelajaran PAI.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan digitalisasi dalam dunia pendidikan

d. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan, Pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya dalam E-Komik berbasis Go Tube sebagai media pembelajaran PAI tentang cerita sahabat nabi ini :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi komik digital yang bisa digunakan melalui smartphone maupun *PC*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Pendidikan agama islam materi tentang cerita sahanat nabi di Smk Negeri Sekar Bojonegoro.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat teks, video, dan juga evaluasi.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah . adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perbedaan hasil belajar poworpoint siawa diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran E-Komik .
2. Materi di fokuskan pada media E-Komik dan melihat di Go Tube.
3. Penelitian dilakukan pada kelas x SMPN Sekar.

F. Definisi Operasional

1. Media komik merupakan media dalam bentuk cerita yang penuh dengan gambar ekspresif yang sangat di gemari, sehingga dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan membaca nyaring dengan adanya cerita dan gambar yang menyenangkan.
2. Pembelajaran PAI kelas X SMPN Sekar meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek yang di fokuskan pada penelitian ini adalah aspek mendengarkan. Mendengarkan diartikan sebagai proses aktif menerima rangsangan (stimulus) berupa isyarat (gelombang suara) yang di teima oleh telinga (aural). Beberapa hambatan dalam mendengarkan efektif adalah: Sibuk dengan diri sendiri.

G. Orisinalitas Penelitian

Bagian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya, Hal demikian di perlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan antara penelitian kita dengan peneliti-peneliti terdahulu. Dalam bagian ini akan lebih mudah di fahami, jika peneliti menyajikannya dalam bentuk table seperti berikut:

Nama, Tahun dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
<p>Hasil penelitian Aini Indriasih , Sumaji, Badjuri, dan Santoso, dengan judul “pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini”.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecalapan hidup anak usia dini. Pendekatan yang di pakai ialah pendektan pengembangan R&D</p>	<p>Persamaan penelitian Aini indriasi, dengan penelitian yang saya lakukan sama-sama menggunakan media komik digital</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terdapat pada tujuan yang ingin di capai,pada penelitian ini untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini</p>
<p>Skripsi Egi Kurniawan,2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis E-komik dengan materi penyelenggaraan jenazah pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di Sma N 13 Sijujung.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development dengan model 4D dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran pai untuk materi penyelenggaraan jenazah dengan menggunakan media e-komik</p>	<p>Persamaan penelitian Egi Kurniawan dengan penelitian saya sama-sama membahas tentang pengemangan komik digital</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terdapat pada objek penelitiannya terdapat juga perbedaan pada model dan metode pembelajaran yang digunakan</p>
<p>Skripsi Ribka Triemay Prasastiningsih,2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran komik digital canva berbasis kearifan lokal pada materi pemanfaat sumber daya alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar</p>	<p>Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian research and development akan tetapi untuk penjelasanya masih kurang sedikit lengkap</p>	<p>Persamaan peneliti Ribka Triemay Prasastiningsih dengan penelitian yang akan saya lakukan ini samasama menggunakan Komik digital</p>	<p>Perbedannya penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan tidak sama cara penerapanya dan metode yang digunakan penelitian berbeda</p>

H. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan penelitian di sajikan dalam bentuk karya tulis ilmiah. sistematika pembahasan ini terdiri dari lima bab yaitu:

1. BAB 1 (Pendahuluan)

Bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan pembahasan, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

2. BAB II (Kajian Pustaka)

Bab ini terdiri dari Media pembelajaran, mode penelitian, E-Komik, dan pengertian sahabat nabi.

3. BAB III (Metode penelitian)

Bab ini terdiri dari model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, teknik analisis data.

4. BAB IV (Pembahasan)

Peneliti membahas secara mendalam tentang proses pengembangan media E-Komik berbasis Go Tube, implementasi E-komik berbasis Go Tube, evaluasi, pembahasan .

5. BAB V (Penutup)

Pada bab ini, terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran.