

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah dasar atau pondasi dari sumber daya manusia untuk menghadapi dinamika dan proses kehidupan masyarakat, selain memiliki posisi yang signifikan pendidikan juga merupakan media penting dalam membentuk dan mempersiapkan masyarakat akan perubahan sosial. Proses pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran bisa dilakukan dengan melalui kegiatan belajar berkualitas. Kualitas belajar yang baik dan tepat akan meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal, tidak hanya kualitas dari pendidik saja namun kualitas sarana prasarana juga berpengaruh dalam kualitas belajar dikelas contohnya seperti bahan ajar.

Pentingnya penggunaan bahan ajar didalam agama Islam pastinya sudah tidak asing lagi, karena merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan ajaran Allah sebagaimana yang telah di contohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Didalam menanamkan ajaran agama yang diungkapkan dalam al-Qur'an surat al-Ahzab : 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap

(rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah. (Al-Ahzab: 21)”¹

Dari ayat diatas, dijelaskan bahwa Rasulullah memberikan contoh suri tauladan yang baik pada kaumnya, seperti halnya dalam pembelajaran Nabi Muhammad SAW menggunakan media jari dan lidah untuk menyampaikan pesan. Penggunaan media ini tentu sangat efektif untuk menjelaskan maksud pelajaran yang diberikan oleh Rasulullah SAW². Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran itu sangat bervariasi baik cetak maupun tidak cetak. Seperti yang dikatakan oleh Gagne dan Briggs, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video, kamera, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer³. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran. Media pembelajaran adalah yang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran.⁴

Pengembangan media pembelajaran dapat dilihat dari kebutuhan dan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, pengembangan materi, perumusan alat ukur keberhasilan, dan

¹ Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita, (Penerbit Jabil: Bandung, Al-Ahzab 33: 21), 420.

² Mihmidaty Ya'cub, "Media Pendidikan Perspektif Al-Qur'an Hadits dan Pengembangannya", *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 04, No. 02, Desember 2018, 116.

³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya), 2016, 5.

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 121.

penulisan naskah. Seperti halnya media pembelajaran yang cocok digunakan oleh anak sekolah dasar yaitu media visual. Media visual adalah media yang pesannya hanya dapat diamati dengan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak, misalnya: gambar, foto, grafik, dan poster⁵. Adapun manfaat dari media visual yaitu menjadi alat belajar yang dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas, selain itu media visual juga dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tempat dengan tetap memberikan gambaran yang konkrit dengan pembelajaran⁶.

Media pembelajaran sangat penting dan dapat dijadikan sebagai bahan ajar guru dalam mengajar, dan media komik akan menjadi salah satu media yang bisa digunakan, komik juga dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan terutama dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang lebih banyak mempelajari sejarah. Karena pada komik cerita atau kisah-kisah sejarah akan diilustrasikan dengan rangkaian gambar-gambar, yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk jalinan cerita yang erat. Dan juga menggambarkan karakter dan pemeran dalam suatu cerita yang erat dan dirancang sehingga memberi hiburan kepada pembaca dari

⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press), 2009, 48.

⁶ Cecep Kustandi, dkk, "Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 2, 2021, 291.

gambar kartun yang telah dibuat agar pembaca lebih termotivasi dan menarik minat siswa untuk belajar sejarah dan meningkatkan daya imajinasi pembaca. Bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi diri siswa. Hal ini banyak dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan terpaku dengan buku paket dan LKS yang kurangnya visualisasi.

Sebenarnya tujuan dari pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini adalah membekali murid dengan pengetahuan sejarah dan kebudayaan mengenai Islam, serta mendorong siswa untuk mengambil pelajaran, nilai serta makna yang terdapat pada sejarah dan juga menanamkan penghayatan serta kemauan kuat untuk berakhlak mulia yang didasarkan pada cermatan atas fakta sejarah Islam yang telah ada. Sumber belajar siswa yang hanya dari pendidik dan buku teks tidak akan cukup, sehingga memerlukan cara baru dalam menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri ataupun terstruktur. Media berbasis komik pada penelitian ini akan difungsikan untuk menjadi alat bantu pembelajaran serta dapat merangsang kognitif siswa untuk berfikir aktif dan meningkatkan hasil belajar yang baik, terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Karena itulah, media berbasis komik dibuat berdasarkan dengan materi yang disampaikan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yaitu *Khulafaur Rasyidin*. Pembelajaran menggunakan visual serta gambar yang menarik peserta didik yang

nantinya diharapkan siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan guru. Komik yang menghibur serta ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyukai bacaan tersebut dibandingkan buku pelajaran atau paket.

Berdasarkan Observasi pada peserta didik kelas V (Lima) di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kutorejo Mojokerto didapatkan bahwa disaat pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru sehingga banyak peserta didik yang kurang memperhatikan disebabkan ngantuk dan bosan. Sumber belajar yang digunakan adalah buku lembar kerja siswa (LKS) dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, ditambah juga jika biasanya buku LKS datangnya sangat lama sehingga menghambat proses pembelajaran, dan selama proses pembelajaran media yang digunakan hanya buku dan papan tulis saja. Tidak adanya buku penunjang lainnya dan alat pembelajaran lainnya disebabkan karena sekolahnya yang berada di daerah pinggiran ini dan kurang diperhatikan sehingga hasil belajar yang didapat juga tidak maksimal atau selalu dibawah KKM. Pendidik mengeluhkan hasil belajar peserta didik yang tidak maksimal dikarenakan keterbatasan bahan ajar yang dimiliki sekolah tersebut dan kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Proses pembelajaran seperti inilah yang membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, sumber belajar yang berupa buku cetak atau paket kurang disukai siswa karna terlalu padat bacaan, tampilannya

kurang menarik, membuat motivasi siswa rendah. Peserta didik juga mengeluhkan bahwa masih kurangnya penguasaan materi dan masih sulit menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru atau pendidik. Ada juga yang kesulitan dalam memahami materi sejarah kebudayaan Islam karena media buku paket yang terbilang padat bacaan⁷. Agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar serta meningkatkan motivasi maka perlu adanya pengembangan bahan ajar baru yang belum digunakan di kelas Lima Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum.

Wawancara yang dilakukan peneliti oleh kepala madrasah didapatkan bahwa belum pernah adanya media pembelajaran berbasis komik di sekolah tersebut⁸. Maka dengan itu, pandangan dari kepala madrasah dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan bahan ajar komik akan menarik minat dan semangat peserta didik. Komik memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena disertai tulisan, gambar berwarna sehingga terlihat menarik daripada hanya mengandalkan buku LKS saja yang gambarnya lebih sedikit dan tidak berwarna⁹. Karena itulah agar memudahkan pembelajaran bagi siswa peneliti berinisiatif membuat media pengajaran berbasis komik untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang berfokus pada materi Khulafaur Rasyidin. Atas dasar tersebut peneliti mengangkat judul

⁷ Observasi di MI Darul Ulum Kutorejo Mojokerto pada tanggal 22 Oktober 2022, pukul 09.00 Wib.

⁸ Wawancara dengan Kepala Madrasah, pada Tanggal 25 Oktober 2022, pukul 10.00 wib.

⁹ Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Media Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 07. No. 02, Juni 2017, 112.

“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kutorejo Mojokerto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar sehingga menimbulkan hasil belajar yang didapat kurang maksimal karena media yang digunakan kurang menarik dan membosankan.
2. Peserta didik sulit menjawab soal-soal yang diberikan oleh pendidik dikarenakan kurangnya menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam
3. Media yang digunakan kurang bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi Masalah diatas, maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar berbasis komik terhadap peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
3. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis komik terhadap peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya bahan ajar yang menarik maka peserta didik akan semangat dan termotivasi untuk memahami materi setiap pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pendidik bisa memberi inovasi baru untuk mengemas materi pelajaran agar lebih menarik serta meningkatkan pemahaman, memunculkan minat belajar peserta didik sehingga meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan membawa hasil belajar yang baik.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pemecah masalah belajar yang berada dalam proses pendidikan dan sebagai tugas akhir kuliah.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar komik sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, karakteristik bahan ajar, kompetensi yang akan dicapai, komik tentang *Khulafaur Rasyidin*, serta latihan soal. Pengembangan bahan ajar komik berawal dengan menggambar komik secara manual pada kertas gambar berwarna putih sesuai dengan cerita yang telah dibuat, atau dibantu menggunakan aplikasi *pixton comic*, kemudian proses pembuatan bahan ajar menggunakan *Microsoft Word* dan komik yang sudah jadi tersebut dimasukkan ke dalam bahan ajar.
2. Bahan ajar disajikan dalam bentuk cetak
3. Materi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar komik ini hanya untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin*.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian kali ini yaitu penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kutorejo ini sangat menarik untuk diteliti yang mana madrasah tersebut termasuk madrasah pinggiran yang mempunyai kurang dari 100 siswa dari kelas satu sampai kelas enam. Dan pendidik yang berjumlah 13 orang itu sekaligus

merangkap ngajar PAUD dan RA, hal inilah yang membuat peneliti ingin lebih dalam melakukan penelitian tersebut¹⁰. Disamping itu, madrasah yang berada di belakang rumah peneliti ini sering kekurangan buku LKS maupun paket untuk bahan ajar, sering telat atau tidak datangnya buku penunjang pembelajaran inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan produk bahan ajar sesuai dengan permintaan peserta didik. Peserta didik ingin mempunyai media pembelajaran yang ada gambar dan percakapannya. Disini peneliti ingin fokus pada kelas lima yang jumlahnya paling banyak diantara kelas-kelas lainnya dan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang mana pelajaran tersebut kurang diminati banyak siswa karena kurangnya buku penunjang pembelajaran dan metode yang digunakan saat pembelajaran hanya metode ceramah. Dari sini peneliti ingin mengembangkan produk sesuai minat dan kebutuhan peserta didik yaitu berupa komik sebagai bahan ajar. Peneliti berharap komik nantinya tidak hanya digunakan oleh kelas Lima, namun dapat digunakan oleh semua kelas sesuai dengan materi yang ada dalam komik, dan peneliti berharap dengan adanya bahan ajar berbasis komik ini guru lebih inovasi dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi *Khulafaur Rasyidin* kelas V (Lima) MI

¹⁰ Wawancara dengan kepala madrasah di ruang guru pada tanggal 22 November 2022, pukul 08.00 wib.

Darul Ulum Kutorejo ini dilakukan atas dasar beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Dengan bahan ajar komik sebagai sumber belajar yang sistematis dapat memudahkan belajar peserta didik.
2. Materi yang konseptual dan abstrak, dapat dikonkritkan menggunakan gambar-gambar, karena dengan menggunakan gambar sebuah pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam pembelajaran.
3. Anak lebih suka dengan cerita yang disertai gambar dan dialog daripada naratif serta berangan-angan belaka.

Beberapa asumsi diatas, bahan ajar komik memiliki kemampuan dan kekuatan untuk memenuhi asumsi tersebut. Oleh karena itu, jika suatu proses pembelajaran di kelas disajikan dengan menggunakan bahan ajar komik sebagai sumber belajar dengan model dialognya yang komunikatif dan bentuk gambar yang sesuai, maka akan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menunjukkan contoh tentang materi *khulafaur rasyidin*.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini terbatas pada tahap uji coba lapangan terhadap peserta didik kelas V (Lima) MI Darul Ulum Kutorejo
2. Penelitian ini dilakukan untuk melahirkan produk bahan ajar komik sebagai sumber belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin*.

I. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi karya Intan Dwi Kinasih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI AL-Jauharuton Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung”, ini menggunakan R&D model Sugiono dan terfokus pada dua materi saja. Hasil penelitian tersebut berhasil dan layak dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Dwi Kinasih ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik.
2. Skripsi karya Nurlaili Siami Ningsing dengan judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI At-Taraqqie Putri Malang”, ini membahas mengenai pengembangan bahan ajar berbentuk cerita bergambar pada materi bukti-bukti kerasulan nabi Muhammad Saw. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas tiga. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaili Siami Ningsing ini bertujuan untuk mengetahui produk pengembangan media berbasis cerita bergambar, validasi pengembangan media cerita bergambar dan efektifitas penerapan media cerita bergambar.
3. Jurnal yang ditulis oleh Syahriani dan Sofyan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Materi Pteridophyta

pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar”, ini membahas mengenai pengembangan bahan ajar berbasis komik yang hanya terfokus pada materi Pteridophyta dan digunakan pada mahasiswa jurusan biologi. Tujuan dari penelitian yang ditulis oleh Syahrani dan Sofyan yaitu untuk mengetahui efektifitas bahan ajar berbasis komik pada saat diimplementasikan pada mahasiswa jurusan biologi.

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama penulis	Judul Skripsi atau Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1	Intan Dwi Kinasih, Jurusan pendidikan agama Islam, UIN Raden Intan Lampung, 2019. ¹¹	Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI AL-Jauharuton Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung	Membahas pengembangan media pembelajaran berbasis komik	Terfokus pada mata pelajaran akidah akhlak dan menggunakan pengembangan sugiono. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti terfokus pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan menggunakan model <i>ADDIE</i> .
2	Nurlaili Siami Ningsing, jurusan PGMI, UIN MALIKI	Pengembangan media cerita bergambar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 MI AT-	Membahas pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar.	Terfokus pada media cerita bergambar menggunakan metode procedural, dan subjeknya kelas 3. Sedangkan penelitian yang akan peneliti

¹¹ Intan Dwi Kinasih, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI AL-Jauharuton Naqiyah Sinar Banten*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), 42.

	MALANG, 2017. ¹²	Taraqie putri Malang		lakukan ialah pengembangan bahan ajar komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas Lima dan menggunakan model <i>ADDIE</i> .
3	Syahriani, Sofyan. Jurnal ilmiah pendidikan biologi, UIN Alauddin Makassar. ¹³	Pengembangan bahan ajar berbasis komik materi pteridophyta pada mahasiswa pendidikan biologi UIN Makassar	Membahas bahan ajar berbasis komik, dan menggunakan model <i>ADDIE</i> .	Terfokus pada mahasiswa pendidikan biologi dan materi pteridophyta. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah pengembangan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas lima untuk meningkatkan hasil belajar.

Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini terfokus pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan model *ADDIE* untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah komik yang mana

¹² Nurlaili Siami Ningsih, Skripsi: *Pengembangan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI AT-Taraqie Putri Malang*, (Malang: UIN Malang, 2017), 28.

¹³ Syahriani, Sofyan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 06, No. 02, 2020, 119.

pembuatannya menggunakan aplikasi *Pixton Comic* dan *Canva* yang nantinya digabungkan di word dan menjadi buku komik *Khulafaur Rasyidin* beserta soal-soal yang diambil dari materi *Khulafaur Rasyidin*.

J. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran atau usaha merubah suatu hal menjadi sebuah produk yang disajikan dengan bentuk yang menarik.
2. Bahan ajar adalah segala bahan yang disusun secara sistematis dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan pembelajaran.
3. Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar dan dialog untuk menarik pembaca dalam memahami isi teks.
4. Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang membahas mengenai asal-usul, perkembangan, dan cerita jaman dahulu tentang keIslaman untuk diambil hikmah dan pelajaran.
5. Hasil belajar adalah keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari sikap, pengamatan, kemampuan, dan kebiasaan peserta didik.

Jadi dari pengertian diatas dapat diketahui maksud judul “Pengembangan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar peserta

didik di MI Darul Ulum Kutorejo Mojokerto” adalah suatu usaha meningkatkan hasil belajar melalui produk yang dibuat berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.