

PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PADA MATERI AKIDAH AKHLAK DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR (Studi Kasus Di Ma Ardaniah Kota Serang)

The Use of Comic Media in the Material of Akidah Morals in Increasing Learning Motivation (Study at MA Ardaniah Serang)

Relly Sugianto, 1. Umi Kulsum,2 Hasbullah, 3

1, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
Jl. Syech Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten.

shifalfatih@gmail.com

2, Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
Jl . Syech Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten.

3, Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
Jl. Syech Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten. hasbullah@uinbanten.ac.id

Manuskrip diterima: [1 November 2020]. Manuskrip disetujui: [25 November 2020]

ABSTRAK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru akidah akhlak di MA Ardaniah Kota Serang, mengetahui motivasi belajar peserta didik di MA Ardaniah Kota Serang. Dan mengetahui penggunaan media komik pada materi akidah akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar di MA Ardaniah Kota Serang. Penelitian ini di latar belakang oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif oleh guru akidah akhlak sehingga membuat proses pembelajaran terlihat tidak menarik dan tidak menumbuhkan semangat belajar serta tidak memotivasi peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian adalah kepala madrasah, guru akidah akhlak dan peserta didik MA Ardaniah Kota Serang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk analisis data menggunakan tiga tahapan yaitu: Reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan: pertama, penggunaan media pembelajaran di MA Ardaniah masih belum variatif dan hanya sebatas memanfaatkan media yang ada, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik membuat peserta didik jenuh dan tidak membuat peserta didik termotivasi. Kedua, motivasi belajar peserta didik di MA Ardaniah juga cenderung rendah, hal ini terlihat dari perilaku peserta didik pada saat pembelajaran banyak yang mengobrol sesama teman dan mengantuk di kelas. Ketiga penggunaan media komik pada materi akidah akhlak di MA Ardaniah memberikan banyak perubahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya: pembelajaran menjadi menarik, peserta didik mudah memahami materi, membuat peserta didik aktif dan termotivasi.

Kata Kunci : *Akidah Akhlak, Media Komik, Motivasi Belajar.*

ABSTRACT. The purpose of this study was to determine the learning media commonly used by akidah akhlak teachers in MA Ardaniah Serang City, to determine the learning motivation of students in MA Ardaniah Serang City. And knowing the use of comic media in the material of akidah morals to increase learning motivation at MA Ardaniah, Serang City. This research is motivated by the use of less varied learning media by akidah akhlak teachers so that the learning process looks unattractive and does not foster enthusiasm for learning and does not motivate students. This research is a descriptive qualitative research. The research subjects were the principal of madrasah, akidah akhlak teachers and MA Ardaniah students in Serang City. Data collection methods used were observation, interviews, and documentation. For data analysis using three stages, namely: data reduction, data presentation, and data verification. The results showed: first, the use of learning media in MA Ardaniah was still not varied and only limited to utilizing existing media, thus making learning less attractive made students bored and did not motivate students. Second, the learning motivation of students at MA Ardaniah also tends to be low, this can be seen from the behavior of students when learning many who chat with friends and are sleepy in class. The third use of comic media in the morality material at MA Ardaniah provides many changes in learning activities including: learning becomes interesting, students easily understand the material, making students active and motivated.

Keywords: *Akidah Akhlak, Comic Media, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Menurut Asis Saepudin (2014:8) Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran, karena melalui media pesan pada pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu Azhar Arsyad (2017:16) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat siswa, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Namun kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit untuk mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak akan terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar dan model tiga dimensi. Media berfungsi untuk memberikan instruksi dimana informasi yang terdapat di dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Azhar (2017:25) Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar peserta didik dan lingkungannya, kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Aqidah akhlak merupakan mata pelajaran yang menjelaskan tentang dasar-dasar keimanan terhadap Allah SWT dan nilai-nilai tauhid lainnya. Kemudian dalam materi akhlak menjelaskan tentang konsep akhlak serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Pelajaran akidah akhlak ini menjadi penting agar peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang utuh atas keimanan, sehingga pada saat yang sama Peserta didik juga mampu mewujudkan nilai-nilai keimanannya dalam kehidupan nyata dimasyarakat dalam bentuk akhlak yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Ardaniah, terdapat beberapa masalah yaitu siswa tidak bersemangat untuk belajar Akidah Akhlak dan juga sering mengantuk, sehingga peserta didik tidak benar-benar memahami apa yang telah dijelaskan oleh pendidik, hal ini di karenakan media yang digunakan kurang menarik yaitu masih menggunakan media yang sederhana seperti papan tulis dan spidol, sehingga motivasi belajar siswa masih rendah. Hal itu terjadi karena kurangnya pemanfaatan media. Seorang pendidik seharusnya mampu membuat media yang menarik dan juga memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar mampu memotivasi peserta didik juga memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan masalah tersebut tentu diperlukan media yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Saat ini kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa menarik untuk memenuhi kebutuhan baik pendidik maupun peserta didik. Pendidik yang berkompeten harus mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik agar mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun Media pembelajaran yang cocok diterapkan peneliti dalam pembelajaran ini adalah media grafis. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak adalah komik.

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian mengangkat judul “*Penggunaan Media Komik Pada Materi Aqidah Akhlak Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar*” (Studi di MA Ardaniah Kota Serang).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru akidah akhlak di MA Ardaniah Kota Serang, mengetahui motivasi belajar peserta didik di MA Ardaniah Kota Serang. Dan mengetahui penggunaan media komik pada materi akidah akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar di MA Ardaniah Kota Serang.

KAJIAN TEORI

Media

Kata media menurut Saiful Bahri (2015:120) berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائط) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau pesan.

Adapun menurut Hidayatullah (2012:11) Secara lebih luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2017:4) Memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Mohamad Syarif Sumantri (2015:320) Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, kartun sangat berdampak pada penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas situasi cerita bersambung.

Menurut Nurgiyantoro dalam Heru Kurniawan (2018:409) Apa yang disebut komik adalah cerita bergambar dengan sedikit tulisan-tulisan dalam komik hanya untuk menjelaskan gambar: *metabahasa*- bahkan kadang-kadang ada gambar tanpa tulisan karena gambar-gambar itu sudah “berbicara” sendiri. Rangkaian gambar pada komik, biasanya didominasi oleh gambar aksi, yang membentuk sebuah alur cerita.

Manfaat Media

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2018:14) bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengar, tetapi juga berbagai aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.

Menurut Edgar Dale dalam Rudi Susilana (2010:9) secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi Media

Fungsi media pembelajaran menurut Nunuk Suryani (2018:9) adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2017:19) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Hamalik (2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu dampaknya yaitu akan meningkatkan keterlibatan siswa terhadap proses pembelajaran, keterlibatan siswa atau *student engagement* sangatlah penting dalam sebuah proses pembelajaran. Siswa yang memiliki keterlibatan tinggi di sekolah akan merasa lebih nyaman dan bersemangat dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran. Sejumlah penelitian telah menunjukkan hubungan positif antara keterlibatan siswa dan keberhasilan akademis. Siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama di dalam kelas, cenderung memiliki hasil pencapaian yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan tersebut Fachmi et., al (2019:1).

Komik

Menurut Ensiklopedia Nasional (1997:54) kata komik berasal dari bahasa perancis yaitu *comique*, sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Komik yang diterbitkan dalam bentuk buku disebut *comic book*, tapi secara umum seluruhnya disebut komik.

Menurut Mohamad Syarif Sumantri (2015:320) Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, kartun sangat berdampak pada penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas situasi cerita bersambung.

Menurut Nurgiyantoro dalam Heru Kurniawan (2018:409) Apa yang disebut komik adalah cerita bergambar dengan sedikit tulisan-tulisan dalam komik hanya untuk menjelaskan gambar: *metabahasa-* bahkan kadang-kadang ada gambar tanpa tulisan karena gambar-gambar itu sudah “berbicara” sendiri. Rangkaian gambar pada komik, biasanya didominasi oleh gambar aksi, yang membentuk sebuah alur cerita.

Struktur Komik

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013:417) ada beberapa unsur struktur komik yaitu:

- a. Penokohan
Berupa subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang akan membentuk alur.
- b. Alur
Perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *sureprise*.
- c. Tema dan Moral
Aspek isi yang disampaikan kepada pembaca.
- d. Gambar dan bahasa

Unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri.

Akidah Akhlak

Herpratiwi (2016:1) Menurut bahasa, akidah berasal dari bahasa Arab : ‘*aqada-ya’qidu – ‘uqdatan*. Artinya ikatan atau perjanjian, maksudnya sesuatu yang menjadi tempat bagi hati nurani terikat kepadanya. Akidah berasal dari kata ‘*aqd*’ yang berarti pengikatan. Maksudnya mengikat hati terhadap hal tersebut. Menurut Shalih Fauzan (2016:3) Akidah adalah apa yang diyakini oleh seseorang. Jika dikatakan, “dia mempunyai akidah yang benar,” berarti akidahnya bebas dari keraguan. Akidah merupakan perbuatan hati dan pbenarannya kepada sesuatu. Ada juga ahli dari tim manhaj ilmi (2013:42) yang mendefinisikan bahwa aqidah ialah kesimpulan pandangan atau kesimpulan ajaran yang diyakini oleh hati seseorang.

Motivasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991:576) Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Arti yang lain adalah merupakan usaha yang menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Menurut Hamzah B. Uno (2011:23) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Peran Motivasi Dalam Belajar

Alisuf Sabri (2010:86) menyatakan bahwa Motivasi sangat berperan dalam belajar. Dengan motivasi inilah peserta didik menjadi tekun dalam proses belajar, dan dengan motivasi itu pulalah kualitas hasil belajar peserta didik juga kemungkinan dapat diwujudkan. Peserta didik yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan berhasil belajarnya. Kepastian itu dimungkinkan oleh sebab adanya ketiga motivasi sebagai berikut:

- a. Pendorong orang untuk berbuat dalam mencapai tujuan.
- b. Penentu arah perbuatan yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Penyeleksi perbuatan sehingga perbuatan orang yg mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Ardaniah yang beralamat di Jl. Panggungjati Kec. Taktakan Kota Serang Provinsi Banten 42162.

Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan, adalah jenis penelitian Kualitatif, menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data. Departemen Pendidikan Nasional (22) Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam suatu situasi sosial merupakan kajian utama penelitian kualitatif. Peneliti pergi ke lokasi tersebut, memahami dan mempelajari situasi. Studi dilakukan pada waktu interaksi berlangsung di tempat kejadian dengan menggunakan pendekatan deskriptif.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan. Informan adalah orang yang bisa memberikan informasi tentang situasi dan kondisi di tempat penelitian. jadi syaratnya harus mempunyai banyak pengalaman tentang lokasi penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah guru-guru, kepala Madrasah, dan siswa di MA Ardaniah.

Sumber Data

1. Data primer

Menurut Sugiyono (2016:308) Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menurut Amiruddin (2013:30) Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber pertama. Sanford (1982:68) menyatakan Data primer merupakan data yang dikumpulkan dan digunakan oleh peneliti. Data primer yang digunakan yaitu observasi dan wawancara.

2. Data sekunder

Sugiyono (2016:308) menyatakan bahwa Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Menurut Amiruddin (2013:31) Data sekunder yaitu mencakup dokumen-dokumen resmi, buku-buku, hasil-hasil penelitian yang berwujud laporan dan sebagainya. Menurut Sanford (1982:78) Data sekunder berada di perpustakaan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sugiyono, (2016:145) Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam.

2. Wawancara

Esterberg dalam Sugiyono (2016:316) mendefinisikan interview sebagai berikut *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic”*. wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Menurut Sanford (1982:70) wawancara merupakan sehimpunan butir atau pertanyaan (tersusun dan bebas) yang diajukan dan dikemukakan oleh seorang pewawancara dalam situasi tatap muka dengan responden.

3. Dokumentasi

Guba dan Lincoln dalam Lexy (2002:164) menyatakan bahwa dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Dokumen dalam bentuk gambar meliputi kegiatan siswa saat kegiatan di kelas atau di luar kelas.

Analisi Data

Menurut Sugiyono (2016:333) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan, dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Hasil dan Pembahasan

1. Penggunaan Media Pada Materi Akidah Akhlak di MA Ardaniah Kota Serang

Berdasarkan temuan hasil wawancara dan observasi di MA Ardaniah kota Serang bahwasannya penggunaan media pada materi Akidah akhlak masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran dan kadang menggunakan media seadanya. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan efektif seperti:

1. Pembelajaran tidak menarik sehingga tidak menumbuhkan motivasi
2. Materi sulit dipahami jika tidak dijelaskan oleh guru
3. Tidak memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

2. Motivasi Belajar Peserta didik di MA Ardaniah Kota Serang

Berdasarkan penelitian hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di MA Ardaniah terkait motivasi belajar peserta didik bahwa motivasi peserta didik di MA Ardaniah masih cenderung rendah. Hal ini berdasar pada hasil temuan peneliti dilapangan dengan tanda-tanda:

1. Sering terlambat masuk kelas
2. Tidak mempunyai tujuan dalam belajar
3. Kurang semangat dalam belajar
4. Jarang mengerjakan tugas
5. Sering mengantuk ketika belajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik berdasarkan temuan peneliti antara lain: tidak adanya kesadaran dari diri pribadi siswa, padatnya kegiatan di pesantren, tidak adanya kreatifitas guru-guru dalam mengajar salah satunya dalam hal penggunaan media, dan terbatasnya sarana dan prasarana.

3. Penggunaan Media Komik Pada Materi Akidah Akhlak dalam Peningkatan Motivasi Belajar

Dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru akidah akhlak dan peserta didik MA Ardaniah yang menerima pembelajaran dengan media komik, bahwasanya belajar dengan menggunakan media komik menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi. Lebih lanjut dapat disampaikan bahwa sebelum guru memulai kegiatan belajar mengajar yaitu mengecek sarana dari media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Perlu adanya pengecekan terlebih dahulu supaya tidak terjadi masalah ketika penggunaan media pembelajaran karena peserta didik senang dan semangat belajar ketika guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, yang selanjutnya, mengkolaborasikan antara media pembelajaran komik dengan metode diskusi kelompok dan tanya jawab. Ini bertujuan agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan diterima oleh semua peserta didik dengan mudah, dan metode tanya jawab adalah untuk mengukur atau mengetahui seberapa faham peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media komik pada materi Akidah Akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar di MA Ardaniah Kota Serang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di MA Ardaniah Kota Serang oleh Guru Akidah Akhlak masih jarang digunakan dan hanya sebatas memanfaatkan media yang ada seperti papan tulis dan spidol, sehingga membuat kegiatan pembelajaran tidak menarik, membuat peserta didik jenuh dan tidak membuat peserta didik termotivasi.

2. Motivasi belajar peserta didik di MA Ardaniah Kota Serang masih rendah, hal ini terlihat dari sikap peserta didik ketika belajar: sering mengantuk, jarang mengerjakan tugas, dan juga terlambat masuk kelas. Hal ini disebabkan salah satunya adalah karena guru yang kurang kreatif dalam penggunaan media yang mampu menarik perhatian peserta didik.
3. Penggunaan media komik pada materi akidah akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di MA Ardaniah Kota Serang, memberi banyak perubahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah: a). Proses pembelajaran menjadi menarik, b). Peserta didik mudah memahami materi, c). Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua penulis, sedari dulu telah menyayangi, mendidik dan merawat peneliti hingga sampai saat ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pembimbing peneliti yaitu Ibu Dr. Hj. Umi Kultsum, M.A., dan Bapak H. Hasbullah, M.Pd.I. yang mana telah membimbing penulis dari awal penelitian hingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian. Semoga Allah membalas jasa mereka. Aamiin.

Daftar Pustaka

- Amiruddin. (2013). *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Berdiati, Asis. Saepuddin. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fachmi, Teguh., Latifa, Rena., Ahmad, H. Syahid., Kheryadi., Hidayatullah., & Reza R (2019). School Engagement Predictors for Indonesian Islamic Student. *Universal Journal of Educational Research* 7(10): 2217-2226, 2019. DOI: 10.13189/ujer.2019.071021
- Hidayatullah. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang.
- Kebudayaan, D. P. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Labovitz, S. (1982). *Metode Riset Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Meolong, L. J. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rudi Susilana, C. R. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sabri, A. (2010). *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani. N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- al-Fauzan, Shalih. F. (2016). *Kitab Tauhid I*. Jakarta: Darul Haq.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.