

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK RUKUN SALAT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT EDUCATIONAL MEDIA COMIC PILLARS OF SALAT FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Faozan Ahmad

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

faozan_aja@yahoo.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media komik rukun salat yang layak untuk pembelajaran PAI kelas 4 Sekolah Dasar. Jenis penelitian menggunakan model *Research and Development* menurut Borg and Gall. Prosedur penelitian melalui sembilan tahap penelitian yang terdiri dari (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi uji coba, (6) uji coba lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji coba pelaksanaan, dan (9) penyempurnaan produk akhir. Subyek dari penelitian adalah 20 siswa kelas 4 SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen, dengan tiga kali uji coba yaitu 3 siswa untuk uji coba awal, 7 siswa untuk uji coba lapangan utama, dan 10 siswa untuk uji lapangan operasional. Metode penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Hasil validasi ahlimateri mendapatkan skor 4,4 (Sangat Layak). Hasil validasi ahli media, mendapatkan skor 3,91 (Layak). Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan skor persentase 100% (Sangat Layak). Hasil uji lapangan utama mendapatkan skor persentase 100% (Sangat Layak). Terakhir mendapatkan skor persentase 100% (Sangat Layak).

Kata Kunci: Media komik, Rukun Salat, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This research aim to produce media comic learning subject pillar of salat classification for fourth grade elementary school students that suitable to use. This research using Research and Development type by Borg and Gall. This research procedure through nine stages namely: (1) research and data collecting, (2) planning, (3) developing the draft product, (4) the initial field trial, (5) main product revision, (6) main field-testing, (7) operational product revision, (8) operational field testing, (9) final product revision. The subject of this research were 20 students of fourth grade of Klegenwonosari 1 Klirong Kebumen with three times trials, that is 3 students for initial field trial, 7 students for main field-testing, and 10 students for operational field testing. The research instrument used method of observation, interviews and questionnaires. The result from material expert get score 4,4 (Very Decent). Result from media expert get score 3,91 (well worth). Result from initial field trial get 100%, and counted in "Very Decent" category. Result from main field-testing get 100%, and counted in "Very Decent" category. Last result from operational field testing get 100%, and counted in "Very Decent" category.

Keywords: Comic Media, Pillar of salat, Student of Elementary Schools

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu dari sekian banyak rumpun mata pelajaran di sekolah yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan watak dan pembinaan bangsa. Pendidikan Agama Islam dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam.

Pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam sebenarnya dapat dilakukan dengan cara memaksimalkan proses dan sumber

pembelajaran. Menurut Seels dan Rehey (1994:12) di dalam definisi teknologi pendidikan 1994 yang terkait dengan proses dan sumber pembelajaran, jika pembelajaran sudah dilakukan dengan proses yang benar dan didukung sumber belajar yang tepat maka siswa akan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah, adapun yang dimaksud proses disini berupa penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif sedangkan sumber belajar dapat berupa manusia, lingkungan, alat

dan lain sebagainya yang bisa memudahkan siswa belajar.

Media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung siswa dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi tersebut, perlu dipilih berdasarkan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan lain sebagainya, hal ini dikarenakan bahwa media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran. Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa macam jenis yang bisa digunakan untuk mendukung pemahaman siswa, salah satunya media komik pembelajaran.

Komik yang digunakan sebagai media belajar menurut Thorndike dalam Sudjana dan Rifai (2010:67), mampu mempertajam penguasaan bahasa bagi pembaca muda, selain itu komik juga mampu menimbulkan minat belajar karena konten yang ada di dalamnya tidak hanya mencakup teks saja, melainkan juga terdapat gambar serial yang mendukung pesan pembelajaran.

Asmuri (2011) menjelaskan rukun salat adalah hal yang harus dikerjakan dalam salat. Apabila salah satu rukun salat ditinggalkan maka salat tersebut menjadi tidak sah. Rukun salat terdiri dari (1) niat, (2) berdiri, (3) takbiratul ikhram, (4) membaca sura al-fatihah, (5) ruku' dengan tuma'ninah, (6) i'tidal dengan tuma'ninah, (7) sujud dengan tuma'ninah, (8) duduk antara dua sujud dengan tuma'ninah, (9) duduk akhir, (10) membaca tasyahud akhir, (11) membaca shalawat bagi nabi muhammad saw, (12) salam, dan (13) tertib.

Siswa pada usia 6 – 12 tahun pada umumnya lebih tertarik membaca buku dengan gambar-gambar menarik, dan berwarna, komik yang disajikan tentu juga cocok dengan materi yang akan diajarkan. Bagi mereka, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan yang menyenangkan. Seperti yang diungkapkan Sugiharta, (1997:43) bahwa, “Bagi anak, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-

gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut.”

Kecenderungan siswa yang tertarik pada komik, maka komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memasukkan konsep-konsep PAI ke dalam komik atau memaparkan sedikit materi dalam bentuk komik diharapkan dapat menggerakkan faktor emosional dan semangat siswa untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Selain itu juga komik sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Hal ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan pesan yang di sampaikan.

Berdasarkan paparan yang dijelaskan di atas, maka diperlukan media yang dapat membantu siswa agar dapat lebih mudah memahami materi. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media komik pembelajaran Rukun Salat sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan belajar siswa. Pembelajaran komik yang memuat cerita dan gambar akan membuat siswa lebih tertarik pada pembelajaran, dan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Menurut *Borg and Gall* dalam (Sugiyono, 2010: 9) terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji coba

pelaksanaan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi dan implementasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2017/2018. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Klegenwonosari Klirong Kebumen. Jumlah subjek ujicoba lapangan awal 3 orang siswa, uji coba lapangan utama 7 orang siswa dan uji lapangan operasional 10 orang siswa.

Prosedur

Penelitian dan pengembangan terdapat 10 tahapan pengembangan, akan tetapi pada penelitian pengembangan media komik pembelajaran pendidikan agama islam rukun salat untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen ini hanya menggunakan 9 tahapan pengembangan. Pada tahap pengembangan kesepuluh yaitu tahap diseminasi dan implementasi, tidak dilakukan peneliti dikarenakan tujuan pengembangan media yang layak untuk digunakan, dan juga terkendala oleh waktu dan biaya.

Metode Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam pengembangan media komik pembelajaran ini berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi, wawancara, dan anket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode wawancara, metode observasi, angket, dan dokumentasi

Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah teknik analisis data kombinasi deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil uji validasi ahli materi, ahli media dan subjek uji coba lapangan. Data yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008: 52-53) pada tabel di bawah ini:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Layak
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang Layak
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang Layak

Media komik ini akan dikatakan layak sebagai media pembelajaran komik PAI rukun salat jika hasil penilaian yang didapatkan mendapat kriteria minimal "Layak"

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a) Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran PAI. Wawancara kepada guru untuk mengetahui materi apa yang sulit dipahami siswa, dan wawancara yang dilakukan kepada siswa untuk mengetahui kendala terhadap materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan beberapa hal yang yaitu siswa kelas 4 SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen mengalami kesulitan belajar PAI khususnya pada materi rukun salat, Metode mengajar yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah, dan kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan.

b) Hasil Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari tahap menelitian dan pengumpulan data. Tahap perencanaan dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berupa komik, peneliti merencanakan untuk menggunakan desain penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* sampai pada tahap ke 9.

c) Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Merumuskan isi dan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media komik pembelajaran. (2) Pembuatan rancangan komik dari cerita, latar, alur, dan ilustrasi yang akan digunakan dalam media komik pembelajaran PAI rukun salat. (3) Pelaksanaan pengembangan produk. (4) Evaluasi media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD, dengan melalui dua tahapan dimana tahapan pertama dengan skor total 45 dengan rata-rata 3,75 dan masuk dalam kategori "Layak". Ahli materi memberikan beberapa saran untuk merevisi narasi cerita dan penyesuaian ilustrasi dengan gerakan salat yang benar. Tahap ke dua ahli materi memberikan skor 53 dengan rata-rata 4,4 dan masuk dalam kategori "Sangat Layak". Pada tahap kedua ahli materi sudah menyetujui dan layak untuk diujicobakan.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui dua tahapan, dimana pada tahap pertama

mendapat skor total 81 dengan rata-rata 3,52 dan masuk pada kategori "Layak". Ahli media memberikan beberapa saran untuk direvisi diantaranya: a) perbaikan sampul, b) perbaikan cerita komik, c) penambahan latar belakang yang sesuai dengan cerita komik.

Tahap kedua mendapatkan skor 90 dengan rata-rata 3,91 dan masuk pada kategori "Layak". Ahli media menyatakan bahwa media komik pembelajaran ini telah layak untuk diujicobakan.

d) Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa kelas 4 SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen. Hasil uji coba lapangan awal mendapat total skor 30 dengan presentasi 100% dan mendapat kategori "Sangat Layak"

e) Hasil Revisi Uji coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, tidak ada saran ataupun masukan dari siswa mengenai tampilan dan materi yang terkandung di dalam media tersebut untuk dilakukan perbaikan.

f) Hasil Uji Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama melibatkan 7 orang siswa kelas 4 SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen. Hasil uji coba lapangan utama mendapat total skor 70 dengan presentasi 100% dan mendapatkan kategori "Sangat Layak"

g) Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Utama

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama media komik pembelajaran PAI rukun salat sudah layak dan dapat digunakan siswa untuk belajar sehingga tidak perlu melakukan revisi produk media.

h) Hasil Uji Lapangan Operasional

Uji lapangan operasional melibatkan 10 orang siswa kelas 4 SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen. Hasil uji lapangan operasional mendapatkan skor 100 dengan

presentasi 100% dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

i) Hasil penyempurnaan produk akhir

Menurut hasil dari uji coba lapangan operasional yang telah dilakukan, dapat disimpulkan, bahwa media komik pembelajaran ini telah layak digunakan siswa untuk belajar. Selain mendapat respon yang positif dari siswa, hasil akhir dari uji coba media ini juga tidak mendapat saran maupun masukan untuk melakukan perbaikan, sehingga media yang diujicobakan pada uji lapangan operasional, menjadi produk akhir media komik untuk mata pelajaran PAI kelas 4 Sekolah Dasar.

Pembahasan

Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik PAI rukun salat untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. Menurut hasil pengumpulan data awal yang dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan, perlu dikembangkan sebuah media yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa. Melalui media yang dikembangkan ini, diharapkan dapat menarik minat dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Hamalik dalam Arsyad (1997:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media komik pembelajaran dikembangkan dengan tujuan untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa. Selain tujuan tersebut, penelitian pengembangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan produk pada pengembangan kali ini menggunakan metode angket. Angket diberikan kepada ahli meter, ahli media dan siswa kelas 4 SD Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen.

Uji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk dapat menghasilkan media komik yang layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun beberapa tahap yang dilakukan untuk uji kelayakan pada produk ini adalah sebagai berikut: 1) uji validasi ahli materi, 2) uji validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal 4) uji coba lapangan utama dan 5) uji operasional.

Pada tahap pertama, yaitu uji validasi ahli materi. Uji validasi materi dilakukan dalam dua tahap, pada tahap pertama, hasil penilaian media komik ini mendapatkan kategori “layak” dengan beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi. Adapun saran dari ahli materi yaitu, perbaikan pada beberapa posisi yang benar pada gambar penjelasan rukun salat pada komik.

Pada tahap kedua uji validasi ahli materi, ahli materi sudah menyetujui materi yang terkandung dalam media tersebut, dengan penambahan beberapa narasi pada komik dan sudah layak untuk dilakukan uji coba

Setelah melakukan uji validasi ahli materi, selanjutnya dilakukan uji validasi ahli media. Uji validasi ahli media juga melalui dua tahap. Pada tahap pertama, media memperoleh nilai dengan kategori “layak” dengan beberapa saran yang diberikan oleh ahli media. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu pada bahasa percakapan yang harus diperbaiki dan penambahan latar gambar yang sesuai dengan latar tempat. Setelah melakukan perubahan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media, maka dilakukan kembali uji validasi ahli media tahap kedua.

Pada uji validasi ahli media tahap kedua, media ini mendapatkan nilai dengan kategori “layak” dan dapat dilakukan uji coba dengan sedikit revisi pada media tersebut.

Setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan awal. Pada uji coba lapangan awal, subyek yang diteliti adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen. Siswa yang dijadikan subyek penelitian sebanyak 3 siswa. Pada tahap uji coba

uji coba awal media mendapatkan nilai 100% dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Melihat hasil presentase pada uji coba awal peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang menjadi subyek penelitian dan meminta tanggapan mereka terhadap media komik. Siswa memberikan tanggapan yang positif, namun tidak ada saran atau masukan untuk perbaikan media.

Pada uji coba lapangan utama siswa yang menjadi subyek penelitian sebanyak 7 orang siswa. Uji coba lapangan awal mendapatkan nilai presentase 100%. Pada tahap ini tidak ada revisi atau saran dari siswa, tetapi anggapan siswa juga sangat menyukai media komik.

Tahap uji coba terakhir yaitu tahap uji operasional melibatkan 10 orang siswa dan mendapatkan nilai presentase 100%, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Siswa sangat tertarik dan senang terhadap media komik tersebut. Antusias siswa saat membaca komik dengan tenang dan menunjukkan ekspresi wajah yang senang dan beberapa siswa juga ingin memiliki komik tersebut.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan, bahwa media pembelajaran komik PAI rukun salat untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar ini memiliki kelebihan dapat menjadi alternatif/ sarana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar, kemudiah juga dapat meningkatkan motivasi belajar, dan dari segi fisik, media ini sangat fleksibel dapat dibawa dan dipelajari tidak hanya saat kegiatan pembelajaran disekolah saja.

Selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan yaitu media ini hanya dapat digunakan untuk pelajaran PAI pokok bahasan rukun salat dan media hanya bersifat visual.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan media komik pembelajaran PAI rukun salat untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Klegenwonosari Klirong Kebumen ini telah menempuh 9 langkah

pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg *and* Gall dan dinyatakan Sangat Layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 4,4 (Sangat Layak). Hasil validasi ahli media, mendapatkan skor 3,91 (Layak). Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan persentase nilai 100% (Sangat Layak). Hasil uji lapangan utama mendapatkan persentase nilai 100% (Sangat Layak). terakhir, uji lapangan operasional mendapatkan persentase nilai 100% (Sangat Layak).

Saran

1. Bagi Guru

Dapat memanfaatkan media pembelajaran komik PAI rukun salat sebagai salah satu media alternatif untuk membantu dalam menyampaikan materi.

2. Bagi Siswa

Untuk siswa, agar menggunakan media pembelajaran komik PAI rukun salat sebagai sarana untuk belajar mandiri.

3. Bagi pengembang selanjutnya

Untuk pengembang selanjutnya, agar dapat membuat media komik dalam materi, pokok bahasan, mata pelajaran, subyek atau tema lain untuk pembelajaran, sehingga komik pembelajaran dapat berkembang dalam pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asmuri, dkk. (2011). *Pendidikan Agama Islam 4*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Kementrian Nasional
- Seels, B.B. dan Rechev, R.C.. (1994). *Teknologi Pembelajaran definisi dan kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Sprenger, M.B. (2011). *Cara Mengajar Agar Siswa Tetap Ingat*. Jakarta: Erlangga
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiharta, R. (1997). *Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*. Prisma No.2
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif &RND*. Bandung:Alfabeta
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran, PPs UNY.