

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERINTEGRASI AYAT SUCI AL-QUR'AN DI SMA ISLAM AL-AZHAR 10 PONTIANAK

Oleh :

Amirah Tri Handayani<sup>1)</sup>, Sulistyarini<sup>2)</sup>, Putri Tipa Anasi<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura  
email: f1241221013@student.untan.ac.id

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel :

Submit, 11 November 2025  
Revisi, 21 Desember 2025  
Diterima, 29 Desember 2025  
Publish, 15 Januari 2026

#### Kata Kunci :

Media Komik,  
Pembelajaran Geografi,  
Integrasi Al-Qur'an,  
Motivasi Belajar.

### ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan komik sebagai media bantu pembelajaran geografi yang mengintegrasikan dengan ayat suci Al-Qur'an. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar peserta didik geografi kelas XI di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak. Studi ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* mengacu pada model 4D (*define, design, develop, disseminate*), namun pelaksanaan penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *develop* (Pengembangan). Analisis kebutuhan awal menunjukkan minat belajar siswa rendah dan kesulitan memahami materi pengelolaan sumber daya alam, akibat media pembelajaran yang kurang visual dan interaktif, serta tantangan mengintegrasikan nilai keagamaan. Komik dirancang melalui storyboard menarik, ilustrasi kontekstual, dan penyisipan ayat Al-Qur'an relevan untuk mendukung pembelajaran holistik. Validasi produk oleh ahli materi, media, dan agama mengungkapkan kualitas kelayakan sangat tinggi, dengan skor rata-rata 96,5% untuk ahli materi, 92% untuk ahli media, dan 100% untuk ahli agama. Uji coba terbatas pada guru dan siswa menghasilkan respon positif, dengan skor rata-rata 94,36%, yang menandai efektivitas dan daya tarik media dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Kesimpulan riset menyatakan bahwa komik berbasis integrasi Al-Qur'an efektif tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman geografi, tetapi juga memperkuat nilai spiritual siswa, sejalan dengan misi sekolah yaitu menanamkan perilaku muslim berakhlak mulia berdasarkan Al-Qur'an, Hadits, dan teladan Nabi Muhammad SAW. Implikasi kajian ini mendukung pengembangan media pembelajaran kontekstual dan berorientasi religius di era digital yang pesat berkembang.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



### Corresponding Author:

Nama: Amirah Tri Handayani  
Afiliasi: Universitas Tanjungpura  
Email: f1241221013@student.untan.ac.id

### 1. PENDAHULUAN

Pengembangan ilmu pendidikan di suatu negara mengharuskan pendidikan yang responsif terhadap tantangan era globalisasi, sehingga pendidikan memiliki peran krusial dalam keberlanjutan eksistensi bangsa dan negara. Pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang disengaja dan terstruktur untuk membangun suasana belajar yang hidup, sehingga siswa dapat

mengeksplorasi kemampuan mereka secara menyeluruh. Pendidikan berkualitas memerlukan tenaga pendidik yang profesional serta sumber belajar yang memadai agar proses pembelajaran berjalan efektif (QS. Al-Mujadilah, 58:11).

Sejalan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), pendidik perlu lebih dari sekadar memahami karakteristik siswa, mereka juga harus mengatur informasi dan lingkungan belajar

untuk memfasilitasi aktivitas pembelajaran. Keberhasilan belajar tergantung pada harmonisasi tiga unsur utama yaitu guru, peserta didik, dan materi ajar. Namun, ketidakselarasan antara komponen tersebut sering menimbulkan masalah seperti verbalisme, misinterpretasi, dan komunikasi dua arah yang kurang optimal antara pendidik dan peserta didik. Masalah ini memengaruhi keberhasilan pembelajaran geografi, terutama dalam hal subbab materi pemanfaatan sumber daya alam berdasarkan prinsip pembangunan berkelanjutan, yang sering kali dipersepsikan sebagai materi yang kurang menarik oleh murid karena teknik pengajaran yang masih konvensional dan kurangnya variasi dalam media belajar (Gunawan & Ritonga, 2019; Wibowo & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan Dari analisis kebutuhan yang dilaksanakan terhadap siswa kelas XI di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak, sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam menguasai topik pengelolaan sumber daya alam akibat kekurangan elemen visual dan interaksi selama kegiatan belajar. Pengajar biasanya menggunakan bahan ajar klasik seperti presentasi PowerPoint, poster, dan buku panduan, yang terbatas dalam menghasilkan pengalaman belajar yang menarik. Temuan tersebut menunjukkan perlu adanya keterbaruan dalam media pembelajaran untuk membantu pemahaman dan meningkatkan antusiasme siswa (Ahmad, 2022).

Komik sebagai media pembelajaran visual memiliki potensi signifikan untuk mengatasi hambatan tersebut. Komik mampu menyajikan materi pelajaran secara atraktif dan mudah dipahami melalui kombinasi gambar dan narasi, yang juga dapat meningkatkan minat membaca serta motivasi belajar peserta didik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik dalam pembelajaran geografi dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, negara maju seperti Jepang telah memanfaatkan komik sebagai instrumen edukasi yang efektif untuk penyampaian materi pelajaran (Listiyanti, 2012; Rahman, 2021, Yusuf, 2022).

Selain dimensi pedagogis, pengintegrasian nilai-nilai keagamaan dalam pendidikan di sekolah Islam menjadi komponen vital. Pengintegrasian tersebut tidak hanya menumbuhkan wawasan, tetapi juga membentuk kepribadian peserta didik berdasarkan ajaran agama, sesuai dengan kurikulum yang memprioritaskan pembinaan karakter dari ayat yang terandung dalam kitab suci Al-Qur'an dan Hadits. Integrasi ayat suci Al-Qur'an dalam modul pembelajaran geografi diharapkan memberikan perspektif lebih mendalam tentang hubungan antara alam dan ajaran agama Islam, khususnya QS. Al-A'raf ayat 56 yang menekankan pentingnya menjaga kelestarian bumi. Namun, pendidik di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak masih menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan ayat suci Al-Qur'an yang

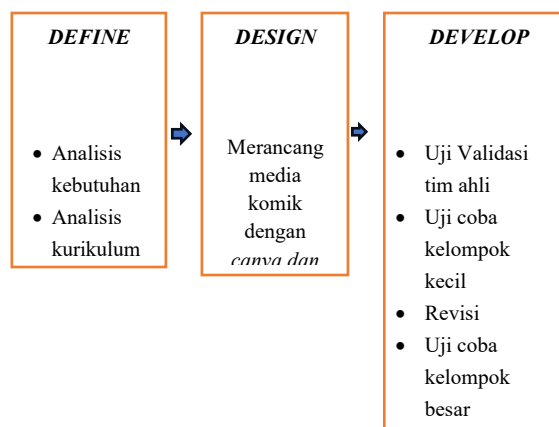
relevan ke dalam materi ajar (Sukardi, 2021; Sutrisno, 2016; Zulfa, 2022).

Pendekatan penggunaan media komik yang mengkaitkan materi geografi dengan ayat suci Al-Qur'an tidak hanya bertujuan memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islam serta kepedulian lingkungan pada siswa. Para guru sangat mendukung implementasi media ini, karena dianggap dapat meningkatkan minat baca dan literasi peserta didik sekaligus memudahkan penyampaian nilai-nilai agama secara kontekstual. Penyesuaian isi komik menjadi tantangan tersendiri, namun juga membuka peluang untuk menghadirkan materi pembelajaran yang relevan, bermakna, dan sesuai latar budaya peserta didik (Fitria, 2022; Mardiana, 2023).

Penggunaan media komik yang disisipkan dengan ayat-ayat suci Al-Qur'an menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan menyeluruh, karena mampu mengaitkan materi geografi dengan realitas kehidupan sehari-hari serta nilai-nilai keagamaan. Kehadiran media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses belajar, motivasi siswa, serta pencapaian hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menciptakan komik sebagai media pembelajaran geografi yang menyertakan ayat suci Al-Qur'an, sebagai inovasi pendidikan dan bermanfaat bagi sekolah-sekolah Islam di zaman digital saat ini. (Gunawan & Ritonga, 2019; Wibowo & Koeswanti, 2021).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan media komik dalam pembelajaran geografi terintegrasi ayat suci Al-Qur'an di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini didasarkan pada model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, kerangka kerja model 4D meliputi 4 tahapan yaitu 1. *define*, 2. *design*, 3. *develop*, dan 4. *disseminate*. Meski demikian, studi ini terbatas pada penerapan tiga tahapan pertama dari model 4D, yaitu analisis kebutuhan (*define*), penyusunan rancangan (*design*), serta pengembangan (*develop*). Alur pengembangan media komik disajikan melalui Gambar 1 di bawah ini.



**Gambar 1.** Prosedur pengembangan media komik

Tahap *define* atau pendefinisian merupakan langkah permulaan dalam implementasi model penelitian dan pengembangan 4D. Sasaran utamanya adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa. Data utama dalam studi ini diperoleh melalui kuesioner dengan skala Guttman, sementara data tambahan dikumpulkan dari kajian pustaka yang sesuai. Pada tahap ini melibatkan pelaksanaan analisis kebutuhan, untuk memahami situasi terkini dan persoalan yang timbul selama proses belajar mengajar geografi, pihak terlibat dalam proses belajar geografi yang dimaksud seperti guru dan peserta didik geografi, serta menetapkan pokok bahasan atau tema yang akan dikembangkan. Penilaian terhadap kurikulum mencakup analisis capaian pembelajaran geografi fase F, hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar mengembangkan dan menyusun tujuan pembelajaran geografi pada bahasan spesifik mengenai pengelolaan sumber daya alam dalam konteks pembangunan berkelanjutan.

Tahap *design* (perancangan) dilakukan proses penyusunan rancangan awal atau desain media komik sebagai acuan pengembangan selanjutnya. Tahap desain media komik ini mencakup beberapa langkah, yaitu (1) merancang produk pendukung materi integrasi, (2) membuat desain karakter menggunakan aplikasi *Pixton*, dan (3) menggabungkan desain karakter serta membuat dialog menjadi media komik menggunakan *Canva*.

Tahap *develop* atau pengembangan pada penelitian ini mencakup dua aktivitas utama, yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Validasi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan komik sebagai alat pembelajaran serta mendapatkan masukan yang membangun dari para ahli. Validasi dilaksanakan oleh tiga validator ahli, yang meliputi ahli media, materi, dan agama (keislaman). Setelah menerima penilaian kelayakan dari para validator ahli, tahap berikutnya adalah melaksanakan uji coba produk untuk mendapatkan informasi dari respon pengguna terhadap komik yang dikembangkan.

Tahap pengujian awal dilakukan pada kelompok kecil yang mencakup 6 orang peserta didik kelas XI. Setelah itu, dilaksanakan pengujian kelompok besar yang melibatkan 20 orang peserta didik dan satu guru geografi. Penentuan jumlah subjek dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Arikunto dalam Safira (2024), yang menjelaskan bahwa pengujian kelompok kecil umumnya melibatkan 4 hingga 14 partisipan, dan kelompok besar mencakup kisaran 15 sampai 50 responden. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner (angket) dengan skala Likert. Skala Likert 1–5 digunakan untuk menilai hasil validasi ahli, sedangkan skala 1–4 diterapkan untuk mengevaluasi tanggapan pengguna terhadap media komik selama uji coba. Kemudian, data berhasil dikumpulkasn

kemudian dianalisis secara kuantitatif yang dioperasikan menggunakan teknik statistik deskriptif.

Analisis statistik deskriptif diterapkan untuk mendeskripsikan data penelitian tanpa melakukan inferensi kesimpulan (Ghozali, 2018). Hasil analisis ditampilkan dalam bentuk tabel, diagram lingkaran, piktogram, atau grafik untuk mempermudah pemahaman. Selanjutnya data uji validasi dan uji coba media komik dihitung dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto, seperti yang tercantum di bawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Klasifikasi yang dijadikan sebagai kriteria untuk memberikan interpretasi dan membuat keputusan penentuan kelayakan media komik didasarkan pada penilaian oleh validasi ahli (media, materi, agama). Penilaian ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang tercantum secara rinci pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Klasifikasi kelayakan dan respon pengguna

| Skor (%) | Kelayakan    | Respon uji coba    |
|----------|--------------|--------------------|
| 81-100   | Sangat layak | Sangat baik        |
| 61-80    | Layak        | Baik               |
| 41-60    | Cukup        | Cukup              |
| 20-40    | Kurang layak | Kurang baik        |
| 1-20     | Tidak layak  | Sangat kurang baik |

Sumber: Modifikasi dari Arikunto dalam (Safira, 2025)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Geografi Terintegrasi Ayat Suci Al-Qur'an

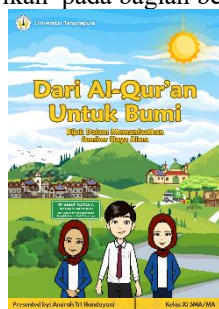
Media komik pembelajaran geografi yang memadukan ayat-ayat suci Al-Qur'an dikembangkan sebagai inisiatif inovasi pedagogis. Pengembangan ini bertujuan memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan religius. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh hasil pemetaan masalah di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak, terutama pada materi pengelolaan sumber daya alam berbasis prinsip pembangunan berkelanjutan. Permasalahan yang ditemukan meliputi rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran yang integratif, dan kesulitan guru dalam menyelaraskan nilai-nilai keagamaan dengan materi geografi karena terbatasnya sumber ayat Al-Qur'an yang relevan. Berdasarkan analisis kebutuhan, SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak mengimplementasikan dua kurikulum, yaitu Kurikulum Merdeka dan Kurikulum Al-Azhar. Guru geografi menilai bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran perlu diperkuat melalui inovasi media yang kontekstual agar dapat meningkatkan literasi visual peserta didik serta meneguhkan karakter berdasarkan pada Al-Qur'an, Hadis, dan teladan Nabi Muhammad SAW.

Media komik yang dikembangkan memiliki keunggulan dibandingkan media visual lainnya. Selain lebih interaktif, media komik memberikan

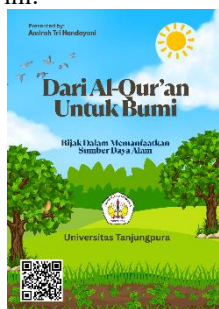


kemudahan dalam memahami materi pembelajaran geografi, karena dialog dan alur cerita menggunakan bahasa serta contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Keistimewaan lain dari media ini terletak pada penyajian materi yang integrasikan dengan ayat-ayat suci Al-Qur'an. Integrasi tersebut dimaksudkan untuk menghadirkan sumber belajar yang relevan bagi peserta didik di sekolah Islam, agar mereka tidak hanya memahami aspek keilmuan, tetapi juga memperluas wawasan keislaman melalui konteks pembelajaran geografi. Pendekatan ini diharapkan dapat mengoptimalkan literasi geografi dan motivasi belajar siswa, sekaligus memberikan pengetahuan yang lebih menyeluruh. Pandangan ini senada dengan pernyataan Yusuf (2023) yang menegaskan bahwa perpaduan antara ilmu pengetahuan dan ajaran Islam mampu memperdalam pemahaman agama melalui pendekatan ilmiah, serta menumbuhkan akhlak dan karakter peserta didik sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif.

Perancangan desain karakter tokoh komik dilakukan menggunakan aplikasi *Pixton*, kemudian seluruh elemen disatukan dengan desain visual komponen komik melalui *Canva* untuk menghasilkan media yang atraktif secara visual. Media komik ini dapat digunakan secara fisik maupun non-fisik. Pada bagian cover belakang media komik terdapat *barcode* untuk akses media komik secara digital. Contoh tampilan hasil pengembangan media komik geografi yang integrasikan dengan ayat-ayat suci Al-Qur'an disajikan pada bagian berikut ini.



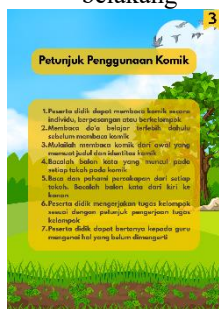
Gambar 2. Sampul depan



Gambar 3. Sampul belakang



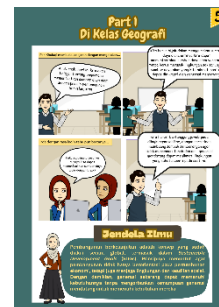
Gambar 4. Capaian dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Petunjuk penggunaan media komik



Gambar 6. Pengenalan tokoh komik



Gambar 7. Materi dalam dialog media komik



Gambar 8. Tampilan Tugas kelompok



Gambar 9. Tampilan profil penulis

## B. Hasil Uji Validasi Media Komik

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Farda dan Widyastuti (2022) proses uji validasi dilaksanakan guna menilai kualitas serta menjamin bahwa komik sebagai media pengembangan selaras dengan maksud dan tujuan yang telah dirumuskan sejak awal. Uji validasi ini juga bertujuan memperoleh masukan dan rekomendasi dari para validator guna memperbaiki serta meningkatkan kualitas dan mutu produk.

### 1. Uji Validasi oleh Validator Ahli Materi

Penilaian terhadap media komik oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi yang terkemas dalam produk tersebut. Analisis hasil penilaian dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto, temuan oleh validator materi ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil penilaian validasi ahli materi

| No        | Aspek Penilaian     | Skor % | Kategori     |
|-----------|---------------------|--------|--------------|
| 1         | Kelayakan materi    | 92     | Sangat Layak |
| 2         | Kelayakan bahasa    | 100    | Sangat Layak |
| 3         | Kelayakan penyajian | 97,5   | Sangat Layak |
| Rata-rata |                     | 96,5   | Sangat Layak |

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2025

Hasil validasi yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa media komik mencapai tingkat kelayakan rata-rata sebesar 96,5% dan dikategorikan sangat layak. Untuk aspek kelayakan materi, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 92%, juga termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa isi materi telah relevan dengan kurikulum, memiliki ketepatan informasi, dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan yang menunjang proses belajar mengajar (Lawshe, 1975; Safrudin, 2008; Ernawati, 2017).

Dari aspek kelayakan kebahasaan, hasil validasi menunjukkan nilai sebesar 100% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media komik sudah komunikatif, tidak menimbulkan ambiguitas, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun pada aspek penyajian, diperoleh nilai 97,5% dengan kategori yang sama, yang berarti penyajian materi telah tersusun secara logis, sistematis, dan sesuai dengan alur berpikir pembelajaran. Menurut Werdiningsih (2024), strategi pembelajaran sistematis yang meliputi penyajian materi secara runtut dan terstruktur membantu mempercepat proses belajar siswa, memungkinkan pemahaman konsep lebih cepat, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kelayakan penyajian yang tinggi pada media komik sangat mendukung terlaksananya pembelajaran yang optimal dalam mencapai efektivitas dan efisiensi, selaras dengan maksud dan tujuan yang telah ditetapkan oleh kurikulum.

## 2. Uji Validasi oleh Validator Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk meninjau aspek kelayakan desain dan tampilan grafis pada media komik. Proses penilaian tersebut dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto, Hasil penaksiran validator media ditampilkan pada tabel berikut ini

**Tabel 3.** Hasil penilaian validasi ahli media

| No        | Aspek Penilaian    | Skor % | Kategori     |
|-----------|--------------------|--------|--------------|
| 1         | Desain sampul      | 96     | Sangat Layak |
| 2         | Desain isi         | 80     | Sangat Layak |
| 3         | Desain keseluruhan | 100    | Sangat Layak |
| Rata-rata |                    | 92     | Sangat Layak |

Sumber: Hasil olahan data peneliti, 2025

Hasil pengujian validitas yang dieksekusi oleh validator media menunjukkan bahwa komponen grafis pada media komik mendapatkan persentase rata-rata 92%. Angka ini menempatkan media komik pada kategori kelayakan sangat tinggi. Komponen grafis seperti tata letak yang seimbang, penggunaan warna yang konsisten, pemilihan jenis huruf yang sesuai, serta keterpaduan antara karakter komik dan elemen visual, tidak hanya memperindah tampilan tetapi juga membantu memperjelas penyampaian materi. Fitriani dan Krisnawati (2019) menyatakan bahwa elemen visual yang menarik, perpaduan warna yang serasi, dan proporsi desain yang tepat memiliki pengaruh signifikan terhadap daya tarik serta efektivitas proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri (2020), yang menjelaskan bahwa tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan minat dan pengalaman belajar peserta didik.

## 3. Uji Validasi oleh Validator Ahli Agama

Validator ahli agama atau bidang keislaman menilai kesesuaian antara ayat suci Al-Qur'an yang digunakan pada media komik dengan topik pembelajaran tentang pengelolaan sumber daya alam yang berlandaskan pada prinsip pembangunan berkelanjutan. Analisis hasil penilaian dari ahli

keislaman dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli keagamaan ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Hasil penilaian ahli agama

| No        | Aspek Penilaian                                       | Skor % | Kategori     |
|-----------|---|--------|--------------|
| 1         | Kesesuaian konsep dengan isi materi                   | 100    | Sangat Layak |
| 2         | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan isi materi      | 100    | Sangat Layak |
| 3         | Kesesuaian ayat-ayat Al-Qur'an dengan materi geografi | 100    | Sangat Layak |
| 4         | Kejelasan ayat-ayat Al-Qur'an yang digunakan          | 100    | Sangat Layak |
| 5         | Kebermanfaatan bagi peserta didik                     | 100    | Sangat Layak |
| Rata-rata |   | 100    | Sangat Layak |

Sumber: Hasil olahan data peneliti, 2025

Penilaian yang dilakukan oleh ahli keagamaan atau bidang keislaman, seperti yang ditercantum pada tabel di atas, mengungkapkan bahwa media komik mencapai skor rata-rata kelayakan sempurna 100%, sehingga dikategorikan sangat layak. Angka persentase yang signifikan ini menegaskan bahwa ayat suci Al-Qur'an yang disisipkan ke dalam media komik memiliki koherensi dengan materi yang akan di pelajari. Integrasi ini berfungsi untuk mendukung proses penanaman nilai-nilai islam pada peserta didik

## C. Hasil Uji Coba Media Komik

Tahap uji coba dilaksanakan setelah media dinyatakan layak oleh para validator melalui proses validasi. Pengujian tersebut diimplementasikan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak untuk memperoleh informasi respons pengguna terhadap media komik yang dikembangkan dan menemukan bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki.

### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap pengujian kelompok kecil melibatkan enam peserta didik kelas XI yang diseleksi secara acak sebagai subjek penelitian. Uji coba ini tidak hanya bertujuan untuk memperoleh respons awal dari pengguna, tetapi juga untuk mengenali berbagai kendala atau persoalan yang terjadi ketika media komik diimplementasikan dalam konteks pembelajaran. Data dari uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis menggunakan rumus oleh Arikunto. Tabel dibawah ini menampilkan data hasil yang didapatkan selama pengujian kelompok kecil:

**Tabel 5.** Hasil penilaian pengujian kelompok kecil

| No        | Aspek Penilaian  | Skor % | Kategori    |
|-----------|------------------|--------|-------------|
| 1         | Aspek Media      | 91,66  | Sangat Baik |
| 2         | Aspek Materi     | 96,33  | Sangat Baik |
| 3         | Aspek Penggunaan | 87,50  | Sangat Baik |
| Rata-rata |                  | 91,83  | Sangat Baik |

Sumber: Hasil olah data, peneliti, 2025

Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa kelompok kecil memberikan respon sangat baik dengan perolehan persentase, mencapai 91,83 % yang mengklasifikasikan hasil tersebut dalam kualifikasi sangat baik. Nilai ini didukung oleh

adanya tanggapan positif dari peserta didik pada angket respon, salah satunya menuturkan bahwa “media komik membantu memahami materi pengelolaan sumber daya alam dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti”. Pencapaian temuan ini menunjukkan bahwa komik sebagai media memiliki kelayakan untuk berlanjut ke tahap uji coba yang melibatkan lingkup yang lebih besar.

#### 2. Uji Coba Kelompok Besar

Pengambilan subjek uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan semua peserta didik yang berada dalam satu ruang kelas yang berjumlah 20 orang peserta didik. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan rekomendasi guru geografi SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak, dengan pertimbangan bahwa peserta didik tersebut belum terlibat dalam uji coba sebelumnya. Analisis temuan penilaian di tahap ini didasarkan pada perhitungan yang diruju dari rumus yang diciptakan oleh Arikunto Melalui uji coba kelompok besar, peneliti berupaya memperoleh tanggapan dan masukan dari peserta didik, yang hasilnya disajikan pada tabel berikut

**Tabel 6.** Hasil pengujian kelompok besar

| No        | Aspek Penilaian  | Skor % | Kategori    |
|-----------|------------------|--------|-------------|
| 1         | Aspek Media      | 92,32  | Sangat Baik |
| 2         | Aspek Materi     | 91,75  | Sangat Baik |
| 3         | Aspek Penggunaan | 92,81  | Sangat Baik |
| Rata-rata |                  | 92,26  | Sangat Baik |

Sumber:Hasil olah data, peneliti, 2025

Mengacu pada temuan yang ditampilkan, uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,26% dengan kategori sangat baik. Media komik dikatakan efektif apabila mampu menyediakan dukungan yang selaras dengan kebutuhan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap ini, peserta didik juga memberikan tanggapan positif, salah satunya menyebutkan bahwa media komik membantu pemahaman mereka terhadap materi pengelolaan sumber daya alam berkelanjutan serta keterkaitannya dengan ajaran Islam melalui visual dan alur cerita yang menarik.

#### 3. Uji Coba Guru Geografi

Dalam tahap pengujian oleh guru geografi, peneliti menyediakan instrumen angket kepada guru mata pelajaran geografi untuk mendapatkan penilaian dan evaluasi terhadap komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hasil angket uji coba yang diisi oleh guru geografi ditampilkan pada Tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Hasil pengujian oleh guru geografi

| No        | Aspek Penilaian                   | Skor % | Kategori    |
|-----------|-----------------------------------|--------|-------------|
| 1         | Kesesuaian materi dan CP geografi | 100    | Sangat Baik |
| 2         | Materi                            | 95     | Sangat Baik |
| 3         | Konsep integrasi sains-Al-Qur'an  | 100    | Sangat Baik |
| 4         | Kebahasaan                        | 100    | Sangat Baik |
| 5         | Media                             | 100    | Sangat Baik |
| Rata-rata |                                   | 99     | Sangat Baik |

Sumber: Hasil olah data, peneliti, 2025

Dari hasil pengujian, guru geografi memberikan penilaian terhadap komik sebagai media pembelajaran dengan rata-rata persentase 99% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Guru menilai

bahwa media ini membantu menghadirkan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan. Sebelum penggunaan media, siswa terlihat kurang berminat membaca, tetapi keberadaan komik dengan tampilan menarik mampu menumbuhkan minat dan perhatian mereka selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, kelompok besar, serta penilaian dari guru geografi, diperoleh kesimpulan bahwasannya komik sebagai media ini telah mencapai standar kualitas yang memadai sehingga tidak diperlukan pengujian ulang. Media pembelajaran berbasis komik yang menggabungkan ayat suci Al-Qur'an ini dianggap sangat sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta minat belajar peserta didik.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil pengembangan media komik geografi yang mengintegrasikan ayat-ayat Al-Qur'an di SMA Islam Al-Azhar 10 Pontianak menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif sekaligus bermanfaat. Media komik dirancang dengan model 4D pendefinisian (*Define*) perencanaan (*Design*) pengembangan (*Develop*) penyebaran (*Disseminate*), meskipun dalam kajian ini hanya dilakukan tiga fase, yaitu definisi (*define*), desain (*design*), dan pembuatan (*develop*). Produk akhir dinyatakan sangat layak oleh tim validator ahli.

Temuan dari validasi menunjukkan rata-rata penilaian validator materi sebesar 96,5%, dari ahli media sebesar 92%, dan dari ahli agama mencapai skor sempurna, yaitu 100%. Uji coba lapangan mengindikasikan tanggapan yang sangat baik, dengan skor rata-rata 91,83% pada kelompok kecil, 92,26% pada kelompok besar, dan 99% berdasarkan penilaian guru geografi. Secara garis besar, data media komik yang dikembangkan memiliki derajat kelayakan dan mutu yang sangat baik, menjadikannya layak untuk diimplementasikan dalam praktik pembelajaran serta menjadi pijakan pengembangan penelitian selanjutnya yang memadukan geografi dengan nilai-nilai keislaman.

#### 5. REFERENSI

- Ahmad, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif terhadap Motivasi dan Minat Siswa. Jakarta: Penerbit Edukasi
- Aksa, F. I. (2017). Pengembangan bahan ajar kosmografi berbasis Al Quran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual mahasiswa. Media Komunikasi Geografi, 18(2), 117-127.2. DOI: <https://doi.org/10.23887/mkg.v18i2.12497>
- Diunduh di Anggraeni,
- Andi Jusdiana Ahmad. 2022. Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Di Dinas



- Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Bulukumba
- Arikunto, S. 2015. Manajemen Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Abdillah Rahman. 2021. "Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat. Pesta." Jurnal Fasilkom 11(2): 79-86.
- Borg and Gall (1983). *Educational Research, An Introduction. New York and London. Longman Inc*
- Bintarto, R., & Hadisumarno, S. (1979). Metode 361instrum geografi (Cet. 1). Jakarta: LP3ES.
- Carter, N. (2007). The Politics of the Environment: Ideas, Activism, Policy (2<sup>nd</sup> ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Eckersley, R. (1992). Environmentalism and Political Theory: Toward an Ecocentric Approach. Albany: State University of New York Press.
- Fajar, N. R. & Dani, H. (2020). Validasi Media Sketchup dan Perangkat Pembelajaran Materi Menghitung Volume Pondasi dan Sloof. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 6(1), 2.
- Franz, Kurt. 1994. Membina Minat Baca. Bandung: CV Remadja Karya
- Fitriani, R., & Krisnawati, D. (2019). Pengaruh Desain Grafik dan Warna pada Media Komik terhadap Daya Tarik dan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 120-130.
- Gagne & Briggs (1975). *Intructional Technology:Foundation. Hillsddale: Lawrence Erlmaun Assciates, Publishers.*
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning (7<sup>th</sup> ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Krishnan, C. D. R., Rahman, R. S. A. R. A., & Othman, N. (2022). Keberkesanan modul komik mata 361instrumen Perniagaan Tingkatan 4. *Akademika*, 92(3), 163-178.
- Khuwailid, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Kimia SMA pada Materi Titration Asam Basa (*Bachelor's thesis*).
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 80-94.
- Listiyanti, E. (2012). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pendidikan di Jepang. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 45-56.
- Yusuf, M., Sari, D. A., & Setiawan, D. (2022). Pengembangan LKPD Fiqh Berbasis Komik Edukasi Model Distance Learning QR Code di SMP Islam al-Amin Nusantara Lampung. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 154-172.
- Yusuf, M. (2022). Penggunaan Komik dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 8(2), 101-110.
- Sumaatmadja, N. (2001). Metodologi pengajaran geografi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno, M. (2016). Etika Lingkungan dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, 12(2), 140-150.
- Seal, D., & Richey, R. (1994). *Research and development in education: A systematic approach to design, development, and evaluation*.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Leadership Training Institute/Special Education: University of Minnesota*.
- Trimmo. 1997. Media Pendidikan. Jakarta: Depdikbud, dikti
- Mahendra, Eka Rama, Gigih Siantoro, Made Pramono, Universitas Negeri Surabaya, Media Pembelajaran, and Motivasi Belajar. 2021. "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media." 9(1):279-84.
- Mufidah, A. (2020). Nilai-nilai Lingkungan dalam Al-Qur'an dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 85-94.
- Murphey, R. (1966). *The scope of geography*. Rand McNally & Company
- Safira, Ega. 2024. "Pengembangan E-Module Geografi Terintegrasi Ayat Suci Al-Qur'an Berbasis Flipbook Di MAN 2 Pontianak." Universitas Tanjungpura.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, Sri Wahyuni, and Siti Zaenab. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang." *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 1(3):343-55.

- Wibowo, Susetyo Andri, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5100–5111.
- Zulfa, Safinatus. 2022. "Integrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Dalam Pembelajaran Sains." *NIHAIYYAT: Journal of Islamic Interdisciplinary Studies* 1(2):141–52.
- Mahendra, Eka Rama, Gigih Siantoro, Made Pramono, Universitas Negeri Surabaya, Media Pembelajaran, and Motivasi Belajar. 2021. "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media." 9(1):279–84.
- Mufidah, A. (2020). Nilai-nilai Lingkungan dalam Al-Qur'an dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 85-94.
- Murphey, R. (1966). *The scope of geography*. Rand McNally & Company
- Safira, Ega. 2024. "Pengembangan E-Module Geografi Terintegrasi Ayat Suci Al-Qur'an Berbasis Flipbook Di MAN 2 Pontianak." Universitas Tanjungpura.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, Sri Wahyuni, and Siti Zaenab. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang." *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 1(3):343–55.
- Wibowo, Susetyo Andri, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5100–5111.
- Zulfa, Safinatus. 2022. "Integrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Dalam Pembelajaran Sains." *NIHAIYYAT: Journal of Islamic Interdisciplinary Studies* 1(2):141–52.
- Rahman, A. (2021). Efektivitas Komik dalam Pembelajaran Geografi. *Jurnal Media Pembelajaran*, 10(1), 12-21.
- Zulkifli, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas VII SMP Negeri 1 Barru (Skripsi, Universitas Negeri Makasar). Diunduh di <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/24179>
- Sukawi, Z. (2021). Kemukjizatan Ayat-Ayat Al-Qur'an tentang Vulkanologi dalam Perspektif Sains Modern. Yogyakarta: Bildung
- Ningrat, Hadi Kusuma (2023) Pengembangan komik sebagai media pembelajaran mata 362 instrumen Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik madrasah tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023. Doctoral thesis, UIN Mataram.
- Putri, N. P. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Optimalisasi Ruang Baca untuk Meningkatkan Literasi Siswa di SMA 1 Padarincang Kabupaten Serang. *Indonesian Journal of Engagement, Community Services, Empowerment and Development*, 4(1), 92-100. <https://doi.org/10.53067/ijecsd.v4i1.147>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. Universitas Negeri Yogyakarta. DOI: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Lawshe, C. H. (1975). A Quantitative Approach to Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Safrudin, A. J., & Arikunto, S. (2008). Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. <http://repository.uhamka.ac.id/16916/1/Buku%20Digital%20-%20MODUL%20PEMBELAJARAN%20EVALUASI%20PROGRAM%20PENDIDIKAN.pdf>
- Sukmadinata. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan.*
- Griffin, J. K. (1998). *A Brief Glossary Of Comic Book Terminology. Serials Review*, 24(1), 71–76.
- Kustandi, C. M. P. dan D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Kencana
- Zaman M, Saeed S, Imtiaz Bajwa R, Shafeeq Ur Rahman M, Rahman SU, Jamshaid M, Rasool



- MF, Majeed A, Imran I, Alqahtani F, Alshehri S, AlAsmari AF, Ali N, Alasmari MS. Synthesis and Evaluation of Thiol-Conjugated Poloxamer and Its Pharmaceutical Applications.
- Rohmah, N. (2018). Pengembangan Komik Sains Berbasis Nilai Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 45-52.
- Setiawan, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAS Aisyiyah Binjai. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Setiawan, D. (2021). Komik sebagai Media Ajar untuk Menyederhanakan Konsep Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 33-40.
- Sterling, S. (2001). *Sustainable Education: Re-visioning Learning and Change*. Totnes: Green Books.
- Mardiana, Mardiana (2023) Efektivitas Penerapan Strategi Pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* Berbasis Saintifik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik di Kelas V MIS Sawakong Kec. Galesong Selatan Kab.Takalar. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Werdiningsih, D. (2024). Strategi dan Implikasi yang Tepat pada Peningkatan Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 1-6.
- Ghozali, I. (2018). Analisis Statistik Deskriptif. *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, 4(3), 1326. <https://jtebr.unisan.ac.id/index.php/jtebr/article/download/43/13/269>
- Ummu Jauharin Farda, Ika Widyastuti. (2022). Uji validasi media pembelajaran berbasis komik IPA. *Proceedings of the International Seminar on Educational Innovation*. Diakses dari <https://conference.uinsuka.ac.id/index.php/prosidingPGMI/article/download/797/433/1586>