

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK STRIP DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**Azqiya Akidatul Izzah**  
Email: [izzahazqiya@gmail.com](mailto:izzahazqiya@gmail.com)  
**Universitas Islam Annur Lampung**

**Yayu Tsamrotul Fuadah**  
Email: [yayufuadah10@gmail.com](mailto:yayufuadah10@gmail.com)  
**Universitas Islam Annur Lampung**

**Jamjam**  
Email: [dhejamjam91@gmail.com](mailto:dhejamjam91@gmail.com)  
**Universitas Islam Annur Lampung**

**Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendapatkan hasil belajar yang terjadi kepada siswa mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan. Penggunaan dan pemanfaatan yang guru terapkan ini dapat membuat siswa lebih berminat untuk mendengarkan materi pelajaran yang guru sampaikan dan siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan akan lebih aktif dan

bermakna sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Disini, peneliti memanfaatkan media pembelajaran menggunakan komik strip untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti memilih komik strip sebagai media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa karena dianggap cocok jika digunakan oleh siswa dan mendeskripsikan materi pelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran dilaksanakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*). Peneliti memilih metode ini karena penelitian yang dilakukan adalah menciptakan dan mengembangkan suatu produk yaitu komik strip. Fokus penelitian ini yaitu untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik strip untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Komik Strip, Minat Belajar, Siswa.*

## **Pendahuluan**

Manusia melakukan usaha untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya dengan maksimal melalui pendidikan, yang mempunyai tujuan agar setiap manusia bisa ikut serta dan berpartisipasi dalam mengembangkan potensinya. Perkembangan yang terjadi dalam dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari adanya perkembangan teknologi dan informasi saat ini terutama dalam proses pembelajaran.

Seorang guru disini sangat berperan dalam proses pembelajaran yang terjadi, peran seorang guru tidak

hanya sekedar menyampaikan informasi-informasi dan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mengikuti perkembangan zaman. Kemampuan untuk memahami karakteristik siswa harus dimiliki oleh seorang guru agar bisa membantu siswa dalam menghadapi berbagai kesulitan yang dialami pada saat kegiatan belajar berlangsung agar siswa bisa memiliki strategi belajar yang baik dan mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dialaminya.

Media adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa dapat lebih cepat dan lebih paham mengenai materi pelajaran yang guru sampaikan. Media digunakan oleh guru agar mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan antusias siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis komik strip untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Komik strip bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar bisa meningkatkan minat belajar siswa. Menurut pendapat Maharsi, komik strip adalah cerita bergambar singkat yang terdiri dari beberapa bagian dan biasanya muncul di internet yang memiliki tema humor dan bergaya kartun.<sup>1</sup> Komik strip adalah salah satu komik atau cerita bergambar, dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karakter dan pengetahuan siswa. Dengan beragam warna, karakter, dan juga tulisan, dapat membuat siswa merasa tertarik dan merasa senang selama kegiatan belajar dilaksanakan sehingga bisa menimbulkan motivasi dan minat belajar siswa.

### **Metode Penelitian**

---

<sup>1</sup> Indira Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), h. 15.

## 1. Jenis Penelitian

Peneliti disini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang digunakan untuk menciptakan, menghasilkan, dan mengembangkan produk baru sehingga bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk kepentingan bersama. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji kebenaran produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>2</sup>

Tahapan yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan komik strip dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendefinisikan, yaitu proses menjelaskan isi atau materi yang berkaitan dengan penelitian (komik strip).
- b. Perancangan, yaitu proses penyusunan rencana penelitian yang mencakup persiapan dan rencana yang diperlukan dalam melaksanakan sebuah penelitian, rangkaian tujuan yang diperlukan dalam penelitian, rancangan dan tindakan penelitian yang akan dilakukan.
- c. Pengembangan, merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menciptakan dan membuat komik, merancang materi, dan mempersiapkan komponen-komponen pendukung penelitian. Lalu media pembelajaran tersebut akan di uji coba kepada siswa saat proses pembelajaran di kelas.
- d. Penyebarluasan, merupakan tahap dilakukannya proses sosialisasi produk baru atau media pembelajaran yang sudah dibuat dan sudah di uji

---

<sup>2</sup> Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (Juli 2017): h. 130.

coba kepada siswa, hal ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atau respon siswa dan guru mengenai produk yang sudah dikembangkan.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena untuk menemukan dan menciptakan produk yaitu komik strip yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran di kelas agar bisa mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa.

## **2. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik strip untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **1. Konsep Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medium*" artinya "tengah" atau "perantara". Sedangkan media dalam kegiatan pembelajaran mengajar adalah sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan informasi-informasi yang berisi pesan, dengan tujuan agar siswa lebih antusias dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Menurut Heinich, media adalah perantara atau sarana yang digunakan dan dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi-informasi.

Media pembelajaran merupakan gabungan atau kombinasi dari sarana dan alat yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan. Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Jadi, media pembelajaran adalah media komunikasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena mempermudah pemahaman siswa dan bisa meningkatkan minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran serta sebagai sarana untuk mengarahkan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa.<sup>3</sup>

### **b. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran**

Prinsip utama dari media pembelajaran pada saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Oleh sebab itu, pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran harus dilihat dan dikaitkan dengan kebutuhan siswa, jangan hanya memandang dari sudut kepentingan guru saja, tetapi harus dipandang dari sudut kepentingan dan kebutuhan siswa. Maka, penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran harus bisa dikembangkan oleh guru melalui berbagai bentuk kegiatan belajar yang akan dilakukan. Penggunaan media pembelajaran juga harus dipersiapkan secara efektif supaya tidak menghambat kelancaran dari proses pelaksanaan pembelajaran.<sup>4</sup>

## **2. Konsep Komik Strip**

Komik secara umum didefinisikan sebagai cerita bergambar. Menurut KBBI, komik adalah sebagai cerita bergambar, pelawak, atau badut.<sup>5</sup> Sedangkan menurut

---

<sup>3</sup> Asnil Aidah Ritonga dan Gunawan, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (PT Raja Grafindo Persada, t.t.).

<sup>4</sup> Muhammad Iqbal Suardi, "Pengembangan Media Ajar Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Tata Surya," *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi*, 2018.

<sup>5</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2008), h. 794.

Scout McCloud, komik adalah cerita yang terdiri dari berbagai gambar, bentuk, yang dibuat secara sistematis dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan lewat cerita bergambar yang dibuat dan memberikan respon mengenai cerita bergambar yang sudah dibaca.<sup>6</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas, komik dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca sehingga pembaca merasa tertarik dan memberikan tanggapannya. Ada dua jenis komik, yaitu komik buku dan komik strip.

Komik strip saat ini dimanfaatkan sebagai media komunikasi visual sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membuat siswa merasa tertarik untuk membacanya. Komik strip adalah cerita bergambar yang bersifat sederhana, jelas maknanya, mengasyikkan untuk di baca, dan mudah dipahami karena berisi gambar-gambar dan materi yang singkat, padat, dan jelas. Komik strip juga bersifat informatif dan edukatif.<sup>7</sup> Bersifat informatif karena di dalam komik terdapat teks yang mudah dipahami pembaca dan memiliki jalan cerita yang sederhana sehingga pembaca lebih mudah untuk memahaminya. Sedangkan bersifat edukatif karena isi cerita komik bukan hanya menghibur pembaca saja, isi cerita komik strip juga menjelaskan kondisi situasi yang ada di lingkungan sekitar atau lingkungan masyarakat saat ini.

Tentu saja karena hal tersebut membuat komik strip memiliki banyak kelebihan sehingga sangat tepat jika dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran.

---

<sup>6</sup> H. D. Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2005): h. 51.

<sup>7</sup> A. Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 21.

Terjadinya perkembangan dan perubahan di bidang teknologi dan informasi yang terjadi saat ini memiliki banyak dampak terutama pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton dengan hanya mendengarkan ceramah, memahami penjelasan guru secara manual, mencatat dan menulis materi yang disampaikan oleh guru, sudah tidak diminati lagi oleh siswa.

Siswa sekarang, cenderung menyukai hal-hal baru yang berbeda dari proses pembelajaran sebelumnya. Apalagi saat ini media pembelajaran sudah sangat beragam seperti media visual, yang bisa digunakan guru saat mengajar berupa gambar dan tulisan yang ada di dalamnya, contohnya adalah komik strip. Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Ada beberapa kriteria yang bisa digunakan ketika akan memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menarik, artinya siswa merasa senang ketika media belajar tersebut digunakan karena dianggap lebih memudahkan pemahaman mereka.
- b. Memotivasi, artinya siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Sesuai dengan materi dan usia siswa, agar siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik.

Kriteria ini harus digunakan oleh guru untuk mendapatkan hasil seperti yang diharapkan.<sup>8</sup>

Langkah-langkah untuk membuat komik strip adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan cerita yang akan dibuat. Hal ini diperlukan karena agar pesan atau

---

<sup>8</sup> A. Widayanti dan M. Johana, "Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif Bagi Siswa SMP," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007): h. 28-34.

- informasi dapat tersampaikan kepada siswa. Tentunya, perlu adanya tema atau materi mengenai apa yang akan disampaikan dalam komik strip tersebut.
- b. Memilih bingkai atau agar mempermudah dalam membuat cerita bergambar yang sesuai dengan cerita dan materi yang telah dipilih.
  - c. Menciptakan karakter komik strip. Karakter disini sangat penting sebagai pendukung cerita yang dibuat dan tentunya harus disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan.
  - d. Menyusun gambar dan cerita komik strip. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu bentuk, garis, tekstur, warna, dan seni cetak atau tata huruf.
  - e. Membuat siswa mengikuti alur cerita komik strip dengan baik.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Dwiki Setya Prayoga, "Teknik Membuat Komik Strip Digital," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)* 04, no. 02 (2020): h. 88-89.



Contoh komik strip tentang rukun islam

### Menyebutkan Nama-Nama Nabi dan Rasul Allah SWT.



Contoh komik strip tentang nama-nama Nabi dan Rasul Allah.

## 3. Konsep Minat Belajar

### a. Pengertian Minat Belajar

Ahmadi berpendapat bahwa, minat adalah sikap jiwa seseorang juga termasuk 3 fungsi jiwanya yakni ada kognisi, konasi dan juga emosi yang mengarah kepada sesuatu dan memiliki hubungan unsur perasaan yang kuat.<sup>10</sup> Kecenderungan yang tinggi mengenai sesuatu atau keinginan diartikan sebagai minat. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat merupakan suatu kecondongan hati yang tinggi atau kecenderungan terhadap suatu keinginan atau kemauan.

Menurut pendapat Mahfuz, minat adalah suatu daya penggerak yang sumbernya berasal dari dalam diri setiap individu guna melaksanakan proses pembelajaran supaya menambah pengetahuan, pengalaman dan keterampilan. Minat dapat timbul disebabkan oleh adanya suatu dorongan untuk mengetahui, memahami sesuatu dan membimbing siswa terhadap minat belajar. Menurut pendapat Clayton Adelfer, minat merupakan kecenderungan dari peserta didik dalam melaksanakan proses belajar yang didorong dengan adanya kemauan dan keinginan guna mencapai hasil dari belajar yang baik.

Minat belajar tidak hanya berpatokan kepada kemampuan saja, namun juga bergantung kepada individu tersebut memilih tujuan dalam mempelajari dan fokusnya ialah memperlihatkan kemampuan kepada individu lain.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Sebuah faktor yang dapat mempengaruhi tiap usaha yang dilakukan oleh individu disebut dengan minat. Sedangkan belajar, merupakan sebuah pola perubahan yang dapat terjadi melalui pelatihan dan

---

<sup>10</sup> Syardiansyah, "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen," *Jurnal Manajemen dan Keuangan* 5, no. 1 (Mei 2016).

pengalaman. Kegiatan belajar mengajar memeganglah kegiatan yang sangat penting. Oleh karena itu sebagai seorang guru kita harus bisa memberikan pelayanan, bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa.

Minat juga termasuk salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap usaha yang dilakukan oleh seseorang, dengan adanya minat yang kuat maka akan mendatangkan usaha yang benar-benar serius, sungguh-sungguh, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai hambatan. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses kegiatan belajar, karena jika bahan belajar yang dipakai bertentangan ataupun tidak sesuai pada minat belajar siswa, maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Dan begitupun sebaliknya apabila bahan belajar yang dipakai sesuai dengan minat belajar siswa, maka kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan materi pendidikan tersebut dapat mudah diserap, sehingga menyebabkan minat belajar siswa semakin meningkat.

Dibawah ini adalah beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

- 1) Keluarga
- 2) Peran guru
- 3) Motivasi belajar siswa
- 4) Teman sebaya
- 5) Sarana dan prasarana
- 6) Lingkungan tempat tinggal.<sup>11</sup>

### **c. Ciri-ciri Minat Belajar**

Dibawah ini terdapat beberapa ciri-ciri dari minat belajar, diantaranya yaitu sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah III*, no. 2 (Desember 2019).

- 1) Minat bisa timbul beriringan dengan berkembangnya fisik maupun emosional. Minat dalam semua bidang dapat berubah, selama proses perubahan fisik maupun mental. Misalnya, minat yang berubah dan berkaitan dengan usia yang berubah pula.
- 2) Minat tergantung kepada kesempatan belajar, tidak semua orang bisa memiliki kesempatan untuk menikmati nikmatnya belajar.
- 3) Perkembangan minat bisa menjadi tidak terbatas, adanya keterbatasan fisik dapat menyebabkan terjadinya keterbatasan tersebut.
- 4) Keinginan yang berbobot pada emosional, minat disini berhubungan dengan perasaan, dalam artian apabila suatu objek diyakini sebagai sesuatu hal yang dirasa berharga, maka pada akhirnya akan muncul perasaan ang senang dan akan diminati<sup>12</sup>.

#### **d. Cara Guru Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Kepada Siswa**

Komik strip merupakan salah satu media pembelajaran yang edukatif, sebab komik memiliki sifat yang sederhana, dapat dipahami, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik adalah suatu kartun yang menggunakan sebuah karakter dan didalamnya memerankan cerita dalam urutan yang tersusun, dihubungkan dengan gambar dan dirancang guna memberikan hiburan kepada para penggunanya.<sup>13</sup>

---

12 Nanda Riskilah, "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur" (Metro, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019), 13.

13Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 77-79.

Dibawah ini merupakan cara guru menggunakan media pembelajaran yang berbasis komik strip terhadap siswa, yakni:

- 1) Merancang, menyusun dan mempersiapkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan media komik strip dengan pematieran yang menceritakan kisah 25 nabi dan rukun Islam.
- 3) Pendidik dapat menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Pendidik memberikan penjelasan atau pengarahannya singkat mengenai pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan komik.
- 5) Pendidik membentuk kelompok yang bisa terdiri dari beberapa anggota.
- 6) Pendidik membagikan komik tentang kisah 25 nabi dan rasul serta rukun islam sebagai media pembelajaran terhadap setiap kelompok.
- 7) Pendidik mempersamikan dan membimbing siswa untuk membaca dan memahami komik tentang kisah 25 nabi dan rukun islam yang telah diberikan.
- 8) Pendidik memberi tugas kepada semua anggota kelompok agar dapat maju kedepan dan menghafal kisah 25 nabi dan rukun Islam.

**e. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran melalui komik strip ini dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam, karena dengan menggunakan media pembelajaran tersebut proses belajar mengajar akan lebih mudah dan

membuat siswa lebih mudah juga dalam menerima materi yang diajarkan oleh seorang guru. Seorang guru juga dapat menggunakan media pembelajaran seperti menggunakan komik untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat membangkitkan minat belajar muridnya. Komik adalah salah satu media gambar yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan berfungsi sebagai alat untuk memperjelas materi, menimbulkan rasa nilai yang lebih mendalam dalam pemahaman materi, membuat siswa senang dalam belajar, membangkitkan rasa penasaran, mendorong siswa untuk semangat belajar, dan sebagainya.<sup>14</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik strip ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan siswa lebih banyak memperhatikan setiap pelajaran yang diajarkannya khususnya pada pendidikan Agama Islam serta siswa dapat menemukan lebih banyak kondisi baru dalam kegiatan belajarnya. Dengan bantuan media belajar seperti komik strip dimungkinkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Media komik strip yang di gunakan oleh guru sebagai bahan ajar sudah mumpuni salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>15</sup>

Selain itu, pemanfaatan media belajar seperti berbasis komik strip juga dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Media komik strip dapat dilakukan dengan cara menyampaikan

---

<sup>14</sup> Syarifah Nadiyah, Finna Yunilia Wijaya, dan Arif Rahman Hakim, "Desain Komik Strip Matematika pada Materi Statistika untuk Kelas VI Tingkat Sekolah Dasar," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (28 Juni 2019): h. 144.

<sup>15</sup> Finna Aqhninna, "SEKREKOM: Media Pembelajaran Komik Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Smk Batik 2 Surakarta," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, no. 0 (1 November 2018): h. 86.

pesan-pesan abstrak kepada siswa, dalam hal ini pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi konkrit. Misalnya ketika seorang guru menerangkan materi tentang benda langit yang ada di luar angkasa, guru tidak boleh mengajak siswanya ke luar angkasa. Tetapi sebagai pendidikan guru harus dapat menggunakan media pendukung, tayangan video, atau gambar seperti komik strip dan lain sebagainya<sup>16</sup>

### **Kesimpulan**

Media belajar merupakan kombinasi antara bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Komik dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca agar pembaca merasa tertarik dan memberikan tanggapannya. Komik terbagi menjadi dua jenis, yaitu komik buku dan komik strip.

Komik dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan informasi dan membuat pembaca merasa tertarik untuk membacanya. Komik strip adalah media yang bersifat sederhana, maknanya jelas, menarik untuk di baca, dan mudah dipahami karena memuat gambar dan materi yang singkat, padat, dan jelas.

Pemanfaatan media belajar yang berbasis komik strip untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pembelajaran jauh lebih efektif dan membuat siswa jauh

---

<sup>16</sup> Kadek Martina, I. Made Tegeh, dan Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar," h. 247.

lebih mudah dan aktif dalam belajar. Dengan menggunakan komik strip dalam materi yang diajarkannya ternyata mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media komik strip yang di gunakan oleh guru sebagai bahan ajar sudah mumpuni salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## Daftar Pustaka

Ahmad Rohani. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Andi Achru P. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." *Jurnal Idaarah III*, no. 2 (Desember 2019).

Aqhninna, Finna. "SEKREKOM: Media Pembelajaran Komik Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Smk Batik 2 Surakarta." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, no. 0 (2018).

Asnil Aidah Ritonga dan Gunawan. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. PT Raja Grafindo Persada, t.t.

Hanafi. "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman 4*, no. 2 (Juli 2017).

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2008.

Maharsi, Indira. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku, 2011.

Martina, Kadek, I. Made Tegeh, dan Adrianus I. Wayan Iliya Yuda Sukmana. "Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar." *Jurnal Edutech Undiksha* (2018).

Muhammad Iqbal Suardi. "Pengembangan Media Ajar Beerbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya." *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi*, 2018.

Nadiyah, Syarifah, Finna Yunilia Wijaya, dan Arif Rahman Hakim. "Desain Komik Strip Matematika pada Materi Statistika untuk Kelas VI Tingkat Sekolah Dasar." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (28 Juni 2019).

Nanda Riskilah. "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019.

Prayoga, Dwiki Setya. "Teknik Membuat Komik Strip Digital." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)* 04, no. 02 (2020).

Rohani, A. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Syardiansyah. "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen." *Jurnal Manajemen dan Keuangan* 5, no. 1 (Mei 2016).

Waluyanto, H. D. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2005).

Widayanti, A., dan M. Johana. "Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif Bagi Siswa SMP." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007).

