

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran dan *Meme Comic*

1. Penertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah 1 alat; 2 alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; 3 yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya): *wayang bisa dipakai sebagai -- pendidikan*; 4 perantara; penghubung; 5 zat hara yang mengandung protein, karbohidrat, garam, air, dan sebagainya baik berupa cairan

maupun yang dipadatkan dengan menambah gelatin untuk menumbuhkan bakteri, sel, atau jaringan tumbuhan¹

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan².

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan³.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat

¹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005),

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 3.

³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Yrama Widia, 2011)

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 4.

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik.

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

2. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini:

a. Objektivitas

Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas kesenangan pribadi. Alangkah baiknya guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan siswa di dalam memilih media pengajaran

b. Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya.

c. Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Untuk itu maka media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik

d. Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah serta situasi dan kondisi peserta didik yang akan mengikuti pelajaran

e. Kualitas teknik

Dari segi teknik media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat

f. Efektifitas dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang ingin dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap optimal oleh anak didik. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.⁵

Di dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa kriteria yang perlu di perhatikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Kesesuaian materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

⁵ Syaiful Bahri Djamaroh, *Guru dan Anak Didik dalam interaksi edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 215-217.

- c. Kondisi audien(siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan,
- e. Media yang dipilih dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna,
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.⁶
- g. Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran..
- h. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan untuk kelompok kecil atau perorangan.
- i. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu..⁷

Secara umum prosedur pemilihan media pembelajaran ada enam langkah, yaitu:

⁶ Asnawir dan M Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputat Pers,2002), hlm.15-16

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). h. 74

- a. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan
- b. Menetapkan apakah media itu di rancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga)
- c. Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.
- d. Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang di pilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau criteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya
- e. Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih, bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada
- f. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut⁸

3. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media

⁸ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Cv. Misaka Galiza, 2003), h. 119.

pembelajaran yang kaya dan bervariasi, tidak saja membuat motivasi belajar meningkat, tetapi juga menjadikan hasil belajar lebih bermakna.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang di tata dan diciptakan guru⁹.

Sebuah literature menyebutkan berbagai macam fungsi media pembelajaran, diantaranya:

- a. Menyajikan pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada peserta didik
- d. Menyamakan pengalaman
- e. Menimbulkan persamaan persepsi¹⁰

Secara umum peranan media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus peran media pembelajaran adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 3.

¹⁰ Arif F. Sadiman Dkk. *Media Pendidikan "Penertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya"* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011)

menarik , proses pembelajaran menjadi lebih interaktif , efisiensi dalam waktu dan tenaga , meningkatkan kualitas hasil belajar siswa , media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja , media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar , mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

4. Jenis Media Pembelajaran

Meskipun sudah banyak ragam dan format media yang dikembangkan dan diproduksi untuk pembelajaran, namun pada dasarnya media tersebut dapat di kelompokkan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut :

- a. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan pendengaran peserta didik
- b. Media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata
- c. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses

- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam satu kegiatan pembelajaran¹¹

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

5. Media Gambar Meme Comic

a. Pengertian Media Gambar *Meme Comic*

Sebuah meme (/ MIM / mim) adalah "ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari orang ke orang dalam budaya"¹².

Sebuah meme bertindak sebagai unit untuk membawa budaya ide, simbol, atau praktek-praktek yang dapat ditularkan dari satu pikiran ke yang lain melalui tulisan, ucapan, gerak tubuh, ritual, atau fenomena imitable lain dengan tema tertentu. Pendukung konsep menganggap meme sebagai analog budaya untuk gen dalam bahwa mereka mereplikasi diri, bermutasi, dan menanggapi tekanan selektif.

Kata meme adalah pemendekan (meniru gen) dari mimeme (dari Yunani Kuno μίμημα diucapkan [mí:mé:ma] mīmēma, "ditiru hal", dari mimeisthai μιμῆσθαι, "meniru",

¹¹ Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada. 2010). Hlm 52-53

¹² Dawkins, Richard, *The Selfish Gene (2 ed.)* ISBN 0-19-286092-5 (Oxford University Press. 1989) h. 192.

dari $\mu\mu\omicron\varsigma$ Mimos, "mime") diciptakan oleh ahli biologi evolusi Inggris Richard Dawkins dalam *The Selfish Gene* (1976) sebagai konsep untuk diskusi tentang evolusi prinsip dalam menjelaskan penyebaran ide-ide dan fenomena budaya. Contoh meme diberikan dalam buku termasuk melodi, catchphrases, fashion, dan teknologi bangunan lengkungan.

Para pendukung berteori bahwa meme adalah fenomena virus yang dapat berkembang dengan seleksi alam dengan cara analog dengan evolusi biologis. Memes melakukan hal ini melalui proses variasi, mutasi, kompetisi, dan warisan, yang masing-masing mempengaruhi keberhasilan reproduksi meme itu. Meme menyebar melalui perilaku yang mereka hasilkan di host mereka. Meme yang menyebarkan kurang subur bisa menjadi punah, sementara yang lain dapat bertahan hidup, penyebaran, dan (untuk lebih baik atau buruk) bermutasi.

Sebuah bidang studi yang disebut memetika muncul pada 1990-an untuk mengeksplorasi konsep dan transmisi meme dalam hal suatu model yang evolusioner.

Dunia maya saat ini sering kali diramaikan dengan kehadiran gambar-gambar yang disertai tulisan atau yang biasa disebut dengan meme. Misalnya, meme mengenai Haji Lulung

ketika sosial media ramai-ramai menggunakan hastag #SaveHajiLulung

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, banyak meme yang tersebar di internet. Meme yang tersebar di internet biasanya disebut dengan internet meme. Internet meme adalah sesuatu yang menjadi terkenal dan tersebar melalui internet, seperti gambar, video, atau bahkan orang. Sering kali meme di internet muncul dalam bentuk gambar yang dimodifikasi atau direplikasi dan disertai tulisan.

Para pembuat meme ini biasanya akan mengambil gambar atau foto dari internet lalu melengkapinya dengan teks, atau dengan mengurangi dan menambahkan elemen gambar melalui proses olah digital sederhana, tergantung kesesuaian konteks informasi apa yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Setelah proses penciptaan selesai, meme foto atau gambar akan disebar dan menyebar melalui layanan share, retweet, atau repost di media sosial.

Meme sebenarnya memiliki banyak tujuan. Meme yang banyak beredar di internet kebanyakan adalah meme yang bersifat lucu dan meme yang bernada satir. Meme juga biasanya menampilkan karakter tersendiri yang dapat

mengekspresikan perasaan tertentu. Meme juga bukanlah sekedar gambar yang diberikan tulisan.

Gambar tersebut juga dapat menggambarkan perasaan atau suatu maksud tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Misalnya, salah satu karakter meme yang populer di Indonesia, Maddog yang menjadi salah satu karakter di Film The Raid. Karakter Maddog dalam meme biasanya menggambarkan sesuatu yang greget.

Meme dapat dikatakan sebuah fenomena tersendiri di dunia sosial media. Kehadiran berbagai jenis sosial media juga mendorong fenomena baru ini berkembang dengan cepat. Hal ini dikarenakan meme biasanya akan disebarakan melalui sosial media seperti Twitter, Facebook, Path, 9Gag, dan lain-lain. Sebagai informasi, di Indonesia terdapat salah satu komunitas meme yang cukup besar, yakni Meme Comic Indonesia

Meme Comic yang dipakai sebagai media pembelajaran adalah sebuah gambar dua dimensi atau pandang diam yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik untuk mengekspresika pengetahuan yang telah didapatkan

b. Kriteria Pemilihan Media Gambar Meme Comic

Sebuah literature menyebutkan gambar yang baik boasanya menggunakan kriteria-kriteria antara lain :

- 1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya
- 2) Kesederhanaan, kesederhanaan dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis
- 3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar dan lain sebagainya
- 4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan
- 5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang atau gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pembelajaran
- 6) Artistic, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak ingin dicapai¹³

c. Kelebihan dan Kekurangan Gambar Meme Comic

- 1) Kelebihan Gambar Meme Comic

Media gambar mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, mudah dan murah didapat atau dibuat dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan

¹³ Arif F. Sadiman Dkk. *Media Pendidikan "Penertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya"* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011)

media verbal. Media gambar maupun foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga peserta didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan media verbal. Selain itu, media gambar juga dapat memecahkan masalah yang ada dalam media oral atau verbal, yakni dengan hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan materi¹⁴

2) Kekurangan Gambar Meme Comic

Sebuah literatur menyebutkan beberapa kelemahan yang terdapat pada media gambar, antara lain

- a) Media gambar tidak mampu terjangkau oleh penglihatan jika pengajaran berlangsung di dalam kelompok besar
- b) Media gambar merupakan visual dua dimensi, sehingga sulit menggambarkan detail objek yang memiliki tiga dimensi secara utuh

¹⁴ Arif F. Sadiman Dkk. *Media Pendidikan "Penertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya"* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011)

- c) Media gambar tidak dapat memvisualisasi objek yang bergerak¹⁵

d. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Meme Comic

Ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam menyusun bahan ajar maupun media pembelajaran, prosedur tersebut meliputi:

- 1) Memahami standai isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester dan rencana pelaksanaan pembelajaran
- 2) Mengidentifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan terhadap pemahaman poin sebelumnya
- 3) Melakukan pemetaan materi
- 4) Menetapkan bentuk penyajian
- 5) Menyusun struktur atau kerangka penyajian
- 6) Membaca buku atau sumber
- 7) Mendraf atau memburam bahan ajar
- 8) Merevisi atau menyunting bahan ajar
- 9) Mengujicoba bahan ajar
- 10) Merevisi dan menulis akhir atau finalisasi¹⁶

¹⁵Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: CV. Yrama Widya 2011)

B. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

1. Pengertian Aqidah, Akhlak dan Aqidah Akhlak

Menurut bahasa, kata aqidah berasal dari bahasa Arab yaitu [عَقَدَ-يَعْقِدُ-عَقْدٌ] artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian. Sedangkan Aqidah menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh badai subhat (keragu-raguan). Dalam definisi yang lain disebutkan bahwa aqidah adalah sesuatu yang mengharapakan hati membenarkannya, yang membuat jiwa tenang tentram kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat dirumuskan bahwa aqidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam yang wajib dipegangi oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.

Sementara kata Akhlak juga berasal dari bahasa Arab, yaitu [خلق] jamaknya [أخلاق] yang artinya tingkah laku, perangai tabi'at, watak, moral atau budi pekerti. Dalam Kamus Besar Bahasa

¹⁶Zulkarnaen Idrian 2008

Indonesia, dapat diartikan budi pekerti, kelakuan. Jadi, merupakan sikap yang telah melekat pada diri seseorang dan secara spontan diwujudkan dalam tingkah laku atau perbuatan. Jika tindakan spontan itu baik menurut pandangan akal dan agama, maka disebut yang baik atau Akhlakul karimah, atau mahmudah. Akan tetapi apabila tindakan spontan itu berupa perbuatan-perbuatan yang jelek, maka disebut tercela atau ul madzmumah.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah disiplin ilmu yang mempelajari kepercayaan atau keyakinan tentang dasar-dasar ajaran islam sebagai pedoman untuk kebahagiaan hidup didunia dan akhirat.

Sedangkan menurut Deparemen Agama Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, pendidikan Aqidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, menghayati dan mengimani Allah SAW. Dan merealisasikan dalam perilaku akhlak muliadi dalam kehidupan sehari-hari melalui bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan.

Aqidah Akhlak adalah bagian dari rumpun dari mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang memberikan pendidikan, memegang teguh aqidah islam, memahami ajaran agama islam, dan mengamalkan isikandungannya sebagai petunjuk hidup dalam

kehidupan sehari-hari dengan menekankan pada keimanan dan penanaman akhlak terpuji, serta menghindari akhlak tercela.

Pembelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk mencetak manusia yang paripurna (Insan Kamil), yaitu manusia yang tidak hanya mementingkan kehidupan dunia melainkan juga kehidupan akhirat yang diyakini sebagai tujuan terakhir dalam semua kehidupan.

2. Dasar Aqidah Akhlak

Dasar aqidah adalah ajaran Islam itu sendiri yang merupakan sumber-sumber hukum dalam Islam yaitu Al Qur'an dan Al Hadits. Al Qur'an dan Al Hadits adalah pedoman hidup dalam Islam yang menjelaskan kriteria atau ukuran baik buruknya suatu perbuatan manusia. Dasar aqidah yang pertama dan utama adalah Al Qur'an dan. Ketika ditanya tentang aqidah Nabi Muhammad SAW, Siti Aisyah berkata.” Dasar aqidah Nabi Muhammad SAW adalah Al Qur'an.”

Islam mengajarkan agar umatnya melakukan perbuatan baik dan menjauhi perbuatan buruk. Ukuran baik dan buruk tersebut dikatakan dalam Al Qur'an. Karena Al Qur'an merupakan firman Allah, maka kebenarannya harus diyakini oleh setiap muslim.

Dalam Surat Al-Maidah ayat 15-16 disebutkan yang artinya “Sesungguhnya telah datang kepadamu rasul kami, menjelaskan kepadamu banyak dari isi Al-Kitab yang kamu

sembunyikan dan banyak pula yang dibiarkannya. Sesungguhnya telah datang kepadamu cahaya dari Allah dan kitab yang menerangkan. Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan izinNya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”

Dasar aqidah yang kedua bagi seorang muslim adalah AlHadits atau Sunnah Rasul. Untuk memahami Al Qur'an lebih terinci, umat Islam diperintahkan untuk mengikuti ajaran Rasulullah SAW, karena perilaku Rasulullah adalah contoh nyata yang dapat dilihat dan dimengerti oleh setiap umat Islam (orang muslim).

Pembelajaran Aqidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pembelajaran itu juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

3. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Mata pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam nya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengamalan peserta didik tentang Aqidah dan Akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT, serta ber mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pembelajaran yang lebih tinggi.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah berfungsi untuk :

- a. Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat ;
- b. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta Akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga ;
- c. Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Aqidah Akhlak ;
- d. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari ;

- e. Pencegahan peserta didik dari hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari ;
- f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan Akhlak, serta sistem dan fungsionalnya ;
- g. Penyaluran peserta didik untuk mendalami Aqidah pada jenjang pembelajaran yang lebih tinggi.

4. Karakteristik Mata Pelajaran Aqidah dan Akhlak

- a. Pembelajaran Aqidah dan merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Al-Hadits.
- b. Prinsip-prinsip dasar Aqidah adalah keimanan atau keyakinan yang tersimpul dan terhujam kuat di dalam lubuk jiwa atau hati manusia yang diperkuat dengan dalil-dalil naqli, aqli, dan wijdani atau perasaan halus dalam meyakini dan mewujudkan rukun iman yang enam
- c. Mata pelajaran Aqidah dan Akhlak merupakan salah satu rumpun mata pelajaran pembelajaran agama di madrasah
- d. Mata pelajaran Aqidah dan Akhlak mengarahkan bagaimana peserta didik dapat mengamalkan Aqidah dan Akhlak itu dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Tujuan mata pelajaran Aqidah dan Akhlak adalah untuk membentuk peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta memiliki Akhlak mulia. Tujuan inilah yang sebenarnya merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad SAW, untuk memperbaiki manusia.

5. Ruang Lingkup Pembelajaran Aqidah Akhlak

Cakupan kurikulum Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek aqidah terdiri atas keimanan kepada sifat Wajib, Mustahil dan Jaiz Allah, keimanan kepada kitab Allah, Rasul Allah, sifat-sifat dan Mu'jizat-Nya dan Hari Akhir.
- b. Aspek Akhlak terpuji yang terdiri atas khauf, taubat, tawadlu, ikhlas, bertauhid, inovatif, kreatif, percaya diri, tekad yang kuat, ta'aruf, ta'awun, tafahum, tasamuh, jujur, adil, amanah, menepati janji dan bermusyawarah.
- c. Aspek Akhlak tercela meliputi kufur, syirik, munafik, namimah dan ghibah.

6. Standar Kompetensi dan Kajian Pembelajaran Aqidah Akhlak

Kompetensi mata pelajaran Aqidah Akhlak berisi sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah. Kompetensi ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan

pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat aqidah serta meningkatkan kualitas Akhlak sesuai dengan ajaran Islam. Kompetensi mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah sudah tertulis

7. Pendekatan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Cakupan materi pada setiap aspek dikembangkan dalam suasana pembelajaran yang terpadu melalui pendekatan:

- a. Keimanan, yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan keyakinan tentang adanya Allah SWT sebagai sumber kehidupan.
- b. Pengamalan, mengkondisikan peserta didik untuk mempraktekkan dan merasakan hasil-hasil pengamalan mulia dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Pembiasaan, melaksanakan pembelajaran dengan membiasakan sikap dan perilaku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam yang terkandung dalam Al Qur'an dan Hadist serta dicontohkan oleh para ulama.
- d. Rasional, usaha meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Aqidah dan Akhlak dengan pendekatan yang memfungsikan rasio peserta didik, sehingga isi dan nilai-nilai yang ditanamkan mudah dipahami dengan penalaran.

- e. Emosional, upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam menghayati aqidah dan Akhlak mulia sehingga lebih terkesan dalam jiwa peserta didik.
- f. Fungsional, menyajikan materi Aqidah dan Akhlak yang memberikan manfaat nyata bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas.
- g. Keteladanan, yaitu pembelajaran yang menempatkan dan memerankan guru serta komponen Madrasah lainnya sebagai teladan; sebagai cerminan dari individu yang memiliki keimanan teguh dan ber mulia.

Tabel 01 . Silabus Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR
1	2	3	4
3.1	Menjelaskan pengertian ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur	tercela kepada Allah (ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian ananiah ▪ Menjelaskan pengertian putus asa ▪ Menjelaskan pengertian ghadhab ▪ Menjelaskan pengertian tamak ▪ Menjelaskan pengertian takabbur

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR
1	2	3	4
3.2	Mengidentifikasi bentuk dan contoh-contoh perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur	Bentuk dan contoh-contoh perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan bentuk dan contoh-contoh perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur ▪ Menunjukkan ciri-ciri orang yang memiliki perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur
3.3	Menunjukkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur dalam fenomena kehidupan	Nilai-nilai negatif akibat perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan ananiah dalam fenomena kehidupan ▪ Menyebutkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan putus asa dalam fenomena kehidupan ▪ Menyebutkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan ghadhab dalam fenomena kehidupan ▪ Menyebutkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan tamak dalam fenomena kehidupan ▪ Menyebutkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan takabbur dalam fenomena kehidupan

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR
1	2	3	4
3.4	Membiasakan diri menghindari hal-hal yang mengarah pada perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur.	Hal-hal yang mengarah pada perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghindari perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga ▪ Menghindari perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. ▪ Menghindari perbuatan ananiah, putus asa, ghadhab, tamak dan takabbur dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.

C. Penelitian Pengembangan

1. Penngertian Penelitian Pengembangan

Metede penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifat produk tersebut¹⁷.

¹⁷ Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta. 2010.) h. 407.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pembelajaran adalah suatu penelitian untuk menghasilkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan prosedur atau langkah-langkah kegiatan. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain sebagainya.

2. Prosedur Pengembangan

Sebuah literatur menyebutkan prosedur penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan lebih sederhana dengan menggunakan 5 langkah utama, yaitu:

- a. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
- b. Mengembangkan produk awal
- c. Validasi ahli dan revisi
- d. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
- e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Menurut Sugiyono , langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi sebagai berikut.

- a. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
- b. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
- c. Disain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan.
- d. Validasi disain, yaitu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi disain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sebelum fakta lapangan.
- e. Revisi disain, yaitu memperbaiki disain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli.
- f. Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui efektifitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
- g. Revisi produk, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba produk.

- h. Uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas.
- i. Revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
- j. Produksi masal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara masal.¹⁸

Menurut beberapa pendapat di atas, prosedur penelitian pengembangan media yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada Sugiyon meliputi analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, uji coba produk, revisi, uji coba pemakaian, revisi, produk masal

D. Kerangka Berfikir

Memahami materi pada mata pelajaran Aqidah merupakan hal yang harus dilakukan oleh siswa di MTs Mujahidin. Dikarenakan materi tersebut erat kaitannya dengan hubungan manusia dengan Tuhannya, alam sekitarnya dan manusia lainnya

¹⁸ Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta. 2010.) h. 409.

Berdasarkan rendahnya minat peserta didik memahami materi pada mata pelajaran Aqidah yang disampaikan dengan cara verbalistik, maka perlulah dikembangkan sebuah media yang diharapkan mampu meningkatkan minat siswa yang juga nantinya akan meningkatkan nilai akademis maupun perilaku peserta didik

Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tergantung dari strategi penampaiaan dan penggunaan media tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat mempermudah pelajaran, memperjelas penyajian mengatasi berbagai keterbatasan, meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran Aqidah

Kriteria pemilihan media tersebut adalah dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, karakteristik media, strategi pembelajaran, waktu dan biaya juga fungsi media tersebut dalam pembelajaran

Media gambar yang dikembangkan, dibuat dengan sesuai prosedur penyusunan pengembangan media gambar meliputi:

1. Identifikasi masalah, yaitu proses dimana kita mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di sekolah untuk ditemukan solusinya
2. Perumusan tujuan, yaitu proses menetapkan tujuan dalam pembuatan suatu produk
3. Perumusan butir-butir materi, yaitu proses menyiapkan materi-materi yang akan digunakan dalam produk yang akan diproduksi

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan produk media gambar meme comic pada mata pelajaran Aqidah di MTs Mujahidin Mojokerto
2. Bagaimana kelayakan produk media media gambar meme comic pada mata pelajaran Aqidah di MTs Mujahidin Mojokerto

