BAB II

Landasan Teori

A. Landasan Teori

24

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan kompetensi peserta didik.²⁸ potensi dan Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah Research Developmnet (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁹ Penelitian dan penggembangan berfungsi untuk memvaliadi dan mengembangkan produk.³⁰ Sehingga penelitian pengembangan bukan hanya membuat atau memproduksi suatu prodak lalu di aplikasikan dalam lapangan,

²⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal

 $^{^{29}}$ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal407

 $^{^{30}}$ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), (Bandung : Alfabeta, 2019), hal 28

namun juga dapat menyempurnakan suatu produk yang sudah ada, dan prodak yang telah dikembangkan itu dapat diterapkan dalam lapangan serta dipertanggung jawabkan.

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data. Dengan demekian dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan merupakan suatu tidakan memciptakan ataupun menyempurnakan suatu produk dimana produk tersebut sesuai dengan kriteria produk yang dibutuhkan. Pengembangan ini bertujuan dapat menciptakan suatu prodak dimana prodak itu telah adanya suatu perubahan dan lebih efesien dalam penggunaan produk tersebut.

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik

³¹ Nana, Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), hal 164

dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.³² AECT (Association of Education and Communication Theonology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan seluruh yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.³³

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware.³⁴ Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. proses tujuan Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Menurut Anderson dalam Bambang Warsita media dapat dibagai dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan.³⁵ Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada

³² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 78

 ³³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagodia, 2012), hal 28
 ³⁴Arief S. Sadiman. Dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan. Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada, 1996), hal 5

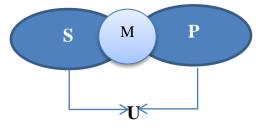
³⁵ Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka, 2008), hal 123

lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran. Dengan sangat pentingnya media pembelajaran sehingga seorang pengajar perlu mengerti dan memahami yang dimaksud dengan media pembelajaran serta dapat membuat, meproduksi, serta menggunakannya.

Guru selain itu harus memiliki pengetahuan dan pemahanan yang cukup tentang media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.³⁶

Letak media dalam pembelajaran dijelaskan dalam gambar berikut:³⁷

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal 19
 Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*,..., hal 30



Gambar 2.1

Keterangan:

S: Sumber Pesan

M : Media

P: Penerima Pesan

U : Adanya Umpan Balik

Media pembelajaran dari pengertian yang telah dipaparkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan yang kemudia adanya suatu rangsangan baik pikiran, perasaan maupun pehatian peserta didik agar pembelajran lebih efektif dan efisien, media itu dapat berupa sofwere maupun yang berbentuk hardwere.

Pengembangan Media Pembelajaran adalah upaya penyesesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan analisis kebutuhan siswa dan guru dikelas. Dengan tujuan keberhasilan pembelajaran dimana dapat meningkatkan efektivitas pembelaharan serta belajar lebih menarik dan menyenangkan yang

berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.³⁸ Pengembangan Media Pembelajaran adalah menciptakan ataupun menyempurnakan suatu media yang telah ada dengan adanya analisis kebutuhan, dimana media tersebut merupakan penyampai pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan pesan tersebut merupakan suatu materi pembelajaran agar pembelajaran lebih efektiv dan tercapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran fiqih. Jenis media ini dikualifikasikan dari segi perkembangan teknologi, basis media, sifatnya, kemampuan jangkauannya, cara atau teknik pemakaiannya.

1) Media pembelajaran dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi 2 yaitu:³⁹

a) Media Tradisional

Media tradisional seperti visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips. Visualisasi yang diproyeksikan, seperti gambar, poster. Foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu. Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset. Penyajian multimedia, seperti

³⁸ Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hal 122. ³⁹ *Ibid.*, hal 47

slide plus suara (tape), multiimage. Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi dan video. Cetak, seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out). Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan. Realita, seperti model, spesimen (contoh) dan manipulatif.

b) Media Teknologi Mutakhir

Media teknologi mutakhir merupakan media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer-Assisted Instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, Hypermedia, Compact (video) disc.

2) Jenis media menurut Arsyad dalam Nunuk Suryanti berpendapat bahwa jenis berdasarkan basisnya dibagi menjadi:⁴⁰

a) Media Berbasis Manusia

Di antara beberapa jenis media, media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing

⁴⁰ *Ibid.*, hal 47

dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering kali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur "manusia "sebagai media" secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

b) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas.

c) Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya.

d) Media Berbasis Audio - Visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menggunakan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual.

e) Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyediakan bahan dengan menggunakan sumber-sumberyang berbasis digital.

- 3) Media pembelajaran dikelompokkan dari sifatnya dibagi menjadi:⁴¹
 - a) Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau yang hanya memiliki suara tidak, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung tidak terdengar. Yang termasuk dalam media ini adalah slide film, foto, transisi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang ditambahkan seperti media grafis.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung suara tidak ada juga berisi gambar yang bisa dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua jenis media yang pertama dan kedua.
- 4) Berdasarkan dari jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi:⁴²

⁴¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal 211

⁴² *Ibid.*,hal 211

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat menggunakan ha-hal atau kejadian-peristiwa yang aktual serentak tanpa harus menggunakan khusus.
- b) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti slide film, film, video, dan lain sebagainya.
- 5) Media pembelajaran dilihat dari cara dan teknik pemakaiannya dibagi kedalam:⁴³
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, strip film, disetujui, dan lain sebagainya.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.
- 6) Menurut Rudy Brets dalam Sanjaya, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:⁴⁴
 - a) Media gerak audiovisual, seperti: suara film, pita vidio, film TV.
 - b) Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
 - c) Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
 - d) Media visual bergerak, seperti film: film bisu.
 - e) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, mikropon, slide bisu.
 - f) Audio media, seperti: radio, telepon, pita audio.

⁴³ *Ibid.*,hal 211 ⁴⁴ *Ibid.*, hal 213

g) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar dalam Nunuk Syuryani dijelaskan sebagai berikut:⁴⁵

1) Fungsi Semantik

Semantik Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami. 2.Fungsi Manipulatif Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi mema- nipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.

2) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

3) Fungsi Distributif

Fungsi distributif media, yaitu terkait dengan kemampuan media meng- atasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.

4) Fungsi Sosiokultural

 $^{^{\}rm 45}$ Nunuk suryanti. Dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, hal10

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

5) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

- a) Fungsi atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- b) Fungsi afektif: fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif: fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
- d) Fungsi psikomotorik: fungsi media dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium, atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga.
- e) Fungsi imajinatif: fungsimedia pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini, dengan media tersebut, dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita, dongeng yang mengandung

muatan positif. Imajinasi yang diarahkan dengan media pembelajaran baik, dapat melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif.

f) Fungsi motivasi: fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Media pembelajaran secara terperinci memiliki fungsi sebagai berikut:⁴⁶

- Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- 2) Mengamati benda yang sulit dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda / hal-hal yang sukar dilakukan karena ukurannya yang tidak diperbolehkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Mendengar suara yang diambil secara langsung.
- 5) Mengamati dengan binatang-binatang yang diambil secara langsung karena sukar ditangkap.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.

⁴⁶ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal 147

- Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak / sukar diawetkan.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari sutau alat.
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/ lama.
- 14) Dapat menjangkau audjen yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- 15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

d. Prinsip - prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan maka perlu memperhatikan hal sebagi berikut:⁴⁷

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau

-

⁴⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal 75

gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pendapat lain yang mendukung mengenai prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah:⁴⁸

- 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, metode mengajar yang digunakan serta karakteristik siswa yang belajar (tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar).
- 2) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dan tiap- tiap media pembelajaran.

⁴⁸ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar.....*, hal 140

- 3) Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- 4) Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca. ⁴⁹ Komik merupakan salah satu bacaan yang bergambar dimana didalam komik terdapat pengekspresian mimik dari tokoh, sehingga komik banyak sekali diminati jika dibandingkan dengan bacaan biasa terlebih lagi pembaca adalah anak-anak yang lebih suka dengan gambar.

Pendapat Rahadian dalam Burhan Nurgiyantoro pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda "komiek" yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno "komikos" yang merupakan kata bentukan dari "kosmos" yang berarti bersuka ria atau bercanda. ⁵⁰ Menurut Rohani dalam Hasan Sastra Negara komik sebagai media

hal 20
⁵⁰ Burhan Nurgiyantoro, "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak", (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013), hal 409

⁴⁹ Mc. Cloud. Scott, *Memahami Komik*, (Jakarta: Gramedia Keputakaan Populer, 2008),

intstruksional merupakan sebuah kartun yang dapat menggambarkan.⁵¹

Hal-hal yang mengenai komik tersebutlah yang membuat pembacanya menjadi tertarik untuk membaca komik dan lebih condong memilih komik jika disbanding dengan bacaan biasa. Gambar yang terdapat dalam komik sendiri disusun secara urut sesuai dengan rangkaian alur cerita. Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungakan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Sa

Komik definisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptkan bukan untuk kegitan pembelajaran, namun untuk dikepentingan hiburan semata.⁵⁴ Namun dengan perkembangannya dari daya tarik komik, diantaranya penampilannya menarik alurnya

⁵³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengaja*ran...,hal 64

⁵¹ Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014), hal 70

⁵² Mc. Cloud. Scott, hal 20

⁵⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal 126.

runtut dan mudah dipahami maka komik ini dapat dijadikan media pembelajaran. Sehingga dari awalnya komik bukanlah sebuah alah dalam pendidikan namun dalam perkembangannya karena karakteristik yang terdapat dalam komik maka komik dapat dijadikan alat bantu dalam pendidikan.

Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. ⁵⁶ Komik merupakan media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yang dapat dijadikan sebagai media penyampai pesan pembelajaran yang lebih menarik disbanding dengan bacaan biasa yang hanya berisi tulisan.

b. Karakteristik Komik

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:⁵⁷

Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter.
 Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.

⁵⁶ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran "Muaddib 5, no.1, (Januari-Juni 2015), hal 2

-

 ⁵⁵ Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti. dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIIi Mts Muhammadiyah 1 Malang, (Malang: jurnal pendidikan biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3, 2015), hal 344
 ⁵⁶ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran "Muaddib 5, no.1,

⁵⁷ Nunik Nurlatipah, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, (Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2, 2015), hal 5

- 2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- 3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- 6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut:⁵⁸

- Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- 2) Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- 4) Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.

⁵⁸ Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di* Kelas VIII, (Sumatera Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015), hal 20-21

- 5) Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- 6) Dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.

Dari berbagai karakteristik komik maka tentunya adanya suatu keunggulan komik dijadikan sebagai media pembelajaran hal ini akan memancing peserta didik untuk membaca. Karena dalam komik terdapat gambar yang menarik, komik juga memiliki alur cerita yang akan menimbulkan rasa penasaran peserta didik, sehingga membuat peserta didik untuk terus membaca tanpa harus diperintah oleh guru.

Menurut Daryanto salah satu kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.⁵⁹ Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Sebagaimana dikatakan Sudjana & Rivai dalam Retno Puspitorini, dkk bahwa peranan komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik.⁶⁰ Dengan hal ini komik dapat dijadikan salah satu media pembelajran.

⁵⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*...,hal 28

⁶⁰ Retno Puspitorini, dkk., Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif, Cakrawala Pendidikan 33, no. 3 (Oktober 2014), hal 3.

c. Sejarah Komik di Indonesia dan Perkembangannya

Komik memiliki sejarah di Indonesia yang mengalami masamasa berliku pada saat mulai memasuki tahun 1963-1965. Pada saat itu, keberadaan komik Indonesia yang lebih banyak membawa ke pesan-pesan terhadapa pendapat politik pada Orde Lama Masa untuk kebangkitan kedua komik Indonesia yang telah berlangsung pada tahun 1980. Hal tersebut ditandai banyaknya suatu ragam dan juduljudul komik yang telah muncul. Komik Indonesia yang populer pada masa lampau adalah komik yang bertema tentang petualangan pendekar silat dan super hero, seperti Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, TuanTanag Kedaung dan lain-lain. Setelah itu telah terjadi invasi komik Eropa seperti Asterik, Tintin, dan sebagainya, komik Amerika Serikat juga mulai menginvasi komik Indonesia seperti Superman dan Marvel, namun komik Indonesia masih tetap bertahan. 61

Komik dalam perkembangannya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selain di Jepang juga telah banyak dilakukan oleh praktisi pembelajaran di Indonesia. Bahwa komik telah banyak dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas. Komik saat ini, di Indonesia telah beredar komik pembelajaran yang dibukukan, tetapi lebih banyak didominasi oleh komik untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika. Respons dari

61 Nickolas Isac Juanda, dkk, "Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak", (Surabaya: Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni

dan Desain Universitas Kristen Petra, 2014), hal 3

masyarakat terhadap komik pembelajaran ini positif dan komik pembelajaran inisebagai media pembelajaran selain di Jepang juga telah banyak dilakukan oleh praktisi pembelajaran di Indonesia. Komik telah banyak dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas, komik sendiri Saat ini, di Indonesia telah beredar komik pembelajaran yang dibukukan, tetapi lebih banyak didominasi oleh komik untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika. Respons dari masyarakat terhadap komik pembelajaran ini positif dan komik pembelajaran ini dianggap mampu membantu peserta didik untuk lebih mudah mempelajari konsep-konsep pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit untuk dipahami. 62

Komik dalam pemanfaatannya sangat membatu dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan minat baca bagi peserta didik yang minat bacanya rendah. Komik ini dapat menjadikan salah satu trobosan menanggulangi hal sedemikian.

d. Macam-macam komik

Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasannya komik tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain :⁶³

1) Komik strip dan komik buku

Komik *strip* merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi komik telah

-

⁶² Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati, "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Peserta didik

SMA Kelas X', Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 10, no. 2,(2012), hal 4

63 Nurgiyantoro, Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak..., hal 434-439

mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Sedangkan komik buku merupakan komik yang dapat dikemas dalam bentuk satu buku, biasanya komik ini menampilkan sebuah cerita yang utuh.

2) Komik humor dan komik petualang

Komik humor merupakan komik secara isi menampilkan sesuatu yang lucu dapat mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya. Sedangkan komik petualang adalah komik yang dapat menampilkan sebuah cerita petualang, tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan atau aksi-aksinya yang lain.

3) Komik biografi dan komik ilmiah

Komik biografi, yaitu di maksud sebagai kisah hidup seseorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah adalah komik yang ditulis dengan kemasan komik *Understanding Comics* yang ditulis oleh Scott McCloud yang dapat dirujukan pada tulisan komik tampak dikategorikan sebagai komik ilmiah murni.

e. Pemanfaatan Komik sebagai media pembelajaran

Menurut Aunurahman dalam skripsi Farida Aryani adapun faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar ada dua faktor yaitu:⁶⁴

- 1) Faktor internal, yang berasal dari dalam diri siswa meliputi:
 - a) Ciri khas atau karakteristik siswa.

 $^{^{64}}$ Aunurrahman, $Belajar\ dan\ Pembelajaran$, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 177-196

- b) Sikap dalam belajar.
- c) Motivasi belajar.
- d) Konsentrasi belajar.
- e) Mengolah bahan belajar.
- f) Menggali hasil belajar.
- g) Rasa percaya diri.
- h) Kebiasaan belajar.
- 2) Faktor eksternal, berasal dari luar siswa meliputi:
 - a) Guru sebagai pembina siswa belajar.
 - b) Lingkungan sosial siswa di sekolah.
 - c) Kurikulum sekolah.
 - d) Prasarana dan sarana pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi belajar ada 2 yakni factor internal dan eksternal, dari factor-faktor yang mempengaruhi belajar tersebut sebagai seorang guru hendaknya mampu memberi terobosan untuk menanggulangi hal tersebut setidaknya meminimalisir, seperti salah satunya penggunaan media didalam pembelajaran agar suatu pesan dapat tersempaikan dan mudah difahami.

Media komik pada dasarnya membantu mendorong para peserta didik agar dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka

menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. 65 Karena sifatnya yang menarik dan menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pelajaran dirasakan tanpa terpaksa. Media Pembelajaran Berbentuk Komik kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi dipelajarinya.⁶⁶ Oleh sebab itu pemanfaatan komik dalam pembelajaran tidak hanya sebagai ranah penyampai pesan melainkan juga meningkatkan kemenarikan dalam membaca.

f. Kelebihan Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran menurut Riska Dwi dan M. Syaichudin:⁶⁷

- Peranan pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam mencipatakan minat siswa.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada siswa.
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

⁶⁶ Elis Mediawati, *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 2011, hal 78

67 Riska Dwi N dan M. Syaichudin, *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*. Jurnal Pendidikan, 2010, hal 78

-

⁶⁵ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran "Muaddib 5, no.1 (Januari-Juni 2015), hal 2-3

- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudahkan anak didik menangkap rumusan yang abstrak.
- Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah bidang studi yang lain.

Komik merupakan suatu gambar bertema dan memiliki cerita yang runtut serta adanya ekspresi didalamnya sehingga membuat kebanyakan pembacanya merasa senang, komik juga memiliki segudang kelebihan jika dijadikan sebagai media pembelajaran, sehingga sekarang komik merupakan salah satu media yang digeluti sebagai media dalam penyampaian pembelajaran.

3. Articulate storyline

a. Pengertian Articulate storyline

Articulate storyline adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. Namun dalam articulate storyline dapat mengabungkan antara kemampuan teknis dan kemampuan seni yang merupakan gabungan dalam membuat presentasi, dan kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik pula peserta yang mengikuti presentasi tersebut.

Software presentasi tidak hanya dapat dibuat di dalam articulate storyline, namun software lainnya juga dapat digabungkan melalui articulate storyline, diantaranya yaitu: ⁶⁸

- 1. Audio
- 2. Vidio
- 3. Flash Presentation (menggunakan Macromedia Flash)
- 4. Projektor Presentatión (menggunakan Macromedia Projector)
- 5. Flash Banner (menggunakan Flash Banner Creator)
- 6. Camtasia
- 7. Powerpoint dan sebagainya.

Media pembelajaran *articulate storyline* ini sebagai alternatif media yang digunakan karena dari sekian banyak program authoring tools, *articulate storyline* merupakan *software mix programming tools* yang dapat membantu para designer pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat *expert*. Program *articulate storyline* memiliki kelebihan yaitu smart brainware yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk web personal, CD, *word processing*, dan *Learning Management System* (LMS).⁶⁹

⁶⁹ Dhamma, "*Pembelajaran Multimedia Berbasis Articulate*", dalam http://dhamma-link.blogspot.com/2013/05/pembelajaran-multimedia-berbasis.html, diakses pada 3 Desember 2019, pukul 10.10 wib

-

⁶⁸ Jajang Kurniawan, "Modul tutorial Instal Sofware Ofline-Online Learning", diakses di https://www.slideshare.net/JajangKurniawan1/modul-articulate, diakses pada 3 Desember 2019, pukul 10.10 wib

Software articulate storyline ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks. gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.⁷⁰

b. Kelebihan Articulate storyline

Articulate storyline merupakan alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera.

Selain itu software articulate storyline memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru. Software articulate storyline menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.⁷¹

Articulate storyline memiliki beberapa kelebihan sehinggu dapat menghasilkan mediu pembelajaran yang sangat menarik keren di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat

⁷⁰ Niken Ariani dan Deny Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta:PT. Prestasi Pustakarya, 2010), hal 11.

Thesta Rafmana. dkk, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di Sma Srijaya Negara Palembang, *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018*

menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan mediua tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari, serta konten yang dikembangkan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai outpur. Dikutip dari *omniplex.co*, berikut kelebihan yang dimiliki Articalate Storyline sebagai software pembuat media pembelajaran: *Articulate storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambur dan timeline, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkun banyak waktu dan tenaga.⁷²

c. Fungsi Articulate storyline

Software Articulate storyline ini didalamnya terdapat 4 fungsi yang sangat berguna dalam membuat Media Pembelajaran berbasis ICT baik untuk yang versi oline maupun offline, ke empat fungsi tersebut adalah:⁷³

1. Dricalate Sroryline Engage : untuk mendesign materi pembelajaran interaktif

Pusat Data Dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD". Dalam http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/ diakses pada tanggal 5 Desember 2019, pikul 09.33 WIB

Talentera Edukasi, "Articulate Storyline (Tugas IV)". Dalam http://rainatais2014.blogspot.com/2014/05/articulate-software-tugas-iv.html, diakses pada tanggal 5 Desember 2019, pikul 09.43 WIB

- Articulate storyline Quiz Maker: untuk mendesign soal-soal interaktif yang terdiri dari 11 variasi soal berupa pilihan ganda, esay. menjodohkan. True False, dan sebagainya.
- 3. Articulate storyline Presenter: untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada Articulate storyline Engage dan soal soal interaktif yang telah dibuat pada Articulate storyline Quiz Maker. Software ini setelah di instal secara otomatis pada software Power Point.
- 4. Articulate storyline Video Encoder: software ini gunanya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fungsi lainya sebagai perekaman pembuatan video dimana hasil akhirmya video tersebut adalah Flash dan bisa di upload di www.youtube.com, atau di website/weblog sebagai video pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Fikih

a. Pengertian Fikih

Kata fikih secara bahasa berasal dari faqiha yafqahu-fiqhan yang berarti "mengetahui atau paham". Sedangkan menurut istilah syar'i ilmu fiqh ialah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum syar'i amali yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang

mendalam terhadap dalia-dalilnya yang terperinci dalam nasah (Al-Qur"an dan Hadits).⁷⁴

Pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah formal dan merupakan rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). "Secara etimologi (bahasa) kata fiqih (fiqhu) artinya faham atau tahu. Sedangkan menurut istilah ilmu-ilmu yang menerangkan hokum-hukum syariat Islam yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci."

Mata pelajaran fiqih adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik demi mendukung kemampuan sesorang dalam hal hukum Islam. Fiqih berfungsi sebagai landasan seseorang muslim apabila akan melakukan praktek beribadah. Oleh karena itu mata pelajaran fiqih penting mendapat perhatian yang benar bagi seorang anak diusia dini, agar kedepannya dia akan terbiasa menjalankan kehidupan sesuai dengan hukum islam yang ada. ⁷⁶

b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RIsebagaimanadimaksud adalah kurikulum operasional yang telah disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

-

⁷⁴ Alaiddin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004),

hal. 2 $75 Zakiyah Darajat, Metode Khusus Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal $78\,$

⁷⁶ Zen Amiruddin, *Ushul Fiqih*. (Surabaya: Elkaf, 2006), hal 2

Pembelajaran fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikankan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna).

Fungsi dan tujuan mata pelajaran fiqih adalah sebagai berikut:⁷⁷

1) Fungsi Mata Pelajaran Fiqih:

- a) Mendorong timbulnya kesadaran beribadah siswa kepada Allah SWT.
- b) Menanamkan kebiasaan melaksanakan hukum Islam dikalangan siswa dengan ikhlas.
- c) Mendorong timbulnya kesadaran siswa untuk mensyukuri nikmat Allah SWT dengan mengolah dan memanfaatkan alam untuk kesejahteraan hidup.
- d) Membentuk kebiasaan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan dimasyarakat.
- e) Membentuk kebiasaan berbuat yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.

2) Tujuan Mata Pelajaran Fiqih:

a) Agar siswa dapat mengetahui dan memahamai pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa

⁷⁷ Hasbi Ash-Shidieqy, *Pengantar Hukum Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1970), hal 10

- naqli dan aqli, pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosialnya.
- b) Agar siswa dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih

Mata ajaran fiqih merupakan salah satu hidang studi pengajaran ngama Islam. Dalam mata pelajaran figih terdapat bidang pembahasa:

- 1) *Ibadat*. Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan barikut ini adalah *taharah* (bersuci), shalat (sembahyang). *shiyam* (puasa), zakat, haji, jenazah (penyelenggaraan mayit), jihad (perjuangan), nadzar, *udhiyah* (kurban), *zabihah* (penyembelihan), *shayid* (perburuan), aqiqah, makanan dan minuman.
- 2) Ahwalusy syakhsiyyah atau Qanun 'Ailah. Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke kelompok persoalan pribadi dalam (perorangan). kekeluargaan, harta warisan, yang meliputi persoalan adalah Nikah, khithbah (melamar), mu'asyarah (bergaul), nafagah, talak, khuluk, fasakh, li'an, zhihar, ila', iddah, rujuk, radla 'ah

- (penyusunan), *hadlanah* (pemeliharaan), wasiat, warisan, *hajru*, perwalian.
- 3) *Mu'amalah madaniyah*. Biasanya mu'amalah saja. Dalm bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dikelompokkan persoalan harta kekayaan, harta milik, harta kebutuhan, cara mendapatkan dan menggunakan, yang meliputi masalah *buyu* (jual beli), *khiyar*, riba, sewa-menyewa, hutang-piutang, gadai, syuf ah, *tashrruf*, salam (pesanan), *mudlarabah* dan *muzara 'ah*, pinjammemijam, jaminan, *hiwalah*, *syarikah*, *wadi'ah*, *lugathah*, *ghashab*, *qismah*, *hibah* dan hadiyah, *kafalah*, waqaf. perwalian, *kitabah*, *tadbir*.
- 4) *Mu'amalah maliyat*. Kadang-kadang disebut "baitul maal" saja. Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan kedalam kelompok persoalan harta kekayaan milik bersama, baik masyarakat kecil atau besar seperti negara (perbendaharaan Negara: baitul maal). Pembahasan di sini meliputi status milik bersama, baitul maal, sumber baitul maal, cara pengelolaan baitul maal, macam-macam kekayaan atau meteri baitul maal, objek dan cara penggunaan kekayaan baitul maal, kepengurusan baitul maal.⁷⁸
- 5) *Jinayat dam Uqubat* (pelanggaran dan Hukuman). Biasanya dalam kitab-kitab fiqih ada yang menyebut jinayat saja. Dalam bab ini

⁷⁸ Abuddin Nata, *Masail al-Fiqhiyah*, (Bogor: Kencana, 2003), hal 27

dibicarakan dibahas masalah-masalah dapat dan yang dikelompokkan kelompok kedalam persoalan pelanggaran, kejahatan, denda, hukuman dan sebagainya adalah Pelanggaran, kejahatan, qishash (pembalasan), diyat (denda), pelanggaran dan kejahatan, hukum melukai/ mencenderakan, hukum pembunuhan, hukum murtad, hukum zina, hukuman gazaf, hukuman pencuri, hukuman perampok, hukuman peminum arak, ta'zir, membela diri, peperangan, pemberontakan, harta rampasan perang, *jizyah*, berlomba dan melontar.

- 6) *Mura'faat* atau *mukhashamat*. Dalam bab ini dibicarakan dan dibahas masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan peradilan dan pengadilan. Pembahasan bab ini meliputi peradilan dan pengadilan, hakim, qadli, gugatan, dakwaan, pembuktian, saksi, sumpah dan lain-lain.
- 7) *Ahkamud dusturiyah*. Dalam bab ini dibicarakan masalah- masalah yang dapat dikelompokkan kedalam kelompok persoalan ke tatanegaraan. Pembahasan ini meliputi kepala Negara dan waliyul amri, syarat menjadi kepala Negara dan waliyul amri, hak dan kewajiban waliyul amri, hak dan kewajiban rakyat, musyawarah dan demokrasi, batas-batas toleransi dan persamaan.⁷⁹
- 8) *Ahkamud dualiyah* (hokum internasional). Dalam bab ini dapat masalah-masalah dibicarakan dan dibahas yang dikelompokkan ke

⁷⁹ *Ibid.*, hal 28

dalam masalah hubungan internasional. pembicaraan pada bab ini meliputi hubungan antar negara, sama-sama Islam, atau Islam dan non Islam, ketentuan untuk perang dan damai, penyerbuan, masalah tawanan, upeti, pajak, perjanjian, pernyataan bersama, perlindungan, ahlul 'ahdi, ahlul zimmi, ahlul harb Darul Islam, darul harb, darul mustakman. ⁸⁰

d. Karakteristik Pelajaran Fikih

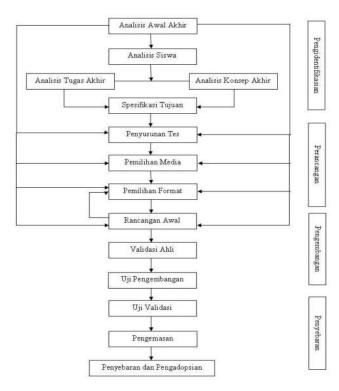
Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih Mata pelajaran Fiqih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran Fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran fiqih, kehidupan bermasyarakat agar dalam siswa sudah dapat melaksanakannya dengan baik.

⁸⁰ *Ibid.*, hal 59

.

5. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan ini menggunakan 4 tahap yang terdiri dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (dissemination). Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai gambar berikut:



Gambar 2.2

(Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6-9)⁸¹

a. Tahap Pendefinisian

Tahap *define* merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan

⁸¹ Thiagarajan, Sivasailam, dkk, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, (Washinton DC: National Center for Improvement Educational System, 1974) hal 6

pembelajaran. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik kelas VII MTs. Tahap *define* mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*frontendanalysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructionalobjectives*).

1) Analisis Awal (Front-End Analysis)

"Front-end analysis is the study of the basic problem facing the teacher trainer". 82 Analisis ujung depan bertujuanuntuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran PAI materi fiqh di sekolah, sehinggadiperlukan suatu pengembangan bahan pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan Analisis yang telah dilakukan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternative penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik tersebut berupa gaya belajar peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran

_

⁸² Thiagarajan, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A sourcebook*, (Indiana University, Bloomington: Indiana, 1974), hal 6

di kelas. Hasil observasi yang dilakukan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran ketika pendidik hanya menggunakan metode ceramah.Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berbasis *articulate storyline*. Produk yang berupa media pembelajaran komik tersebut diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3) Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan kompetensi inti. Kompetensi dasar dalam materi sholat jumat yaitu : meyakini kewajiban melaksanakan salat jum'at, membiasakan melaksanakan salat jum'at, memahami ketentuan salat jum'at dan mempraktikkan salat jum'at.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar dari bab sholat jumat membutuhkan metode, model, media, dan strategi yang sesuai. Penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah yang dilakukan pendidik PAI pada umumnya dirasa kurang sesuai. Pendidik memerlukan sebuah media pembelajaran agar peserta didik dapat mengingat materi lebih dalam dan terperinci. Peserta didik tidak dapat membangun sebuah pemahaman apabila dalam penyampaian materi media

pembelajaran itu kurang digunakan. Adanya penelitian ini, membantu pendidik dalam membuat dan menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi inti dan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4) Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas agar tercapai suatu kompetensi dasar. Kompetensi dasar dalam materi sholat jumat yaitu: meyakini kewajiban melaksanakan salat jum'at, membiasakan melaksanakan salat jum'at, memahami ketentuan salat jum'at dan mempraktikkan salat jum'at.

Kompetensi inti peserta didik memahami bab sholat jumat. Kompetensi dasar tersebut sulit tercapai apabila dalam penyampainnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja. Penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat menjelaskan dan menggambarkan secara lebih lengkap dan rinci pada materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tugas pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, sehingga KD dapat tercapai.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar. Perubahan perilaku

terjadi apabila peserta didik berhasil memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan pendidik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* diharapkan akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik memperoleh pemahaman serta dapat menjelaskan secara runtut materi sholat jumat.

b. Tahap Perancangan (design)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran fikih bab sholat jumat . Tahap perancangan ini meliputi:

1) Penyusunan Tes (criterion-test construction)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolok ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

2) Pemilihan Media (media selection)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis

tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

3) Pemilihan Format (format selection)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi media pembelajaran komik berbasisi articulate storyline, membuat desain media pembelajaran komik berbasisi articulate storyline, yang meliputi : pembuatan menu pada softwere articulate storyline, pembuatan komik yang diisi dengan materi-materi pembelajaran fikih khususnya bab sholat jumat, memasukkan komik dalam articulate storyline, serta penataannya, memasukkan audio dan vidio sebagai pelengkap dalam komik, pembuatan latihan soal yang mengacu pada model kontekstual dan divisualisasikan dengan penggunaan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline.

4) Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (initial design) yaitu rancangan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa *langkah I* dari media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat.

c. Tahap Pengembangan (develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Ahli (expert appraisal)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat yang dikembangkan. Setelah langkah I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan langka II. langkah II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

2) Uji Coba Pengembangan Produk (development testing)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat

dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran kemenarikan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat dalam pembelajaran peserta didik, dan pengukuran efektivitas media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat dalam pembelajaran peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat yang telah direvisi.

d. Tahap Diseminasi (diseminate)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII semester satu pada bab sholat jumat secara terbatas kepada guru fikih di MTsN 3 Nganjuk dan para peserta didiknya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajatan komik berbasis *articulate storyline* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Penelitian relevan ini sebagai bahan pengembangan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kemenarikan dan evektifitas media pembelajran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII di MTs negeri 3 Nganjuk. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Andi Wardana, Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI, (Lampung: skripsi tidak diterbitkan, 2018). Penelitian ini mengfokuskan pada, (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI?, (2) bagaimana kelayakan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI?, (3) bagaimana respon peserta didik terhadap komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak?

Selain itu adapun penelitian lainnya oleh Ahmad Najahu Taufik, Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Seleman Yogyakarta. Penelitian ini dengan fokus penelitian : (1) Bagaimana proses pengembangan media komik dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTts Negeri 3 Seleman Yogyakarta ?, (2) Bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan komik berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTts Negeri 3 Seleman Yogyakarta?, (3) Bagaimana proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTts Negeri 3 Seleman Yogyakarta?, (4) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan komik sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis karakter untuk siswa kelas VII MTts Negeri 3 Seleman Yogyakarta?

Sariyatul Ilyana, Pengembangan Komik Edukasi "Impian Moni" Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi Untuk Siswa Sekolah Dasar. Dengan fokus penelitian: (1). Bagaimana cara mengembangkan komik edukasi "impian moni" sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa sekolah dasar? (2). Bagaimana tingkat kelayakan aspek materi, media, dan bahasa komik edukasi "impian moni" sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa sekolah dasar? (3). Bagaimana peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai kompetensi anggaran pribadi dalam pembelajaran literasi keuangan dengan menggunakan komik edukasi "impian moni"?

Siti nurjanah, Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengguanaan multimedia *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang lebih baik dan

signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqih bab mawaris dalam hal menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar, siswa lebih aktif dan antusias. Kesimpulan ini dibuktikan dengan dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik uji ANCOVA. Dari hasil perhitungan menggunakan ANCOVA diperoleh nilai signifikansi 0,000, angka ini jauh dibawah nilai alpha yang ditetapkan yaitu = 0,05.

Rida Dela Aprilia, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Archaebacteria Dan Eubacteria. Dengn fokus penelitian bagaimanakah pengembangan media komik pembelajaran berbasis andorid pada materi archaebacteria dan eubacteria? 2. Bagaimana kelayakan media komik pembelajaran berbasis android pada material archaebacteria dan eubacteria menurut ahli kebahasaan, ahli kemediaan, guru biologi, serta peserta didik?, dan pada kesimpulan penelitian mengenai kelayakan dinyatakan pengembangan media komik pembelajaran yang dikembangkan peneliti mempunyai nilai kelayakan dengan standar amatulayak sebagaiumedia alternative pada proses pembelajaran.

Abdul Murat Hairul Basid, Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tata Cara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhamadiyah 11 Rogojampi. Adapu fokus pada penelitian tersebut adalah: (1) bagaimana desain media pembelajaran pelajaran pendidikan agama islam berbasis autoplay untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pada mata pelajaran tata cara shalat siswa kelas VII SMP Muhamadiyah 11

Rogojampi Banyuwangi ?, (2) apakah media pembelajaran berbasis autoplay ini efektif penggunaannya bagi siswa pada materi tata cara shalat di kelas VII SMP Muhamadiyah 11 Rogojampi Banyuwangi ?, (3) bagaimana pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis autoplay pada materi tata cara shalat dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran bagi siswa di kelas VII SMP Muhamadiyah 11 Rogojampi Banyuwangi ?

Penelitian yang sekarang oleh Naila A'yana Izza Alfiyana dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Negeri 3 Nganjuk dengan fokus masalah: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk?, (2) Bagaimana kemenarikan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk?, (3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk?

Tabel 2.1Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahuu

Nama	Tahun	Judul	Perbedaan	Persamaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Andi	2018	Pengembangan	Padapenelitian	Penelitian
Wardana		Komik Sebagai	tersebut media	keduanya
		Media Pembelajaran	pembelajaran	mengenai
		Untuk Mengapresiasi	diperuntukkan	pengembangan
		Cerita Anak Pada	Cerita Anak Pada	media
		Peserta Didik Kelas	Peserta Didik	pembelajaran
		III SD/MI	Kelas III SD/MI,	yaitu komik
			sedangkan pada	
			penelitian penulis	
			ditekankan pada	

			pelajaran Fiqih	
			pada tingkat MTs.	
Ahmad Najahu Taufik	2017	Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Seleman Yogyakarta	Paa penelitian ini lebih menekankan pada kelayakan sebuah produk sedangakan pada penelitian penulis lebih menekankan pada kemenarikan dan efektifitas pada media pembelajaran tersebut/	Sama menggunakan metode penelitian RnD, serta keduanya juga meneliti bgaimana pengembangan suatu media.
Sariyatul Ilyana	2016	Pengembangan Komik Edukasi "Impian Moni" Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi Untuk Siswa Sekolah Dasar	Objek dari penelitian ini adalah siswa SD dan pada penelitian penulis objeknya adalah siswa MTs khususnya pada Kelas VII	Keduanya memilih komik sebagai media pembelajaran dengan metode penelitian RnD.
Siti Nurjanah	2015	Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri	Perbedaannya pada penelitian ini media yang dikembangkan berbasis articulate storyline sedangkan peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berupa komik namun juga berbasis articulate storyline	Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah sama media berbasis articulate storyline
Rida Dela Aprilia	2018	Pengembangan Media Komik Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Archaebacteria Dan Eubacteria	Perbedaannya pada penelitian ini komik yang digunakan berbasis Android, sedangkan pada penulis memilih komik berbasis articulate	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa komik yang digital.

			storyline	
Abdul Murat Hairul Basid	2016	Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tata Cara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhamadiyah 11 Rogojampi	Penelitian tersebut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay untuk meningkatkan efektifitas, sedangkan pada penelitian penulis pengembangan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline	Pada penelitian keduanya sama- sama menguji mengenai keefektifan suatu media dalam pembelajaran.

Penelitian yang telah di laksanakan sebelumnya mengenai media pemebalajaran komik, dan penggunaan software articulate storyline memberikan kefahaman bagi peneliti bahwa komik dapat dijadikan suatu media pembelajaran dengan model penelitian dan pengembangan yang berbeda-beda seperti langkah-langkah menurut Borg & Gall, Tiagarajan (4-D) dll. Penelitian terdahulu juga menemukan bahwa komik dapat dijadikan suatu media pembelajaran yang layak serta menarik digunakan sebagai alternatif pada proses pembelajaran. Software articulate storyline merupakan software yang efektif dalam memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dimana media ini digunakan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Umar Sekaran dalam Sugiono menjelaskan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sehingga kerangka penelitian penting harus adanya dalam suatu penyususnan laporan penelitian guna mengenathui bagaimana teori yang digunakan dan temukan peneliti hingga pada pembahasannya.

Secara Teoritis pengembangan media pembelajaran adalah proses mendesain pembelajaran dengan tujuan menggunakannya pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kopetensi peserta didik. komik adalah salah satu media pembelajaran dimana didalam komik diisikan materi-materi pembelajran, awalnya komik hanya digunakan sebagai hiburan perkembangannya komik dapat digunakan sebagai pembelajaran yang menarik dan banyak kelebihan dalam penggunaanya. Komik dapat dijadikan media pembelajaran dapat berbentuk komik manual ataupun digital, komik digital salah satunya penyampaian melalui suatu software. Software yang dapat digunakan dalam penyampaian media pembelajaran komik ini salah satunya adalah software articulate storyline software ini dapat menyajikan suatu materi dengan desain yang menarik ditambah lagi dengan disediakan fitur-fitur yang yang mendukung seperti adanya karakter orang dengan berbagai pose yang menambah kemenarikan dalam media pembelajaran komik ini.

83 Sugiono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and development, hal 117

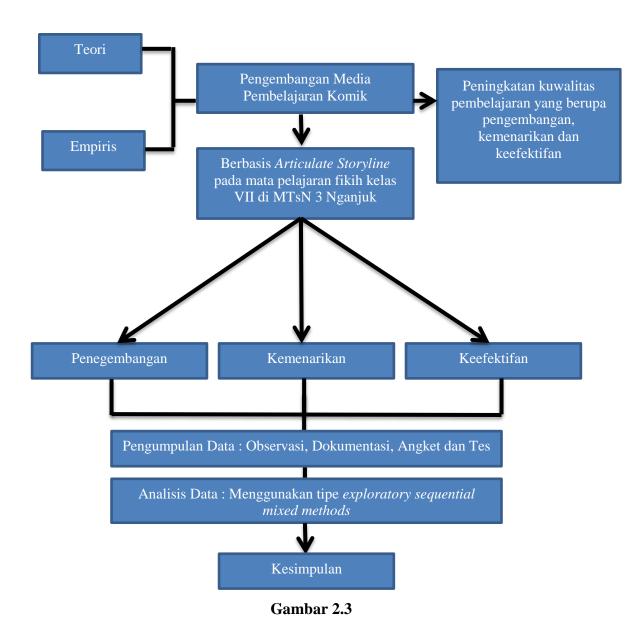
Secara empiris Penggembangan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline merupakan suatu cara yang dapat dilakukan dalam meingkatan kemenarikan pembelajaran dan meningkatan hasil belajar siswa dengan berbagai macam langkah pengembangan.

Dengan itu peneliti memiliki konsep bahwa dengan adanya penggembangan media pembelajaran salah satunya adalah penggembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini siswa tingkat ketertarik tinggi dalam mengikuti pembelajaran maka hasil dari belajar siswa juga dapat meningkat. Sehingga pengembangan media pembelajaran ini perlu dilakukan demi lebih maksimalnya pembelajaran.

Peneliti ingin meneliti tentang pengembangan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk dengan tujuan agar dapat mengetahui bagaimana proses dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran komik berbasis articulate storyline, untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline dan mengetahui keefektifan media pembelajaran komik berbasis articulate storyline pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah RnD dengan langkah 4-D.

Peneliti dalam peneliti menggunakan jenis data yang berupa kata-kata (Kualitatif) dan angka-angka (kuantitatif). Alat pengumpulan data berupa hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Data-data tersebut dianalisis menggunakan tipe *exploratory sequential mixed methods*.

Peneliti menggambarkan kerangaka berfikir pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Kerangka Berfikir