



JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA

Vol.02 No.2 (2024) : 312-321

Available online at: <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JMI>

E: ISSN 2963-0983

Pengaruh Media Komik Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan

¹Diyanitami Ginting, ²Ahmad Sanusi Luqman, ³Diani Syahfitri

¹²³Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : diyanitamiginting4@gmail.com, ahmadsanusi@gmail.com, syahfitridiani@gmail.com

DOI:

Received: Desember 2023

Accepted: Desember 2023

Published: Januari 2024

Abstract :

This research focuses on the discussion of the influence of comic media in motivating students in learning Islamic cultural history in class VII of Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. In this study the authors used a type of quantitative research that was descriptive in nature. The research respondents totalled 33 students who were class VII. Data processing using microsoft office excel and SPSS applications. The results of the study explain that there is a significant influence between the influence of comic media in motivating students in learning the history of Islamic culture class VII at Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. This is obtained through the results of hypothesis testing, namely tests that show a significance value smaller than 0.05 ($<.001 < 0.05$) and the value of $t_{count} > t_{table}$ ($4.213 > 2.039$) then there is an influence of variable X on variable Y.

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

Abstrak :

Penelitian ini memfokuskan pembahasan mengenai pengaruh media komik dalam memotivasi siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Responden penelitian berjumlah 33 siswa yang merupakan kelas VII. Pengolahan data menggunakan microsoft office excel dan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menjelaskan Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media komik dalam memotivasi siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. Hal ini diperoleh melalui hasil uji hipotesis yaitu uji yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($<.001 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,213 > 2.039$) maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Kata Kunci : *Media Komik, Media Pembelajaran Komik, Motivasi*

PENDAHULUAN

Dalam perspektif pendidikan formal, pendidikan merupakan proses dan usaha sadar untuk meningkatkan potensi peserta didik (akademik, emosi, dan spritual) agar dapat berkembang secara maksimal. Definisi ini sejalan dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 disebutkan, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Zaki, 2021).

Terdapat beberapa istilah dalam bahasa Arab yang digunakan untuk pengertian pendidikan, seperti terdapat dalam surat al-Baqarah;31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar?” (QS. Surat al-Baqarah : 31).

Kata ‘*allama* tanpa kata *al-llma* mempunyai arti mengajarkan. Sama halnya dengan kutipan ayat di atas, ‘*allama* berarti Allah telah mengajarkan sesuatu kepada Nabi Adam untuk mengetahui nama-nama benda. Maka, yang pada awalnya Nabi Adam tidak tahu apa-apa setelah Allah mengajarnya, akhirnya nabi Adam dapat menjadi tahu.

Selain itu banyak juga para toko yang mendefenisikan tentang pendidikan, salah satunya ; Abuddin Nata berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang didalamnya ada proses belajar untuk menumbuhkan atau menggali segenap potensi fisik, psikis, bakat, minat dan sebagainya, yang dimiliki oleh para manusia (Al Qadri, 2019). Menumbuhkan bakat dan minat peserta dalam proses belajar terkadang memerlukan motivasi dan dorongan, tak hanya dari guru sebagai pendidik juga dari lingkungan sekitar. Motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi, mempunyai energi yang lebih banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar, yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Priansa, 2015).

Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Menurut aliran *behavioristik* dalam buku Strategi Belajar Mengajar, Hamdani (2011) mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Dapat dilihat jelas bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan. Tak hanya motivasi sebagai pendorong peserta dalam menggali potensi yang mereka miliki juga untuk mencapai hasil yang lebih baik, pendidik juga harus memiliki sumber belajar untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media. Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harifah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Hasan, 2021).

Membentuk suasana belajar mengajar yang menyenangkan tidak lepas dari model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru. Media dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Menurut sadiman (dalam Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur, 2016) media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai penghubung ataupun pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang terhimpun dalam Pendidikan Agama Islam yang berisi tentang kebudayaan dan peradaban Islam di masa lampau yang diajarkan di jenjang pendidikan mulai dari Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah.

Dari hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada kelas VII MTs S Darul Arafah Pangkalan Brandan. Para pendidik di MTs Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan kebanyakan menyampaikan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya dengan menulis materi dari buku cetak yang telah disediakan dan dijelaskan dengan singkat oleh pendidik dengan metode ceramah. Sehingga, banyak peserta didik yang berasumsi bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran yang membosankan, mengakibatkan peserta didik malas untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan menganggap remeh tentang sejarah Islam yang seharusnya peserta didik memiliki banyak pengetahuan sejarah karena seperti dalam hadist

riwayat Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghiir no 3913.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim"

Selain minat belajar yang kurang tentang Sejarah Kebudayaan Islam juga berdampak bagi nilai yang mereka peroleh dari pembelajaran tersebut cenderung buruk.

Tabel 1.1 Daftar nama dan Nilai siswa kelas VII

No	Nama	L/P	Nilai		
			KKM	Tugas	UTS
1.	Ade Aulia	P	65	20	50
2.	Al Bukhari	L	65	20	30
3.	Alfaira Dwi Aqsha Tanjung	P	65	70	90
4.	Annisa Faryska	P	65	20	40
5.	Arif Tirta	L	65	10	10
6.	Aura Shakila	P	65	0	50
7.	Chairizma Oktavia	P	65	20	50
8.	Fitriana	P	65	0	40
9.	Hafizah Ruhama	P	65	10	10
10.	Intan Ramadhani	P	65	30	30
11.	Keisya Anandra	P	65	0	10
12.	Maulana Ramadahan	L	65	0	25
13.	Meyfa Arianti	P	65	0	20
14.	Mu'azzam 'Azhmy	L	65	0	10
15.	Muhammad Abdal	L	65	10	25
16.	Muhammad Alif	L	65	10	10
17.	Muhammad Alwi	L	65	0	0
18.	Muhammad Asa'ari Zarfani	L	65	0	10
19.	Muhammad Azam	L	65	0	20
20.	M. Dearby Milang Situmeang	L	65	0	0
21.	Muhammad Dimas	L	65	0	0
22.	Muhammad Maulana	L	65	10	10
23.	Muhammad Ribay	L	65	10	10
24.	Nadine Zahira	P	65	10	10

25.	Putri Cut Nayla	P	65	0	10
26.	Putri Indah Sari	P	65	45	0
27.	Regina Putri	P	65	0	0
28.	Reisya Dwi Rizky	P	65	0	10
29.	Satria Mandala	L	65	0	0
30.	Siti Nurhidayah	P	65	10	0
31.	Wan Syifa Elmira	P	65	0	10
32.	Yura Lutvia	P	65	50	50
33.	Wan Wisnu	L	65	50	10

Hasil prasurvei menunjukkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 65, hanya 1 orang peserta didik dari 32 peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM. Jadi presentase kelulusan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu 3,12%.

Oleh karena itu, salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan digunakannya media pembelajaran yang menarik, contohnya komik.

Komik merupakan 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 membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Media komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Waluyanto, 2005).

Di harapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis komik yang diterapkan dalam penelitian ini, maka nantinya dapat digunakan para guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif deksriptif. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena. Hasil akhir dari penelitian ini biasanya berupa tipologi atau pola-pola mengenai fenomena yang sedang di bahas (Kusumasturi, 2020). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui Pengaruh Media Komik Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan yaitu VII-A 33 orang, VII-B 33 orang, VII-C 30 orang, VII-D 34 orang, sehingga jumlah populasi berjumlah 130 orang. Sedangkan Sampel yang dikehendaki untuk menjawab masalah penelitian merupakan bagian dari populasi yang terjangkau. Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas VII-A di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan yang berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara, dokumentasi dan Kuisisioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Satu bagian penting dalam jalannya pendidikan yakni proses pembelajaran (Gunawan, 2022). Proses pembelajaran yang berkualitas ditunjukkan dengan adanya aktivitas di dalam kelas yang optimal sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang berkualitas akan mendukung perolehan prestasi belajar yang baik (Majid, 2005). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Mujahid, 2013). Penyajian materi dalam buku paket dan LKS dinilai masih belum mampu mengangkat motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lewat bahasa tulisan yang panjang kurang disukai siswa. Kecenderungan yang ada pada siswa tidak begitu menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik (Daryanto, 2013). Pembelajaran di dalam kelas juga cenderung bersifat monoton dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini jelas saja membuat peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Maka dari itu di butuhnya media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Arsyad, 1997). Media adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Enawaty, 2010). Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Media Pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Susilana, 2009). Menurut Oemar Hamalik (1989), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses

pendidikan dan pengajaran di sekolah. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah fungsi motivasi, dimana pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja, namun juga memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran (Sanjaya, 2014). Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari (Warista, 2008). Media komik dalam bentuk gambar berseri menjadi keunikannya tersendiri sebagai media pembelajaran (Rosida, 2020).

Daryanto mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembacanya. Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran, jika informasi yang dibawakan didalamnya bersifat edukasi (unsur pendidikan) (Daryanto, 2010). Media komik dianggap lebih efektif karena gaya bahasa yang ringan, dari media komik ini digemari oleh anak-anak maupun remaja (Aeni, 2018).

Seperti diungkapkan Elis Mediawati (2011) bahwa Media Pembelajaran berbentuk komik memiliki kemampuan untuk menciptakan motivasi sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan, 2021). Dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar, karena dari esensi motivasi itu sendiri adalah menggerakkan setiap individu untuk mau bergerak dan berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan (Prawira, 2014).

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik mengkaji lebih jauh keterkaitan antara Media Komik sebagai Media Pembelajaran dalam Memotivasi Peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan kepada 33 orang siswa kelas VII Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan, terkait pengaruh media komik terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan.

Dilihat dari uji Reliabilitas bahwa nilai *cronbach alpha* variabel Media Komik (X) yaitu $78,9\% > 60\%$ dan variabel Motivasi Belajar (Y) yaitu $78,7\% > 60\%$. Maka setiap variabel yang diujikan reliabel atau konsisten, memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga dinyatakan dapat dipercaya dan dianalisa.

Hal ini juga diperoleh melalui hasil uji hipotesis yaitu uji yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($<,001 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,213 > 2.039$) maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh Media Komik terhadap Motivasi Siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII Mts Swasata Darul Arafah Pangkalan

Brandan.

Sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyatakan bahwa, media pembelajaran berbentuk komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat belajar para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya (Sudjana, 2002).

Terjadi hubungan positif atau sejalan antara Media Komik (X) dengan Motivasi Belajar Siswa (Y), semakin baik penerapan Media Pembelajaran yang dilakukan maka Motivasi Belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan akan semakin baik juga, begitupun sebaliknya jika penerapan media komik yang dilakukan tidak baik atau dikatakan buruk maka motivasi belajar siswa kelas VII pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan akan menurun.

Merujuk pada hasil Uji t yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, menjadi landasan bahwasannya dalam penelitian tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi belajar. Alasan ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya dimana saat peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik dalam belajar, maka peserta didik akan menunjukkan hasil yang baik pula (Sanjaya, 2020).

KESIMPULAN

Media komik yang di terapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki keunikan dan ketertarikan minat dan antusias peserta didik dalam memulai belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Motivasi siswa bertambah setelah melihat dan menyaksikan langsung komik yang di cetak berisi unsur pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam. Dimana informasi yang diberikan tidak hanya bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran, yang mendukung proses pembelajaran berjalan mengesankan dan tidak membosankan. Dilihat dari hasil penelitian lapangan, siswa dengan semangatnya mengikuti pembelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan dengan mudah.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. Hal ini diperoleh melalui hasil uji hipotesis yaitu uji yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($< 0,001 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,213 > 2.039$) maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini di MTs Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan dengan melibatkan guru Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa-siswi Kelas VII MTs Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Media Komik Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Branda. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura dan kepada pihak sekolah MTs Swasta Darul Arafah Pangkalan Brandan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul dan Ade Yusupa, (2018). "Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA" *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.6, No. 01.
- Al Qadri, (2019). *Pendidikan Akhlak*, Surabaya : CV. Pustaka Media Guru.
- Arsyad, Azhar, (1997). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Enawaty, Eny dan Hilma Sari, (2010). Pengaruh Penggunaan Media Komik...", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ipa*, Vol.1. No. 1.
- Gunawan, Pramudya dan Sujarwo, (2022). "Pemanfaat Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar" *Journal of History Education and Historiography*, Vol. 6, No.1.
- Hamalik, Oemar, (1989). *Media Pendidikan*, Bandung : Citra Aditya.
- Hamdani, (2011). *Strategi belajar mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hasan, (2021). *Media Pembelajaran*, Jawa Tengah: CV Tahta Media Group.
- Kusumasturi, Adhi, dkk, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta, Deepublish.
- Majid, Abdul, (2005). *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elis Mediawati, (2011). "Pembelajaran Akutansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol 2, no. 1.
- Ali Mudhofir, Evi Fatimatur, (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Mujahid, (2013). *Perncaanaan Madrasah Mandiri*, Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan.
- Prawira, Purwa Atmaja, (2014). *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*, Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Priansa, (2015). *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Rosida, Aulia, dkk, (2020). "Inovasi Komik Strip berlandasan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA" *Jurnal Kronologi* Vol.2, No.4.
- Sanjaya, (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina (2020). *Kurikulum dan Pengembangan, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP* Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, (2002). *Media Pengajaran*, Bandung: C.V. Sinar Baru.
- Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. (2009). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: PT Wacana Prima.
- Waluyanto, H, D. (2005). "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 7. No. 1.
- Warista, Bambang, (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Zaki, (2021). *Manajemen Pendidikan Islam (Analisis Kajian Teori-Teori Kekinian)*, Medan : CV Pusdikra Mitra Jaya.