BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil peneliti yang peneliti peroleh dengan berdasarkan data dan informasi pada lapangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk

a. Desain Awal Produk

Desain awal produk memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

1) Tahap Pendefinisian

Tahap *define* merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik kelas VII MTs.

Data ini diperoleh dari data hasil observasi pada hari senin tanggal 27 Januari 2020. Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran serta pengamatan terhadap madrasah terkhusus dari fasilitas-fasilitas yang disediakan. MTsN 3 Nganjuk ini memberikan fasilitas pemasangan proyektor pada setiap kelas kecuali kelas-kelas yang baru.[101] Apabila kelas belum terpasang

[101] Lampiran 6, hal 147

maka dapat mengambil proyektor yang disediakan MTs pada ruang guru dengan syarat menulis peminjaman dan pengembalian proyektor. Sayangnya atas fasilitas yang ditawarkan kebanyakan guru tidak menggunakan fasilitas tersebut seperti minimnya guru yang menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajara.

Peneliti juga menemukan bahwa MTsN 3 Nganjuk ini dalam pembelajaran menggunakan UMBK dengan diperbolehkannya membawa leptop namun tidak diperkenankan membawa handphone. Dari data yang diperoleh maka peneliti memutuskan bahwasannya perlu adanya pembuatan media pembelajaran dengan berbasis teknologi yang dapat disampaikan melalui proyektor.

2) 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 .

Media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini didesain dengan langkah awal membuat suatu komik pembelajaran menggunakan aplikasi *sketchbook.* Selanjutnya dari aplikasi *sketchbook* ini telah sesesai digambar maka diberikan sisipan-sisipan materi tentang sholat Jum’at.

Tahap selanjutnya hasil dari komik tersebut dimasukkan kedalam *software articulate storyline* dengan disusun secara urut. Dari Pembukaan kemudian masuk ke menu utama, di menu utama terdapat menu-menu lagi seperti KI/KD, indikator & tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi, dan profil. Bagaian-bagaian tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a) Bagian pembukaan: Berisi salam pembuka lalu dilanjutkan dengan adanya judul media dan identitas pengembang media dengan ditambahkan logo IAIN Tulungagung serta logo Ikhlas beramal, selanjutnya adanya logo login dimana *user* ingin menggunakan media ini maka *user* harus mengisi nama dan menekan enter lalu memilih jenis kelamin, selanjutnya akan menuju menu utama.
b) Bagian menu utama : Dibagaian menu utama berisi tombol-tombol navigasi untuk menuju ke halaman KI/KD, indikator & tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi, dan profil.
c) Bagian KI/KD : Didalam bagian ini dijelaskan mengenai kompetensi inti dan kopetensi dasar pada mata pelajaran fikih bab sholat Jum’at. Serta di lengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke menu utama.
d) Bagian indikator & tujuan pembelajaran : Pada bagian ini dijelaskan mengenai indikator & tujuan pembelajaran setelah melakukan pembelajaran tersebut yaitu pada mata pelajaran fikih

bab sholat Jum'at. Serta di lengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke menu utama.

e) Bagian materi pembelajaran : Komik yang telah dibuat kemudian dimasukkan kedalam bagian ini. Dimana komik itu disusun secara berurutan agar mudah difahami serta runtutan cerita mengenai bab sholat Jum'at yang meliputi pengertian dan dasar hukum sholat Jum'at, syarat dan rukun sholat Jum'at, syarat dan rukun khutbah Jum'at, dan sunah-sunah dalam sholat Jum'at. Selain itu juga disisipkan audio mengenai percakapan dari para tokoh dan dilengkapi dengan vidio tuntunan sholat Jum'at. Pada bagian ini juga di lengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke menu utama.

f) Bagian evaluasi : Berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang dibuat berdasarkan materi sholat Jum'at, pada soal ini terdapat respon secara langsung jika *user* menjawab dengan benar atau dengan salah. Pada akhir sesi ditampilkan skor yang diperoleh *user* dan terdapat pilihan jika ingin mengulangi sesi ini. Pada bagian ini juga di lengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke menu utama.

g) Bagian profil : Bagian ini diisi dengan profil pengembang media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*, kemudian berisi profil dosen ahli materi serta profil dosen ahli media sebagai

validator. Pada bagian ini juga di lengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke menu utama.

Penelitian dilakukan setelah guru menerangkan materi menggunakan metode ceramah setelah itu peneliti melakukan penelitian dengan memberikan soal pretest kepada peserta didik lalu menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* dalam pelaksanaan pembelajaran dan setelah itu diadakannya ujian dengan soal posttest.

3) 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. Sehingga awal prodak di ujikan kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi maka media direvisi berdasarkan hasil validasi yang berupa saran dan masukan agar prodak lebih baik. Revisi tahap petama selesai berlanjut diujikan pada pengujian tahap kedua dengan mengujikan prodak yang sudah direvisi kepada peserta didik sebagai uji coba penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* .

4) 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.

b. Hasil Pengujian Pertama

Pengujian pertama ini peneliti mengujikan produk yang dihasilkan kepada validator, yang meliputi ahli materi dan ahli media. Dari hasil pengujian yang pertama dihasilkan data sebagai berikut :

1) Ahli Materi

Media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini divalidasi oleh ahli materi yaitu dosen IAIN Tulungagung Nasrul Arifin M.HI dalam aspek pembelajaran dan aspek materi.[102] Dari data yang diperoleh kemudian diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1

Hasil validasi ahli materi

No.	**Aspek Penilaian**	**Skor yang Diperoleh**	**Skor Maksimal**	**Presentase kelayakan (%)**
1	Aspek Pembelajaran	32	40	$\frac{63}{76}$ x 100% = 83%
2	Aspek Materi	31	36	
	Jumlah	63	76	83 %

Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh skor 32 dari skor maksimal 40, dan pada aspek materi diperoleh skor 31 dari skor maksimal 36. Presentase kelayakan diperoleh dari skor yang diperoleh yaitu 63 dibagi dengan skor

[102] Lampiran 8, hal 164

maksimal yaitu 76 sehinggi diperoleh hasil presentase kelayakan yaitu 83%.

Presentase kelayakan yang dicapai yaitu 83% dimana nilai tersebut masuk kedalam presentase pencapaian 76 % $\leq skor \leq$ 100 %, yang memiliki skala 4 dengan interpretasi "sangat layak".

Dari hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran telah masuk pada kriteria "sangat layak" untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan/revisi pada konten media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi. Adapun beberapa komentar/saran dari ahli materi dan perbaikan yang dilakukan adalah tambahkan contoh kutbah pada media agar peserta didik lebih faham.

2) Ahli Media

Media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini divalidasi oleh ahli media yaitu dosen IAIN Tulungagung Hamda Kharisma Putra, M.Pd.[103] Dari data yang diperoleh diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2

Hasil validasi ahli media

No.	**Aspek Penilaian**	**Skor yang Diperoleh**	**Skor Maksimal**	**Presentase kelayakan (%)**
1	Aspek Pengoprasian Program	26	32	$\frac{71}{92}$ x 100% = 77%
2	Aspek Tampilan	45	60	
	Jumlah	71	92	77 %

[103] Lampiran 10, hal 168

Hasil validasi ahli media pada aspek pengoprasian program memperoleh skor 26 dari skor maksimal 32, dan pada aspek tampilan diperoleh skor 45 dari skor maksimal 60. Presentase kelayakan diperoleh dari skor yang diperoleh yaitu 71 dibagi dengan skor maksimal yaitu 92 sehinggi diperoleh hasil presentase kelayakan yaitu 77%.

Presentase kelayakan yang dicapai yaitu 77% dimana nilai tersebut masuk kedalam presentase pencapaian 76 % $\leq skor \leq$ 100 %, yang memiliki skala 4 dengan interpretasi “sangat layak”.

Dari hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran telah masuk pada kriteria “sangat layak” untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan/revisi pada tampilan media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli media, dan pada penilaian validasi yang dirasa rendah. Adapun yang perlu diperbaiki menurut hasil validasi ahli media adalah keseimbangan proposi warna dengan aplikasi.

c. Revisi Produk Tahap Pertama

Berdasarkan validasi yang diperoleh melalui ahli materi dan ahli media maka media komik berbasis *articulate storyline* ini perlu adanya revisi seperti yang diperoleh dari komentar maupun saran dari hasil validasi. Adapun revisi yang diperlukan sebagai gambar berikut :

Gambar 4.1

Sebelum adanya penambahan contoh khutbah

Pada media yang awalnya materi hanya sampai sunah-sunah akan melakukan sholat Jum'at kemudia vidio praktik sholat Jum'at. Setelah adanya revisi setelah materi sunah-sunah dalam sholat Jum'at kemudian ditambahi dengan contoh khutbah Jum'at baru vidio praktik sholat Jum'at. Adapun tampilan setelah revisi pada gambar berikut :

Gambar 4.2

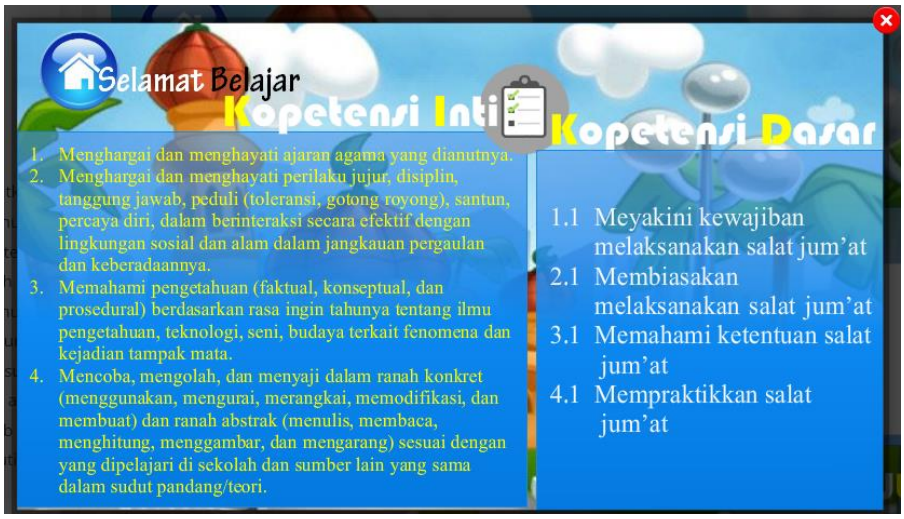
Setelah adanya penambahan contoh khutbah

Revisi dari ahli media adalah kesesuaian warna dengan media masihlah kurang, sebelum adanya revisi tampilan seperti gambar berikut :

Gambar 4.3

Sebelum adanya pengantian warna teks

Setelah adanya revisi tampilan seperti gambar berikut :



Gambar 4.4

Setelah adanya pengantian warna teks

d. Hasil Pengujian Tahap Kedua

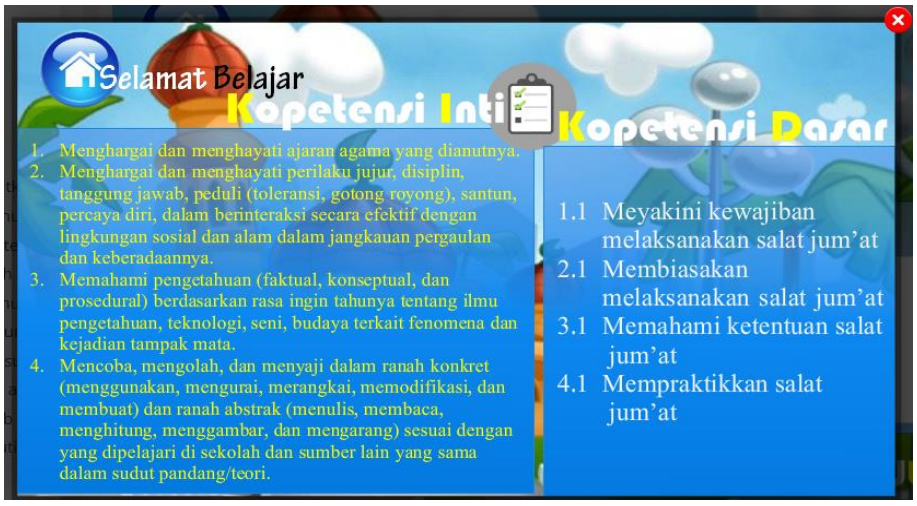
Pengujian tahap dua ini diterapkan dalam pembelajaran fikih bab sholat Jum'at menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* yang telah direfisi berdasarkan pengujian tahap satu oleh para ahli.

Pengujian tahap dua ini akan diterapkan pada siswa kelas VII MTsN 3 Nganjuk dan dipilih kelas VII-A sebagai kelas sampel. Peneratan penggunaan media ini dilaksanakan setelah adanya penyampaian materi oleh guru mata pelajaran fikih. Pada mata pelajaran fikih bab sholat Jum'at sendiri mendapat empat kali jam tatap muka, dimana tiga jam yang awal digunakan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, selanjutnya pada jam tatap muka keempat akan digunakan oleh peneliti memperoleh nilai pretest pada 30 menit jam pelajaran yang awal. 30 menit tersebut digunakan untuk mengerjakan 15 soal pretest selanjutnya akan dilaksanakan pembelajaran bab sholat Jum'at ini menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* yang telah direvisi.

Pertemuan selanjutnya akan diadakan pengerjaan soal posttest dengan durasi 30 menit untuk mengerjakan 15 soal. Sehingga soal yang diujikan sebanyak 30 soal dengan pembagian 15 soal pretest dan 15 soal untuk posttest.

e. Revisi Produk Tahap Kedua

Revisi produk yang kedua yaitu merevisi media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* setelah dilakukan pengujian tahap dua yaitu penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* digunakan dalam pembelajran. Dalam penerapan penggunaan media berjalan lancar hanya saja ada tulisan yang terdapat pada media pembelajaran komik ini tidak terbaca dari peserta didik yang duduk di bangku belakang saat media di proyeksikan melalui proyektor.[104] Adapun tampilan media pembelajaran komik sebelum adanya revisi dan sesudah revisi tahap kedua seperti gambar dibawah :



Gambar 4.5

Sebelum adanya penggantian warna tulisan

[104] Lampiran 5, hal 146

Gambar 4.6

Setelah adanya penggantian warna tulisan

Teks pada judul yang semula berwarna kuning dan putih dirubah menjadi kuning dan merah karena adanya keluhan peserta didik tidak jelas membacanya jika dilihat dari bangku belakang, setelah itu peneliti coba mengganti dengan warna kuning dan merah ini menurut peserta didik tersebut lebih terlihat dibanding dengan yang awal.

f. Penyempurnaan Produk

Setelah dilakukan pengujian tahap satu dan tahap dua yang menghasilkan adanya revisi produk baik tahap satu maupun tahap dua. Revisi dilakukan karena dianggap suatu produk tersebut lebih baik disempurnakan agar menjadi suatu produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memudahkan guru dalam penggunaan media. Tampilan media dapat dilihat pada lampiran 22.[105]

[105] Lampiran 22, hal 199

Penyempurnaan produk merupakan langkah yang diambil setelah melalui tahap pengujian dan kemudian adanya revisi, tindakan ini dilakukan sebelum adanya penyebarluasan produk. Dengan tujuan penggunaan produk yang berupa media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini dapat digunakan secara maksimal.

Kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini, pengembangan media yang digunakan adalah dengan langkah 4-D yang didalamnya terdapat dua kali tahap pengujian dan dau tahap perevisian. Dari langkah tersebut menjadikan media ini merupakan media yang layak digunakan dan disebarkan dengan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu dengan skor media ini ini memperoleh presentase kelayakan sebesar 83 % dari ahli materi dan presentase kelayakan dari ahli media sebesar 77%, serta respon baik peserta didik terhadap media pembelajara ini setelah penyempurnaan akan diadakan penyebaran lebih luas.

2. Keefektivitasan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.

Keefektifan suatu media dapat pula dilihat dari seberapa media itu menarik digunakan. Kemenarikan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.

Hasil bagaimana kemenarikan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini diperoleh melalui angket yang diberikan kepada

peserta didik dalam penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Adapun tabel perolehan angket kemenarikan yang telah diisi oleh peserta didik dengan perolehan sebagai berikut:

Tabel 4.3

Hasil Kemenarikan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*[106]

No	Nama	Jumlah Hasil Isian Angket	%	Tingkat Kevalidan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	A. Zaldi Annaisaburt	33	66%	Layak
2	Achmad Nailu Husnal M	39	78%	Sangat Layak
3	Achmad Habib H	35	70%	Layak
4	Alif Putra Wijaya	38	76%	Sangat Layak
5	Aurora Artika V. N. P	39	78%	Sangat Layak
6	Calista Diandra P	38	76%	Sangat Layak
7	Cut Melinda Rohima	38	76%	Sangat Layak
8	Hasna Nur Aulia	32	64%	Layak
9	Finna Kurnia Salma E. A	34	68%	Layak
10	Islamadina Prima S	47	94%	Sangat Layak
11	Lamia Sahira	41	82%	Sangat Layak
12	Luqi Ihsanul A'yan	37	74%	Layak
13	M. Ari Guntur P	40	80%	Sangat Layak
14	M. Candela ash-Shofa	47	94%	Sangat Layak
15	M. Fathur R	41	82%	Sangat Layak
16	Maulidina Ba'its	43	86%	Sangat Layak
17	Muh. Abdul Hamid M	44	88%	Sangat Layak
18	Muhammad Abrori A. I	40	80%	Sangat Layak
19	M. Alvito Devanova	44	88%	Sangat Layak
20	Muhammad Habib Mustofa	44	88%	Sangat Layak
21	M. Yahya Maulida Fahmi	44	88%	Sangat Layak
22	Muhhamad Nur Ali R	44	88%	Sangat Layak
23	Nisrina Amalia Fauzia	42	84%	Sangat Layak
24	Qiptiyah Qurrotul Aini	37	74%	Layak
25	Rizki Zulfatus S	42	84%	Sangat Layak
26	Rizki Kurnia Efendi	39	78%	Sangat Layak
27	Salma Farcahatul A	42	84%	Sangat Layak
28	Suci Atulloh	42	84%	Sangat Layak
29	Sulis Ayu M. F	44	88%	Sangat Layak
30	Syakira Nadhifa Auliya	45	90%	Sangat Layak

[106] Lampiran 23, hal 224

31	Tivana Fatimatul Zahra	37	74%	Layak
32	Via Rizka El-Kafa	37	74%	Layak

Dari perolehan data kemenarikan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini penilaian dari peserta didik memberikan kriteria sangat layak sebanyak 24 dan kriteria layak 8. Dari data tersebut lebih dominan peserta didik yang memberikan kriteria sangat layak, yang menjelaskan bahwa media ini mampu meningkatkan kemenarikan dalam pembelajaran.

Sehingga kesimpulan dari pembahasan tersebut bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini dapat meningkatkan kemenarika peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dari data angket yang menunjukkan peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini dengan kriteria sangat layak yang diberikan 28 peserta didik terhadap media ini dan 8 peserta didik yang memberikan kriteria layak pada media ini.

Keefektivitasan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* juga dapat dilihat dari perolehan data hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh peserta didik diharapkan setelah penggunaan media nilai perolehan peserta didik dapat diatas nilai rata-rata. Adapun analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kelulusan Peserta Didik

Peserta didik mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* dimana hasil *posttest* akan dilihat apakah hasil tes *posttest* ini peserta didik mampu memperoleh kriteria tuntas. Adapun data hasil tes *posttest* yang diperoleh dari lapangan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4

Kriteria Kelulusan Peserta Didik Pembelajaran Menggunakan Media

No	Nama	Nilai	Kriteria Ketuntasan
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**
1	A. Zaldi Annaisaburt	100 ≥ 75	Tuntas
2	Achmad Nailu Husnal M	100 ≥ 75	Tuntas
3	Achmad Habib H	94 ≥ 75	Tuntas
4	Alif Putra Wijaya	88 ≥ 75	Tuntas
5	Aurora Artika V. N. P	94 ≥ 75	Tuntas
6	Calista Diandra P	82 ≥ 75	Tuntas
7	Cut Melinda Rohima	94 ≥ 75	Tuntas
8	Hasna Nur Aulia	94 ≥ 75	Tuntas
9	Finna Kurnia Salma E. A	94 ≥ 75	Tuntas
10	Islamadina Prima S	100 ≥ 75	Tuntas
11	Lamia Sahira	88 ≥ 75	Tuntas
12	Luqi Ihsanul A'yan	88 ≥ 75	Tuntas
13	M. Ari Guntur P	88 ≥ 75	Tuntas
14	M. Candela ash-Shofa	76 ≥ 75	Tuntas
15	M. Fathur R	82 ≥ 75	Tuntas
16	Maulidina Ba'its	82 ≥ 75	Tuntas
17	Muh. Abdul Hamid M	82 ≥ 75	Tuntas
18	Muhammad Abrori A. I	88 ≥ 75	Tuntas
19	M. Alvito Devanova	82 ≥ 75	Tuntas
20	Muhammad Habib Mustofa	100 ≥ 75	Tuntas
21	M. Yahya Maulida Fahmi	100 ≥ 75	Tuntas
22	Muhhamad Nur Ali R	88 ≥ 75	Tuntas
23	Nisrina Amalia Fauzia	82 ≥ 75	Tuntas
24	Qiptiyah Qurrotul Aini	76 ≥ 75	Tuntas
25	Rizki Zulfatus S	76 ≥ 75	Tuntas
26	Rizki Kurnia Efendi	88 ≥ 75	Tuntas
27	Salma Farcahatul A	94 ≥ 75	Tuntas
28	Suci Atulloh	76 ≥ 75	Tuntas
29	Sulis Ayu M. F	100 ≥ 75	Tuntas
30	Syakira Nadhifa Auliya	100 ≥ 75	Tuntas
31	Tivana Fatimatul Zahra	88 ≥ 75	Tuntas
32	Via Rizka El-Kafa	88 ≥ 75	Tuntas

Prolehan data diatas menunjukkan sebanyak 32 peserta didik hasil belajar memenuhi kriteria tuntas. Sehingga presentase ketuntasan peserta didik dapat diketahui dari 32 siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah peserta didik yaitu 32 peserta didik dengan penghitungan $\frac{32}{32}\ x\ 100\% = 100\%$. Sehingga presentase peserta didik yang tuntas adalah 100% . Dimana 100% ini memenuhi kriteria ke 5 yaitu antara interval 85% - 100% dengan kriteria sangat tinggi. yang mana membuktikan bahwa dihadirkannya media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini mampu membantu dalam penyampaian materi kepada peserta didik hingga dipereoleh nilai yang maksimal. Data tersebut menerangkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini efektif digunakan.

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan uji prasyarat dimana uji ini digunakan untuk menguji data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 16 menggunakan rumus statistik Liliefors. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) hitung > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, dan sebaliknya. Jika Ho diterima maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Dan data yang diperoleh dari lapangan kemudian diolah pertama dengan uji prasyarat untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak, pengolahan data

diolah melalui SPSS 16 dengan hasil nilai Sig. tersaji dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5

Nilai signifikansi (Sig.) hasil *pretest* dan *posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.149	32	.069	.932	32	.043
posttest	.150	32	.066	.904	32	.008

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh untuk pretest adalah 0,069 dan untuk posttest adalah 0,066. Dengan rincian sebagai berikut :

1) Nilai *Pretest*

a) Menentukan hipotesis

Ho: Data nilai *pretest* berdistribusi normal

Ha: Data nilai *pretest* tidak berdistribusi normal

b) Menentukan nilai signifikansi (Sig.) yang dapat dilihat di tabel 14 pada outpu Sig. bagian *pretest*. Nilai signifikansi (Sig.) = 0,069

c) Menguji signifikansi (Sig.)

Jika signifikansi (Sig.) > 0,05. Maka Ho diterima

Jika signifikansi (Sig.) < 0,05. Maka Ho ditolak, dan Ha diterima.

Nilai signifikansi (Sig.) = 0,069 > 0,05. Maka Ho diterima dan Ha ditolak.

d) Penarikan kesimpulan bahwa data nilai *pretest* berdistribusi normal.

2) Nilai *Posttest*

a) Menentukan hipotesis

Ho: Data nilai *posttest* berdistribusi normal

Ha: Data nilai *posttest* tidak berdistribusi normal

b) Menentukan nilai signifikansi (Sig.) yang dapat dilihat di tabel 14 pada outpu Sig. bagian *posttest.* Nilai signifikansi (Sig.) = 0,066

c) Menguji signifikansi (Sig.)

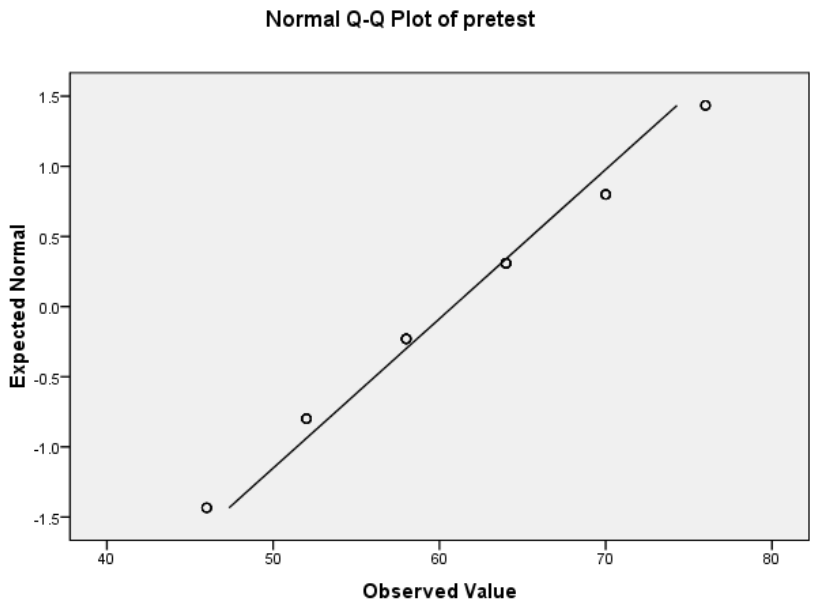
Jika signifikansi (Sig.) > 0,05. Maka Ho diterima

Jika signifikansi (Sig.) < 0,05. Maka Ho ditolak, dan Ha diterima.

Nilai signifikansi (Sig.) = 0,066 > 0,05. Maka Ho diterima dan Ha ditolak.

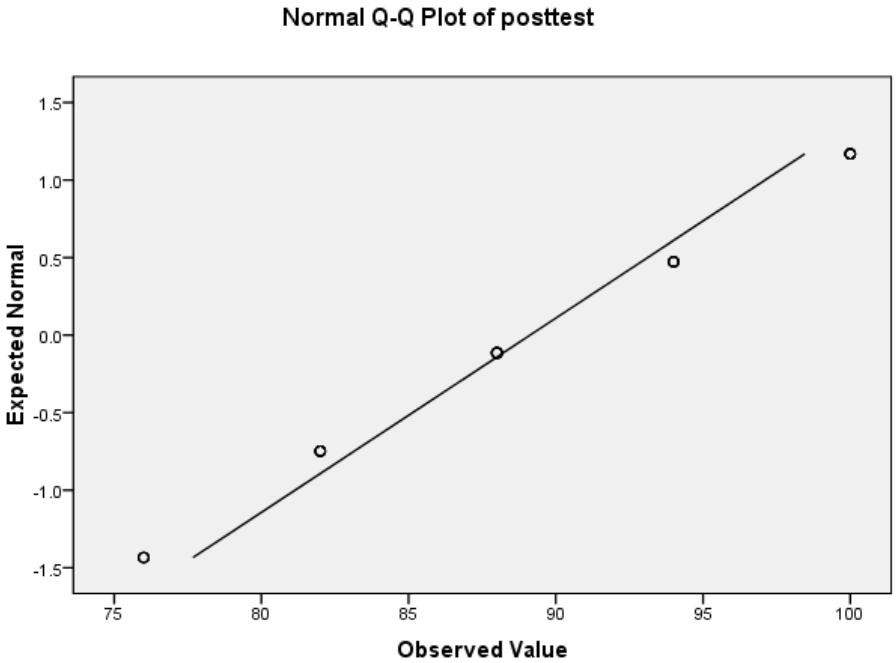
d) Penarikan kesimpulan bahwa data nilai *posttest* berdistribusi normal.

Dari perincian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal. Selain dari tabel signifikansi (Sig.) normalitas data juga dapat dilihat melalui tabel Q-Q Plots jika gambar menunjukkan pola yang seimabng/beraturan menyebar pada garis diagonal maka data berdistribusi normal. Hasil tabel Q-Q Plots tes *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :



Gambar 4.7

Hasil Q-Q Plots dari nilai *pretest*



Gambar 4.8

Hasil Q-Q Plots dari nilai *posttest*

c. Uji T (Paired Sampel T-test)

Uji ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu data *pretest* dan *posttest*. Tentukan T hitung dengan menggunakan SPSS. Data yang diperoleh atas pengujian media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini dilakukan menggunakan uji-T dengan perolehan nilai Sig (2-tailed) disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6

Hasil Pengujian Menggunalan Paired Sampel T-test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-28.312	7.953	1.406	-31.180	-25.445	-20.138	31	.000

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. adalah 0,000 sehingga adapun langkah penarikan kesimpulan sebagai berikut :

1) Merumuskan Hipotesis

Ho : Tidak ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline.*

Ha : Ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline.*

2) Menentukan Signifikansi, Sig.(2-tailed). Yang dapat dilihat di tabel 15 pada outpu Sig.(2-tailed). Nilai signifikansi Sig.(2-tailed) = 0,000
3) Menguji signifikansi Sig.(2-tailed).

   Jika signifikansi (Sig.) < 0,05. Maka Ho ditolak

   Jika signifikansi (Sig.) > 0,05. Maka Ho diterima, dan Ha ditolak

   Nilai signifikansi Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima.
4) Menarik Kesimpulan

   Dari pengujian diperoleh data bahwa Ho ditolah dan Ha diterima sehingga kesimpulannya adalah ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline.*

Dari data tersebut maka diperolehlah kesimpulan bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline,* hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini efektif digunakan. Data tersebut berdasarkan tabel ketuntasan tes yang telah dilakukan oleh peserta didik yang menunjukkan predikat tuntas, selain itu data menunjukkan perolehan nilai Sig (2-tailed) 0,000 yang berarti dibawah 0,05 sebagai nilai alfa combart yang artinya adanya perbedaan hasil yang diperoleh dari tes *pretest* dan *posttest.*

B. Pembahasan

Peneliti melihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan dicocokkan dengan teori yang telah dipaparkan maka adapun pembahasan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk

Kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini, pengembangan media yang digunakan adalah dengan langkah 4-D. Dari langkah tersebut menjadikan media ini merupakan media yang layak digunakan dan disebarkan dengan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu dengan skor media ini ini memperoleh presentase kelayakan sebesar 83 % dari ahli materi dan presentase kelayakan dari ahli media sebesar 77%, serta respon baik peserta didik terhadap media pembelajara ini setelah penyempurnaan akan diadakan penyebaran lebih luas.

Dari desain yang awal dimana peneliti membuat suatu media dengan didasarkan observasi dan wawancara dari data tersebut peneliti membuat suatu media pembelajaran yang dibutuhkan dan disesuaikan atas fasilitas yang disediakan oleh madrasah yaitu seperti adanya suatu proyektor yang disediakan di tiap-tiap kelas.

Media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* setelah selesai dibuat peneliti memvalidasi media yang telah dikembangkan.

Validasi media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pemvalidasian ini guna agar media yang telah dikembangkan menjadi lebih layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dilapangan. Setelah validasi dilakukan tentunya ada hal-hal yang berkaitan dengan media yang masih kurang pas sehingga adanya suatu revisi.

Revisi setelah dilakukan makan media ini diujikan terhadap peserta didik dalam sekala kecil. Dan pengujian tersebut dilihat dari respon siswa apakah siswa tertarik mengikuti pelajaran atau malah bersenda gurau sendiri. Ternyata saat pembelajarn menggunakan media ini peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran namun adanya peserta didik yang tidak dapat membaca teks dalam media, akhirnya adanya suatu revisi kembali oleh peneliti terhadap media yang telah diujikan kepada peserta didik. selanjutnya tahap penyempurnaan sebelum adanya penyebaran media ke lapangan yang lebih luas.

Dari proses tersebut sesuai dengan arti dari pengembangan itu sendiri. Dimana pengembangan sendiri khususnya pengembangan media pembelajaran ini adalah mendesai suatu media yang akan digunakan dalam pembelajaran atas berdasarkan potensi yang ada baik dari peserta didik ataupun dari fasilitas yang disediakan oleh madrasah.

Hal tersebut sesuai dengan arti pengembangan menurut Abdul Majid dimana mengartikan media adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan

segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.[107]

Peneliti dalam penelitiannya berfokus pada ranah pembelajaran di kelas, agar adanya suatu peningkatan hasil pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti melakukan mengembangan dengan media sebagai alat yang dikembangkan, karena media pembelajaran seringkali dapat menjadikan minat serta kemenarikan peserta didik dalam pembelajaran meningkat sehingga hasil dari pembelajaran juga meningkat. Hal serupa diungkapkan Sadiman 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. [108]

Sehingga dapat dijabarkan media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Namun media belajar sangat berbagai macam jenisnya bisa dilihat dari jenis, perkembangan teknologi, dilihat dari cara pemakaiannya dll. Namun saat kita ingin melakukan pengembangan harus tetap disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan disesuaikan sarana yang disediakan. Dari jenis media dan cara pemakaiannya apabila dilihat dari perkembangan teknologi dan dengan disesuaikan pada fasilitas-fasilitas yang telah ada terkhusus di MTsN 3 Nganjuk ini maka peneliti

[107] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*....., hal 24
[108] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 78

memilih untuk mengembangkan media pemebelajaran dengan teknologi yang muthahir dan penggunaannya secara pemroyeksian. Hal tersebut dikarenakan data-data dan informasi yang terkumpul menjelaskan bahwa di MTsN 3 Nganjuk ini telah adanya fasilitas proyektor pada setiap kelas dan didukung dalam pembelajarannya diperkenankan untuk menggunakan leptop.[109]

Pengembagan media pembelajaran ini akan berisi mengenai mata pelajaran fikih, dijelaskan agar siswa dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh. Dan agar siswa melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar. Begitu pula dalam ibadah sholat Jum'at. Diharap dalam pembelajaran pada bab sholat Jum'at ini peserta didik dapat mencapai tujuan diadakannya pembelajaran ini.

Pengembangan media pembelajaran ini bukan hanya mengembangkan suatu media saja namun adanya suatu prinsip-prinsip yang diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu seperti media itu harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, Praktis, luwes, dan bertahan, Guru terampil menggunakannya, Pengelompokan sasaran dan mutu teknis. Ditambah bahwa pengembangan juga harus memperhatikan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa

[109] Lampiran 4, hal 140

belajar. Sehingga dalam pengembangannya memiliki cara yang berbeda-beda. Oleh sebab itu adapun media proses pengembanagn yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan tahap pengembangannya pertama langsung dalam aplikasi *sketsh book* kemudian pembuatan bola percakapan didalam software *articulate storyline*. Dalam software tersebut juga dimasukkannya komik pembelajarn tersebut dengan disusun menjadi sebuah presentasi kreatif dengan menambahkan konten-konten yang mendukung dalam pembelajaran, seperti audio dan vidio. Penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah prosedur Thiagarajan atau 4-D. 4-D dengan klasifikasi tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop* dan tahap *disseminate*. Sehingga diperoleh media yang dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif, menarik dan efektif.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pengembangan sendiri agar keberhasilan pembelajaran dimana dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta belajar lebih menarik dan menyenangkan yang berujung pada peningkatan hasil belajarn hal ini dikemukakan oleh Nunuk Suryati dalam buku media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.[110]

2. Keefektivitasan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.

Kemenarikan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 3 Nganjuk.

[110] Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hal 122.

Temuan yang diperoleh oleh peneliti dari paparan data tersebut bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini dapat meningkatkan kemenarika peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dari data angket sebanyak 28 peserta didik yang memberikan kriteria media dengan sangat layak dan 8 peserta didik memberikan kriteria layak yang menunjukkan peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini.

Media ini dapat menjadikan peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang akhirnya menjadikan pembelajaran lebih efektif. Dimana media ini merupakan salah satu trobosan untuk menanggulangi faktor penghambat dalam terlaksananya pembelajaran dimana faktor tersebut berasal dari diri peserta didik ataupun dari diri si pendidik. Hal tersebut seperti pendapat dari Aunurahman bahwa salah satu faktor penghambat dari diri peserta didik adalah faktor motifasi peserta didik dan adapun faktor eksternal yang menghambat salah satunya dari guru sebagai pembina sisiwa belajar.[111]

Salah satu cara menanggulangi hal tersebut adalah dengan adanya suatu pengembangan media pembealajar, karena media pembelajaran dapat meningkatkan kemenarikan sisiwa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran komik. Komik dalam

[111] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 177-196

perkembangannya dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran seperti yang dijelaskan dalam jurnal pengembangan media pembelajaran berbasis komik dalam sistem pernafasan pada siswa kelas VII karya Ismi Fatimatus yang menjelaskan bahwa komik dijadikan suatu media karena daya tarik komik diantaranya penampilan menarik, alur runtut dan mudah difahami. Oleh sebab itu peneliti membuat suatu media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII.

Sedangkan jika dilihat dari segi penghambat kesulitan belajar dari faktor eksternal adalah seorang guru. Dimana kadang seorang guru dalam pembelajaran sering kali menyampaikan pembelajaran dengan diterangkan saja tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif didalamnya, hal tersebut karena kesedikitan waktu yang dimiliki oleh seorang pendidik jika harus menggunakan media pembelajaran, informasi tersebut diperoleh dari wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran fikih.[112]

Peneliti melihat dari hal tersebut mengeluarkan suatu terobosan baru yaitu pembuatan suatu media menggunakan software *articulate storyline* karena aplikasi ini sangat sederhana namun bagus dalam segi tampilan dan hanya memerlukan waktu yang singkat dalam pembuatannya software *articulate storyline* bisa membuat presentasi yang menarik tanpa harus meluangkan waktu dan tenaga yang banyak.

Software *articulate storyline* ini dapat menyatukan berbagai file seperti dapat dimasukkannya audio, vidio, Flash Presentation

[112] Lampiran 5, hal 145

(menggunakan Macromedia Flash), Projektor Presentatión (menggunakan Macromedia Projector), Flash Banner (menggunakan Flash Banner Creator), Camtasia, Powerpoint dan sebagainya. Hal tersebut yang menjadikan software ini unggul dibanding dengan software presentasi lainnya. Oleh sebab itu maka peneliti melakukan suatu pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* kareana agar pembelajaran menarik serta waktu pembuatan media oleh pendidik tidak membutuhkan waktu yang lama.

Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemenarikan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, hal ini sesuai dengan tujuan keberhasilan pembelajaran dimana dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta belajar lebih menarik dan menyenangkan yang berujung pada peningkatan hasil belajarn hal ini dikemukakan oleh Nunuk Suryati dalam buku media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.[113] Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Sudjada & Rivai dalam Retno Puspitorin dengan judul karya Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif menjelaskan bahwa peranan komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik.[114]

---

[113] Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*...., hal 122.

[114] Retno Puspitorini, dkk., *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk* ....., hal 3.

Hal-hal tersebut didukung karena media yang digunakan adalah 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 yaitu media auditif dan media visual.[115] Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yaitu adanya peningkatan kemenarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Hal tersebut sesuai juga dengan fungsi media pembelajaran menurut Asyhar pada fungsi psikologi yang menyatakan didalamnya adanya fungsi atensi yaitu fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik dan fungsi motivasi yaitu membangkitkan motifasi peserta didik dalam pembelajaran lebih menari dan menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan agar memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam belajar.[116]

Selanjutnya temuan yang diperoleh bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline*, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini efektif digunakan. Data tersebut berdasarkan tabel ketuntasan tes yang telah dilakukan oleh peserta didik yang menunjukkan predikat tuntas, selain itu data menunjukkan perolehan nilai Sig (2-tailed) 0,000 yang berarti

[115] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran....*, hal 211
[116] Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya ....,* hal 10

dibawah 0,05 sebagai nilai alfa combart yang artinya adanya perbedaan hasil yang diperoleh dari tes *pretest* dan *posttest.*

Data yang diperoleh tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Nunuk Suryati dalam buku media pembelajaran inovatif dan pengembangannya adapun fungsi media pembelajaran berupa fungsi semantik, fungsi fiksatif, fungsi distributif , fungsi sosiokultural dan fungsi psikologis.[117] Karena banyak fungsinya oleh sebab itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII. Selain itu pengemabangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* sendiri dipilih menggunakan basis ini karena software ini mampu memadukan 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 peserta didik. Pengembangan ini agar pendidik mampu mengantarkan pesan kepada peserta didik dengan maksimal. Oleh sebab itu seorang pendidik harus mampu mengetahui bahwa media adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifan proses pembelajaran.

Pengembangan media dalam pelaksanaan pengembangan harus memperhatikan prinsip pengembangan suatu media yaitu salah satunya adalah Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar

[117] Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya ….,* hal 10

siswa selain itu juga perlu adanya pengelompokan sasarn artinya suatu media tersebut akan dijadikan sebagai media pembelajaran pada kelompok belajar yang seperti apa, hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nunuk Suryani dan Leo Agung. Oleh sebab itu penelitu juga memperhatikan prinsip-prinsip tersebut.[118]

Peneliti melakukan penelitian menggenai pengembangan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fikih kelas VII. Pada penelitian ini peneliti memperoleh hasil bahwa media dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dimana data hasil nilai peserta didik setelah penggunaan media hasil tes peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik tuntas dengan predikat kriteria sangat tinggi. Selain itu antara pretest dan posttest memiliki perolehan data bahwa nilai signifikansi (Sig.) *pretest* adalah 0,069 dimana nilai Sig ini lebih dari 0,05. Maka Ho diterima dan Ha ditolak. Sehingga penarikan kesimpulan bahwa data nilai *pretest* berdistribusi normal. Begitu juga nilai signifikansi (Sig.) data *posttest* adalah 0,066 dimana nilai tersebut lebih dari 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Maka penarikan kesimpulan bahwa data nilai *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya jika nilai dari kedua data tersebut normal maka akan diadakannya uji t (Paired Sampel T-test). Pada pengujian ini diperoleh nilai signifikansi Sig.(2-tailed) 0,000 dimana nilai tersebut dibawah 0,05 sebagai nilai alfa combat. Dengan data tersebut maka diperoleh kesimpulan Dari pengujian diperoleh data bahwa Ho

[118] Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*....., hal 147

ditolah dan Ha diterima sehingga kesimpulannya adalah ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline.* Perbedaan tersebut tentunya mengarah pada hasil belajar peserta didik dengan hasil belajar yang lebih baik data tersebut diperoleh dari hasil *posttest* yang menunjukkan hasil belajar siswa dengan kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis *articulate storyline* ini efektif digunakan.

Keefektifan tersebut sesuai dengan tujuan pengembanagn media yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta belajar lebih menarik dan menyenangkan yang berujung pada peningkatan hasil belajarn hal ini dikemukakan oleh Nunuk Suryati dalam buku media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.[119] Selain itu adapun penelitian tersebut sesuai dengan kegunaan dari media komik yaitu media komik 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.[120]

Keefektifan pembelajaran menggunakan media pemebalajaran komik berbasis *articulate storyline* ini disimpulkan efektif digunakan

---

[119] Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.....,hal 122.

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

dalam penyampaian materi pembelajaran karena adanya suatu perbedaan dari yang semula peserta didik masih ada yang tidak tuntas menjadi tuntas.