



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *QUICK RESPONSE (QR) CODE* PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK

Putri Apriliani¹, Aceng Jaelani², Misbah Binassevi³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

Surel: putriapriliani428@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya proses pembelajaran di kelas III menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional saja membuat pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) Code* pada pelajaran akidah akhlak, mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan, dan menganalisis respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) Code*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melibatkan tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji kelayakan validasi ahli materi, skor yang didapatkan yaitu 65, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 93% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Uji kelayakan validasi ahli media dilakukan dua kali validasi. Pada validasi pertama skor yang didapatkan yaitu 90, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 90% termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Uji kelayakan validasi ahli bahasa, skor yang didapatkan yaitu 33, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 94% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Hasil dari respon peserta didik didapatkan skor 44,63 atau persentase kepuasan penggunaan yaitu 89,26%. Maka kepuasan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* berada pada kategori sangat memuaskan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik, QR Code

Abstract

The background of this research is that the learning process in class III shows that using conventional media alone makes learning less interesting and less enjoyable. The aim of this research is to develop Quick Response (QR) Code-based comic learning media for moral belief lessons, determine the level of appropriateness of the media developed, and analyze user responses to the development of Quick Response (QR) Code-based comic learning media. The research method used is a research and development method using the ADDIE development model involving the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. Material expert validation feasibility test, the score obtained was 65, so the feasibility percentage obtained was 93%, which is included in the criteria for very valid or very suitable for use. The media expert validation feasibility test was carried out twice. In the first validation, the score obtained was 90, so the feasibility percentage obtained was 90%, including the criteria for very valid or very suitable for use. The linguist validation feasibility test, the score obtained was 33, so the feasibility percentage obtained was 94%, which is included in the criteria for very valid or very suitable for use. The results of student responses obtained a score of 44.63 or a percentage of satisfaction with use, namely 89.26%. So the satisfaction of using QR Code-based comic learning media is in the very satisfying category.

Keywords : Development, Learning Media, Comics, QR Code

A. PENDAHULUAN

Istilah pendidikan sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat, menurut UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mencapai pengetahuan atau keterampilan. Dalam praktiknya, pembelajaran merupakan tindakan individu untuk memperoleh pemahaman, perilaku, dan keterampilan dengan cara memproses materi belajar.¹ Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.² Oleh karena itu, melalui proses pembelajaran, individu menjadi lebih paham, memahami, mampu melaksanakan, dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memiliki nilai tinggi. Salah satu tujuan pendidikan adalah menciptakan generasi penerus bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di Madrasah Ibtidaiyah, mata pembelajaran PAI SD/MI terbagi dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran akidah akhlak. Dalam mata pelajaran akidah akhlak ini salah satu pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap asmaul husna serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya pembelajaran akidah akhlak menurut beberapa penelitian terdapat kendala-kendala yang dihadapi di antaranya yaitu: sifat materi akidah akhlak yang rata-rata berupa konsep dan doktrin agama yang sangat sulit di aplikasikan dalam pembelajaran berpusat di peserta didik terutama kemampuan peserta didik untuk menemukan masalah yang berasal dari teks;³ kemampuan tenaga pendidik dalam cara mengajar;⁴ materinya tidak nyata,⁵ guru yang kurang menguasai bagaimana caranya mengajar akidah akhlak karena cakupannya luas;⁶ serta minat dan motivasi siswa yang kurang dalam pembelajaran.⁷ Hal ini juga sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti di sekolah penelitian, dimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak masih kurang dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang akan dicapai rendah.

Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada saat pembelajaran. Hal ini juga berdasarkan pada penelitian yang dilakukan

¹ Alberth Supriyanto Manurung, Abdul Halim, and Ainur Rosyid, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (2020): 1274-90, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>.

² Dini Kenmandola, "OSF Preprints _ Kualitas Pendidikan Di Indonesia.Pdf," n.d.

³ Rokim, "Problematika Penerapan Pembelajaran Problem Learning pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *Info, Article* 3, no. 1 (2024): 46-57, <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.51>.

⁴ Nida Mauizdati Miftahul Jannah, Hikmatu Ruwaida, "Problematika Pembelajaran Daring," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, No. 2 (2021), <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.610>.

⁵ Krenniti Sundari Ulfa Tsania, Nurhaliza, "Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora," *Pendidikan, Jurnal Humaniora, Sosial* 2, No. 2 (2024): 163-72.

⁶ Imron, "Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Dasar," 2019.

⁷ Wahyudi, "Engurai Problematika Pembelajaran Akidah (Integrasi Cooperative Learning Dengan Epistemologi Abid Al-Jabiri)," 2017.

oleh Haidir dimana siswa sering merasakan kebosanan dalam belajarnya, hal itu dikarenakan guru yang kurang dalam mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan belajar mengajar yang selalu menggunakan metode atau gaya mengajar yang monoton, sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif.⁸ Hal ini juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan⁹ dan Adi Abdurahman, dkk.¹⁰ bahwa guru perlu menggunakan berbagai macam cara dalam pengajaran karena salah satu keberhasilan siswa ditentukan oleh cara guru mengajar.

Salah satu solusi yang bisa ditawarkan adalah pembuatan media komik baik digital maupun konvensional. Menurut Mujahadah dan Siregar Rosliana umumnya komik berisi ilustrasi, teks, dan cerita, yang kemudian diterbitkan dalam cetakan kecil. Komik menjelaskan konsep dan memudahkan penyampaian informasi karena komik memiliki unsur visual yang kuat dan cerita yang kuat.¹¹ Media komik mempunyai ciri unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang sangat kreatif. Menurut Sudjana dan Rifai komik adalah ekspresi artistik yang menggabungkan gambar diam untuk membentuk cerita visual atau narasi.¹² Dengan begitu, komik telah menjelma menjadi favorit segala usia berkat kemampuannya yang mudah dimengerti.¹³ Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ani Nur Aeni penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) untuk siswa kelas V SD menyimpulkan bahwa KODAS efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran PAI.¹⁴ Selain itu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Firza terkait hasil penelitiannya disimpulkan bahwa KOLAMI (Komik Islami) dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dan efisien sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam.¹⁵ Peneliti melakukan pengembangan dalam media komik konvensional dengan harapan dapat membantu meningkatkan motivasi pada hasil belajar siswa di MI.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, yang sering disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D). Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk serta menilai respon dari pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran komik berbasis

⁸ Nirwana et al., "Penerapan Kreativitas Guru Akidah Akhlak dalam Menggunakan Media Stick Es Cream di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa," *Journal, Development, Of Education*, 8, No. 1 (2022): 430–37.

⁹ T. Y. S Setiawan, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata 2*(2) (2021): 176–179.

¹⁰ Adi Abdurahman, Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, and Misbah Binasdevi, "Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas Tinggi MI/SD," *Al-Ibanah 7*, No. 2 (2022): 1–9, <https://doi.org/10.54801/ibanah.v7i2.107>.

¹¹ Ikhwatul Mujahadah, Alman Alman, and Mukhlas Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, No. 1 (2021): 8–15, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.

¹² D. Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5 (2) (2020): 135.

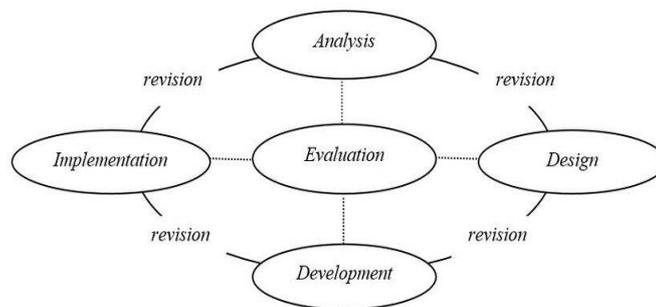
¹³ Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, and Susilaningih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90, <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

¹⁴ Nezar Raksa Wigena Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, "Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Delvarina Vandini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Dyah Laksmi Putri Universi," *Ilmiah, Jurnal Madrasah, Pendidikan Vol, Ibtidaiyah 7*, no. 3 (2023): 1121–30, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>.

¹⁵ Firza Muhammad Alaydrus, "Komik Islami (KOLAMI) Sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan," 1997, 51–56.

Quick Response (QR) Code pada pelajaran akidah akhlak. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model pengembangan ADDIE.

Pada tahap *Analysis* (Analisis) peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dimana peneliti secara aktif ikut serta dalam proses pembelajaran seperti peserta didik lainnya untuk mengumpulkan data yang relevan. Pada tahap *Design* (Desain Produk) peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dan pembuatan produk terbagi menjadi empat proses, yaitu pembuatan animasi komik pada aplikasi *Sketchbook*, pembuatan video pembelajaran di aplikasi *Capcut*, pembuatan *QR Code* menggunakan *website* dan penyusunan keseluruhan di aplikasi *Canva*.



Gambar 1. Prosedur pengembangan model ADDIE¹⁶

Pada tahap *Development* (Pengembangan) peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk memvalidasi produk media komik berbasis *Quick response (QR) Code* Pada Pelajaran Akidah Akhlak.

Pada tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan setelah media komik berbasis *QR Code* yang dibuat dinyatakan layak untuk diuji cobakan dan digunakan dalam pembelajaran oleh validator. Dalam tahap ini, dilakukan penilaian di kelas III MI Al Washliyah Perbutulan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan komik berbasis *QR Code* serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap komik berbasis *QR Code* yang telah dikembangkan. Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari hasil kuisioner yang telah dibagikan serta melihat dari tanggapan peserta didik selama proses pembelajaran dan kesulitan yang mereka alami baik dalam penggunaan media pembelajaran maupun dalam proses belajar.

Kriteria skor yang digunakan untuk pengembangan dalam memberikan penilaian media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) Code* yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik	Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Cukup Setuju/ Cukup Menarik	Setuju/ Menarik	Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Adapun data angket validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan begitu pula pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada siswa terkait respon terhadap media komik berbasis *Quick Response (QR) Code* dianalisis dengan dihitung menggunakan rumus persentase yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

¹⁶ Djoko Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Penerbit Alfabeta, 2010.

Keterangan: P = Angka Persentase atau Skor Penilaian
 f = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya
 n = Jumlah Frekuensi/ Skor Maksimal

Kriteria rumus yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Skor

Skor	Kriteria
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat Lemah
$21\% < X \leq 40\%$	Lemah
$41\% < X \leq 60\%$	Cukup
$61\% < X \leq 80\%$	Kuat
$81\% < X \leq 100\%$	Sangat Kuat

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Quick Response (QR) Code Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak

Penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

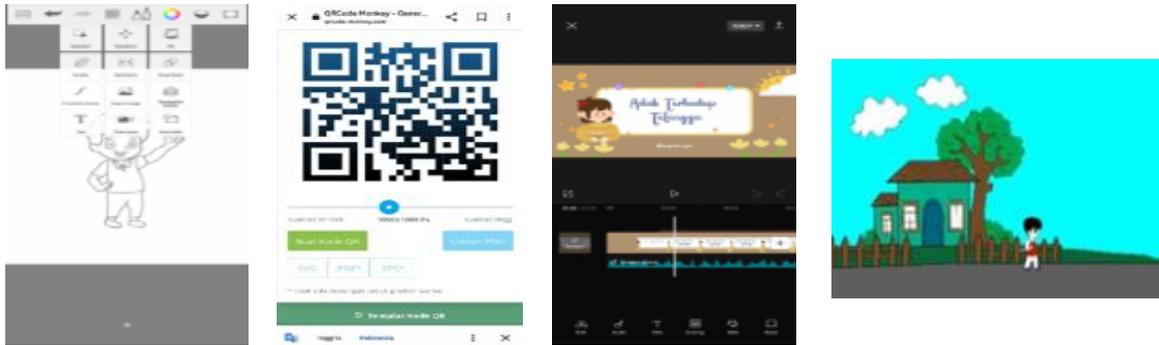
Analisis dilakukan melalui observasi dimana peneliti secara aktif ikut serta dalam proses pembelajaran seperti peserta didik lainnya untuk mengumpulkan data yang relevan. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir, dengan peneliti turut serta dalam kegiatan pembelajaran bersama peserta didik di kelas. Dalam melakukan observasi tersebut, peneliti memperhatikan metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik serta penggunaan media dalam proses belajar mengajar di kelas. Peneliti juga mencermati bahwa dalam proses pembelajaran, pengajar hanya menggunakan bahan ajar berupa media konvensional berupa buku saja, tanpa memanfaatkan media pembelajaran berupa perangkat lunak (*software*). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terkesan kurang menarik dan kurang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat menunjang peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu komik berbasis *Quick Response (QR) Code*. Komik berbasis *Quick Response (QR) Code* berisikan kode yang dapat diakses menggunakan kamera *handphone* maupun laptop dan berisikan video pembelajaran. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) Code* pada pembelajaran akidah akhlak.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan komik berbasis *Quick Response (QR) Code* pada pembelajaran akidah akhlak dilakukan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut. (a) Perancangan butir-butir materi. Materi yang akan disampaikan kepada peserta didik ditentukan pada tahap ini. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu akidah akhlak dengan pembahasan adab terhadap tetangga. (b) Penyusunan naskah materi. Dalam tahap ini dilakukan penyusunan isi materi yang telah tersedia dalam buku Akidah Akhlak kemenag dan buku akidah akhlak ESPSS yang digunakan di sekolah (c) Setelah perancangan butir-butir materi dan penyusunan naskah materi sudah dibuat, kemudian dilakukan pengumpulan untuk persiapan selanjutnya. (d) Pembuatan media. Pembuatan media terbagi menjadi empat

tahap, yaitu pembuatan komik, pembuatan video pembelajaran, pembuatan *QR Code* dan penyusunan keseluruhan.



Gambar 2. Tahap *Design* (Perancangan)

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan merupakan tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah pembuatan media. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik berbasis *QR Code* yang telah dirancang sehingga dapat digunakan. Dalam tahap pengembangan dilakukan validasi dan revisi. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian terhadap kelayakan media komik berbasis *QR Code* yang dikembangkan. Selain untuk mendapat penilaian, validasi juga berguna untuk bagian-bagian yang perlu direvisi berdasarkan saran dari validator. Validasi media komik berbasis *QR Code* dilakukan kepada tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi/penerapan dilakukan setelah media komik berbasis *QR Code* yang dibuat dinyatakan layak untuk di uji cobakan dan digunakan dalam pembelajaran oleh validator. Dalam tahap ini, dilakukan uji coba di kelas III MI Al Washliyah Perbutulan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan komik berbasis *QR Code* serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap komik berbasis *QR Code* yang telah dikembangkan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* pada pelajaran akidah akhlak materi adab terhadap tetangga. Setelah dilakukan tahapan implementasi berupa uji coba, diperoleh tanggapan yang baik secara langsung dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Peserta didik berkomentar bahwa komik berbasis *QR Code* ini menarik dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik tidak memberikan saran untuk perbaikan sehingga tidak diperlukan lagi adanya revisi. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa komik berbasis *QR Code* yang telah dikembangkan telah selesai sehingga menghasilkan produk akhir.

Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik berbasis *Quick Response (QR) Code* pada Pelajaran Akidah Akhlak

1. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor
1.	Pembelajaran	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	1	1	5
		Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	1	2	5
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	3	4
		Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1	4	5
		Komik sesuai dengan karakteristik siswa	1	5	4
		Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	1	6	5
		Topik pembelajaran yang disajikan jelas	1	7	5
		Media komik dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	1	8	4
2.	Materi	Muatan materi dalam komik jelas	1	9	5
		Media komik memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran	1	10	4
		Cerita dalam media komik mudah difahami	1	11	5
		Alur cerita disajikan secara jelas	1	12	5
		Penggunaan dialog/teks sesuai dengan materi	1	13	5
		Media komik dapat memotivasi siswa	1	14	4
Total					65
Nilai Maksimal					70
Presentase					93%
Kriteria					Sangat Valid

Gambar 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, skor yang didapatkan yaitu 65, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 93%. Mengacu pada skala persentase penilaian, maka media pembelajaran komik berbasis *QR Code* termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak. Komentar yang diberikan oleh ahli media yaitu media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) code* pada pelajaran akidah akhlak materi adab terhadap tetangga sudah baik dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan media pembelajaran komik berbasis *Quick Response (QR) code* pada Pelajaran akidah akhlak dilakukan oleh ahli media yaitu sebagai berikut.

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor I	Skor II		
1.	Tampilan	Desain Cover komik menarik	1	1	3	4		
		Judul cerita komik menarik	1	2	4	5		
		Kemenarikan ilustrasi	1	3	3	4		
		Kejelasan ilustrasi	1	4	3	4		
		Konsistensi karakter tokoh	1	5	3	4		
		Kesesuaian proporsi warna	1	6	3	3		
		Keeseimbangan tata letak teks	1	7	3	4		
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1	8	4	5		
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1	9	4	5		
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	1	10	4	5		
		Tampilan video pembelajaran menarik	1	11	4	5		
		Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyimak materi, menjawab pertanyaan)	1	12	4	4		
		Materi yang disajikan dalam video sesuai dengan pokok bahasan	1	13	4	5		
		Penjelasan materi dalam video ditampilkan dengan jelas	1	14	5	4		
		Ketepatan musik atau lagu pengiring video terdengar baik	1	15	4	5		
		Keterbacaan teks pada video terlihat jelas	1	16	4	5		
		Kualitas gambar pada video terlihat jelas	1	17	4	4		
		Kualitas suara dalam video terdengar baik	1	18	4	5		
		2.	Bahan	Kenyamanan penggunaan	1	19	4	5
				Keamanan penggunaan	1	20	4	5
Total					75	90		
Nilai Maksimal					100	100		
Presentase					75%	90%		
Kriteria					Valid	Sangat Valid		

Gambar 4. Hasil Validasi Sebelum dan Setelah Revisi oleh Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, pada validasi pertama skor yang didapatkan yaitu 75, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 75%. Mengacu pada skala persentase penilaian, maka media pembelajaran komik berbasis *QR Code*

termasuk ke dalam kriteria valid atau layak. Pada saat validasi, validator memberikan kritik dan saran yang dapat digunakan sebagai perbaikan terhadap media pembelajaran komik berbasis *QR Code*. Selanjutnya, dilakukan perbaikan atas kritik dan saran dari validator yang kemudian dilakukan validasi kedua kepada validator. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, skor yang didapatkan yaitu 90, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 90%. Mengacu pada skala persentase penilaian, maka media pembelajaran komik berbasis *QR Code* termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

3. Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor I	Skor II
1.	Lugas	Penggunaan bahasa yang efektif (jelas dan mudah dimengerti)	1	1	4	5
		Penggunaan kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran	1	2	4	5
2.	Komunikatif	Pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan baik	1	3	5	5
3.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Memuat kata/kalimat yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	1	4	5	5
4.	Dialogis dan interaktif	Mampu memotivasi peserta didik	1	5	5	5
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	1	6	3	4
		Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan	1	7	3	4
Total					29	33
Nilai Maksimal					35	35
Presentase					83%	94%
Kriteria					Sangat Valid	Sangat Valid

Gambar 5. Hasil Validasi Sebelum dan Setelah Revisi oleh Ahli Bahasa

Penilaian yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, pada validasi pertama skor yang didapatkan yaitu 29, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 83%. Mengacu pada skala persentase penilaian, maka media pembelajaran komik berbasis *QR Code* termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak. Namun pada saat validasi, validator memberikan kritik dan saran yang dapat digunakan sebagai perbaikan terhadap media pembelajaran komik berbasis *QR Code* selanjutnya. Selanjutnya, dilakukan perbaikan atas kritik dan saran dari validator yang kemudian dilakukan validasi kedua kepada validator. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, skor yang didapatkan yaitu 33, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 94%. Mengacu pada skala persentase penilaian, maka media pembelajaran komik berbasis *QR Code* termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

Berdasarkan tiga ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *QR Code* pada pelajaran Akidah Akhlak layak digunakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono jika suatu media itu berada diantara persentase 75% ke atas, itu artinya layak diproduksi/layak untuk digunakan.

Respon Pengguna terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response (QR) Code* pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan

NO	RESPONDEN	PERNYATAAN KE										Skor Total	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	RESPONDEN 01	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	47	Sangat Memuaskan
2	RESPONDEN 02	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	45	Sangat Memuaskan	
3	RESPONDEN 03	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	43	Sangat Memuaskan	
4	RESPONDEN 04	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	45	Sangat Memuaskan	
5	RESPONDEN 05	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	46	Sangat Memuaskan	
6	RESPONDEN 06	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	47	Sangat Memuaskan	
7	RESPONDEN 07	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	40	Memuaskan	
8	RESPONDEN 08	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	47	Sangat Memuaskan	
9	RESPONDEN 09	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	47	Sangat Memuaskan	
10	RESPONDEN 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Memuaskan	
11	RESPONDEN 11	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	46	Sangat Memuaskan	
12	RESPONDEN 12	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	45	Sangat Memuaskan	
13	RESPONDEN 13	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	45	Sangat Memuaskan	
14	RESPONDEN 14	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47	Sangat Memuaskan	
15	RESPONDEN 15	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	34	Cukup Memuaskan	
16	RESPONDEN 16	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47	Sangat Memuaskan	
17	RESPONDEN 17	5	5	5	3	2	3	3	2	3	3	34	Cukup Memuaskan	
18	RESPONDEN 18	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	Sangat Memuaskan	
19	RESPONDEN 19	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	47	Sangat Memuaskan	
20	RESPONDEN 20	5	4	5	3	5	4	3	4	4	5	42	Memuaskan	
21	RESPONDEN 21	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	46	Sangat Memuaskan	
22	RESPONDEN 22	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	47	Sangat Memuaskan	
23	RESPONDEN 23	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	43	Sangat Memuaskan	
24	RESPONDEN 24	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	46	Sangat Memuaskan	
25	RESPONDEN 25	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46	Sangat Memuaskan	
26	RESPONDEN 26	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	46	Sangat Memuaskan	
27	RESPONDEN 27	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	45	Sangat Memuaskan	
28	RESPONDEN 28	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	42	Memuaskan	
29	RESPONDEN 29	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	46	Sangat Memuaskan	
30	RESPONDEN 30	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	Sangat Memuaskan	
hasil total		135	129	141	127	134	129	131	136	137	139	1338		
		68%	65%	71%	64%	67%	65%	66%	68%	69%	70%	89%		
Rata-rata		4,5	4,3	4,7	4,3333333	4,6666667	4,3	4,3666667	4,5333333	4,5666667	4,6333333	44,6		
Min		2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	34		
Max		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48		
std		0,67082039	0,58594653	0,45825757	0,61553951	0,71802197	0,58594653	0,6046119	0,669991708	0,61553951	0,546707316	3,527038418		
Var		0,45051724	0,3517241	0,21274136	0,39195402	0,53333333	0,3517241	0,37816052	0,464367816	0,391954023	0,309195402	12,8089652		

Gambar 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Dari pernyataan nomor 1 sampai dengan 10 mendapatkan 44,63 atau 89,26%. Jika dilihat dari tabel kriteria rata-rata skor, maka kepuasan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* pada pelajaran akidah akhlak berada pada kategori sangat memuaskan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Satrio dimana hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran komik digital dengan kategori sangat layak/sangat memuaskan,¹⁷ dan penelitian yang telah dilakukan oleh Rizki Amilina dimana komik digital yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran SKI guna meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Maka berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pengembangan media komik berbasis *QR Code* pada pelajaran akidah akhlak sangat memuaskan sehingga mampu menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar.

Berdasarkan indikator keefektifan media pembelajaran di atas dapat diketahui juga respon/kepuasan penggunaan produk bahan ajar komik dalam pembelajaran Akidah Akhlak, dimana menurut Wina Sanjaya media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.¹⁸ Hal itu sependapat juga dengan Nasution yang menyebutkan salah satu manfaat media pembelajaran diantaranya pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat merangsang motivasi belajar.¹⁹ Selain itu menurut Narestuti dkk. salah satu kelebihan dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa untuk belajar.²⁰ Media pembelajaran komik dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran siswa dalam mendidik dan menumbuhkan minat belajar secara maksimal.²¹ Didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Negrete yang menyatakan bahwa komik adalah cara yang baik untuk menjangkau

¹⁷ Fajar et al., "Jurnal Utile Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber Internet Menjadi Kebutuhan Primer Menurut Data dari Harian Kompas Berikut Ini . Minat Baca Anak Dan Remaja Secara."

¹⁸ Wina Sanjaya, "Media Komunikasi Pembelajaran," No. 176 (2020): 73-75.

¹⁹ Nasution, "Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar," Jakarta: PT. Bumi Aksara 2 (2013).

²⁰ Satrio Mohammad Fajar et al., "Jurnal Utile Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Cibeber Internet Menjadi Kebutuhan Primer Menurut Data Dari Harian Kompas Berikut Ini . Minat Baca Anak Dan Remaja Secara," *Utile* 9, No. 1 (2023): 40.

²¹ Faridatul Hasanah, Chodidjah Kamalludin, and Kamalludin Kamalludin, "Implementasi Pendidikan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Kota Bogor," *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 4, No. 2 (2019): 217-22, <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i2.80>.

khalayak dengan tingkat literasi rendah dengan pesan-pesan yang bermanfaat secara sosial.²² Motivasi belajar yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa itu pula, dan salah satu tugas guru ialah membangkitkan motivasi belajar siswa baik melalui berbagai pendekatan, strategi, metode hingga media yang bervariasi sehingga situasi dan kondisi lingkungan belajar menjadi nyaman, aktif, kreatif dan menyenangkan.

D. PENUTUP

Simpulan

Pada tahap *Analysis* (Analisis) peneliti melakukan observasi untuk menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran. Observasi tersebut dilakukan dengan aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk mengumpulkan data yang relevan. Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional saja membuat pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, seperti komik berbasis *Quick Response (QR) Code* untuk mendukung pembelajaran, khususnya pada materi akidah akhlak tentang adab terhadap tetangga. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan merancang butir materi, menyusun naskah, mengumpulkan bahan, dan membuat media, termasuk komik, video pembelajaran, dan *QR Code*. Tahap *Development* (pengembangan) melibatkan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik berbasis *QR Code* yang telah dirancang sehingga dapat digunakan. Tahap *Implementation* (implementasi) melibatkan uji coba di kelas untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap komik berbasis *QR Code* yang secara umum diterima dengan baik. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) yaitu tahapan akhir menunjukkan tanggapan positif dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, tanpa adanya saran untuk revisi lebih lanjut, sehingga komik berbasis *QR Code* dianggap sudah selesai dan menjadi produk akhir yang memuaskan.

Berdasarkan uji kelayakan yang diperoleh bahwa uji kelayakan validasi ahli materi, skor yang didapatkan yaitu 65, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 93% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Uji kelayakan validasi ahli media dilakukan dua kali validasi. Pada validasi pertama skor yang didapatkan yaitu 90, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 90% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Uji kelayakan validasi ahli bahasa, skor yang didapatkan yaitu 33, sehingga persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 94% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Hasil dari respon peserta didik didapatkan skor 44,63 atau persentase kepuasan penggunaan yaitu 89,26%. Maka kepuasan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* pada materi adab terhadap tetangga berada pada kategori sangat memuaskan.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan. Peneliti berharap semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Saran yang peneliti berikan yaitu untuk siswa manfaatkan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar. Saran untuk guru melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas media pembelajaran komik berbasis *QR Code* dalam mencapai tujuan pembelajaran.

²² AQUILES Negrete, "Constructing a Comic to Communicate Scientific Information about Sustainable Development and Natural Resources in Mexico," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 103 (2013): 200–209, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.327>.

Untuk pembaca penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Adi, Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, and Misbah Binasdevi. "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas Tinggi MI/SD." *Al-Ibanah* 7, no. 2 (2022): 1–9. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v7i2.107>.
- Alaydrus, Firza Muhammad. "Komik ISLAMI (KOLAMI) sebagai Media Pembelajaran Agama bagi Anak Jalanan," 1997, 51–56.
- Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, Nezar Raksa Wigena. "Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Delvarina Vandini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Dyah Laksmi Putri Universi." *Ilmiah, Jurnal Madrasah, Pendidikan Vol, Ibtidaiyah* 7, No. 3 (2023): 1121–30. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>.
- Fajar, Satrio Mohammad, Arif Yudianto, Program Studi, Pendidikan Teknologi, Informasi Universitas, Muhammadiyah Sukabumi, and Adobe Photoshop. "Jurnal Utile Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Cibeber Internet Menjadi Kebutuhan Primer Menurut Data Dari Harian Kompas Berikut Ini . Minat Baca Anak Dan Remaja Secara." *Utile* 9, no. 1 (2023): 40.
- Hasanah, Faridatul, Chodidjah Kamalludin, and Kamalludin Kamalludin. "Implementasi Pendidikan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Kota Bogor." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 4, No. 2 (2019): 217–22. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i2.80>.
- Imron. "Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Dasar," 2019.
- Kenmandola, Dini. "OSF Preprints _ Kualitas Pendidikan Di Indonesia.Pdf," n.d.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Abdul Halim, and Ainur Rosyid. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1274–90. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>.
- Miftahul Jannah, Hikmatu Ruwaida, Nida Mauizdati. "Problematika Pembelajaran Daring." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, No. 2 (2021). <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.610>.
- Mujahadah, Ikhwatul, Alman Alman, and Mukhlas Triono. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.
- Nasution. "Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar." *Jakarta: PT. Bumi Aksara* 2 (2013).
- Negrete, AQUILES. "Constructing a Comic to Communicate Scientific Information about Sustainable Development and Natural Resources in Mexico." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 103 (2013): 200–209. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.327>.
- Nirwana, Dandi Irawan, Siti Nurhalizah, Sitti Isnii Azzaah, and Titik Ningsih. "Penerapan Kreativitas Guru Akidah Akhlak Dalam Menggunakan Media Stick Es Cream Di Mis Az-Zuhri Tanjung Morawa." *Journal, Development, Of Education*, 8, No. 1 (2022): 430–37.
- Rokim. "Problematika Penerapan Pembelajaran Problem Learning Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak." *Info, Article* 3, no. 1 (2024): 46–57. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.51>.
- Setiawan, T. Y. S. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 2(2) (2021): 176–179.

- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyanita, D. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5 (2) (2020): 135.
- Sugiyono, Djoko. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta, 2010.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, No. 1 (2022): 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Ulfa Tsania, Nurhaliza, Krenniti Sundari. "Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora." *Pendidikan, Jurnal Humaniora, Sosial* 2, No. 2 (2024): 163–72.
- Wahyudi. "Engurai Problematika Pembelajaran Akidah (Integrasi Cooperative Learning Dengan Epistemologi Abid Al-Jabiri)," 2017.
- Wina Sanjaya. "Media Komunikasi Pembelajaran," no. 176 (2020): 73–75.