**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Hasil Belajar**
2. Pengertian Hasil Belajar

Kata “hasil” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Hasil dapat diartikan daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas demi tercapainya suatu tujuan.[[1]](#footnote-2)

Istilah Hasil berasal dari akar kata bahasa latin “Hasil” yang kemudian menjadi “motion”, artinya gerak atau dorongan untuk bergerak.[[2]](#footnote-3) Menurut Ngalim Purwanto Hasil adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.[[3]](#footnote-4) Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia Hasil adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar / tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.[[4]](#footnote-5)

Dari pengertian Hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa secara harfiah Hasil berarti dorongan, alasan, kehendak atau kemauan, sedangkan secara istilah Hasil adalah daya penggerak kekuatan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu, memberikan arah dalam mencapai tujuan, baik yang didorong atau dirangsang dari luar maupun dari dalam dirinya.

9

Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[[5]](#footnote-6)

Menurut Clifort T Morgan ; “*Learning may be defined as any relatifavely permanent change in behavior which occurs as a result of experience or practice”*.[[6]](#footnote-7) Artinya : belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu.

Menurut Shaleh Abdul Aziz Majid dalam kitab At- Tarbiyatul wa Thurukut adris :

*“*Sesungguhnya belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku pada hati jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru” [[7]](#footnote-8)

Menurut Muhibin Syah:

Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individual yang relatif tetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.[[8]](#footnote-9)

Dari definisi belajar yang dikemukakan oleh para tokoh, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat latihan dan pengalaman yang dilaksanakan secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan pengetahuan, kecakapan dan ketrampilan serta tingkah laku yang lebih baik.

1. Macam-Macam Hasil
2. Hasil di lihat dari dasar pembentukannya
3. Hasil bawaan

Adalah Hasil yang dibawa sejak lahir, jadi Hasil itu ada tanpa dipelajari. Contohnya, dorongan makan, minum.

1. Hasil yang dipelajari.

Hasil yang timbul karena dipelajari, contoh: dorongan untuk belajar ilmu pengetahuan.

1. Hasil menurut pembagian Wood Worth dan Marquis.
2. Hasil Organis, contoh: kebutuhan untuk makan, minum, bernafas, seksual dan beristirahat.
3. Hasil darurat, atau rangsangan dari luar, antara lain :dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas.
4. Hasil Objektif, menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, manipulasi untuk menaruh minat. Muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.
5. Hasil Jasmaniah dan Rohaniah.

Sebagian ahli menggolongkan jenis Hasil menjadi dua jenis yakni: Hasil jasmaniah dan Hasil Rohaniah. Hasil Jasmaniah misalnya: refleks, insting otomatis, nafsu, sedangkan Hasil Rohaniah yakni kemauan.[[9]](#footnote-10)

1. Hasil Intrinsik dan Hasil Ekstrinsik.
2. Hasil Intrinsik

Adalah Hasil internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri).[[10]](#footnote-11) misalnya murid mungkin belajar menghadapi ujian karna dia senang dengan mata pelajaran yang diujikan.

Unsur-unsur Hasil instrinsik

1. Dorongan, atau alasan adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, jadi tingkah laku berHasil adalah tingkah laku yang di latar belakangi oleh adanya kebutuhan dan diarahkan pada pencapaian suatu tujuan.
2. Minat, atau kemauan W.S. Winkel mengartikan minat dalam belajar sebagai kecenderungan seseorang yang menetap untuk merasa tertarik pada obyek tertentu atau bidang studi tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu.

Perhatian, adalah banyak sedikitnya perhatian yang mengenai aktifitas yang dilakukan, perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekelompok obyek.[[11]](#footnote-12)

1. Hasil Ekstrinsik

Adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya, karena dorongan dari luar seperti adanya hadiah dan menghindari hukuman.[[12]](#footnote-13)

**Unsur Hasil ekstrinsik**

1. Orang tua, adalah sebagai motivator utama dan pertama dalam kegiatan belajar anak. Karena sebagian kehidupan anak adalah di rumah bersama dengan orang tuanya, dan sejak lahir juga sudah ada ikatan batin yang kuat antara anak dan orang tuanya.
2. Guru, sebagai pendidik dan pengajar, di samping bertugas menyampaikan materi pelajaran juga berfungsi sebagai motivator
3. Fungsi Hasil
4. Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan sesuatu.
5. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah perwujudan suatu tujuan tersebut. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula jalan yang akan ditempuh.
6. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu.[[13]](#footnote-14)

Jadi yang dimaksud Hasil belajar adalah kekuatan penggerak dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan proses perubahan tingkah laku seseorang dalam masalah pengetahuan, kecakapan dan ketrampilan serta tingkah laku baru yang lebih baik. Dorongan disini berasal dari diri sendiri maupun dari luar dirinya.

1. **Media Komik**
2. **Pengertian Komik**

Komik adalah suatu bentuk [seni](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni) yang menggunakan [gambar-gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan [cerita](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Cerita&action=edit&redlink=1). Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan [teks](http://id.wikipedia.org/wiki/Teks). Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam [koran](http://id.wikipedia.org/wiki/Koran), dimuat dalam [majalah](http://id.wikipedia.org/wiki/Majalah), hingga berbentuk [buku](http://id.wikipedia.org/wiki/Buku) tersendiri.

Sebagai media instruksional edukatif komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Yang mempunyai unsur-unsur sederhana, langsung, humor dan menggunakan bahasa percakapan.

Menurut Ahmad Rohani, komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada para pembaca, yang biasanya berbentuk berita bergambar. Yang terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung dan bersifat humor.[[14]](#footnote-15)

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, komik diartikan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerangkan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembaca.[[15]](#footnote-16)

Pada tahun 1996, [Will Eisner](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Will_Eisner&action=edit&redlink=1) menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, di mana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik." Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide".

Untuk lingkup Nusantara, seorang penyair dari semenanjung Melayu (sekarang Malaysia) [Harun Amniurashid](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Harun_Amniurashid&action=edit&redlink=1) (1952) pernah menyebut 'cerita bergambar' sebagai rujukan istilah *cartoons* dalam bahasa Inggris. Di Indonesia terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya [Arswendo Atmowiloto](http://id.wikipedia.org/wiki/Arswendo_Atmowiloto) (1986) yaitu cerita gambar atau disingkat menjadi *cergam* yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama [Zam Nuldyn](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Zam_Nuldyn&action=edit&redlink=1) sekitar tahun 1970. Sementara itu [Seno Gumira Ajidarma](http://id.wikipedia.org/wiki/Seno_Gumira_Ajidarma) (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus [Teguh Santosa](http://id.wikipedia.org/wiki/Teguh_Santosa) dalam komik Mat Romeo (1971) pernah mengiklankan karya mereka dengan kata-kata "disadjikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

Menurut Will Eisner dalam bukunya Graphic storytelling, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, sedangkan Scott Mc Cloud berpendapat bahwa komik diartikan sebagai gambar yang melihatnya.[[16]](#footnote-17)

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa komik sebagai media instruksional edukatif, yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Cerita mengenai diri pribadi, sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku biasanya, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna yang menarik perhatian.

Dalam rangka mengenalkan komik sebagai media instruksional, guru harus bisa membangkitkan Hasil siswa, misalnya selain dengan percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.

1. **Komik Sebagai Media Pembelajaran.**

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen, dengan medium ini untuk maksud pembelajaran.

Dalam rangka pengenalan komik sebagai media instruksional, guru harus dapat menggunakan Hasil potensial dari buku komik tersebut dan harus bisa membangkitkan Hasil belajar siswa.

Media grafis termasuk media visual, didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Jenis-jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran meliputi bagan, diagram, poster, kartun dan komik.[[17]](#footnote-18)

Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.[[18]](#footnote-19)

Simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperluas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.[[19]](#footnote-20)

Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan Hasil belajar para siswa.[[20]](#footnote-21)

Perlu disadari oleh para guru banyak bacaan komik di pasaran atau di perpustakaan yang sifatnya tidak selalu mendidik dan mengarahkan pembaca (siswa) ke hal-hal yang imajinatif.

Yang demikian itu harus dipahamkan pada siswa supaya mereka tidak tersesat oleh bacaan-bacaan komik yang demikian. Guru harus mengarahkan mereka supaya selektif dalam membaca komik.

Walaupun komik dapat menumbuhkan Hasil belajar tetapi jangan sampai siswa terlena dengan bacaan komik sehingga mereka lupa dengan buku pelajarannya.

Komik merupakan media penyampaian ide, gagasan dan bahkan kebebasan berfikir. Isi pesan dari komik itulah yang menjadi kunci. Selama komik belum menemukan kunci sebagai media yang mengajarkan seperti peran tertutup antara pembuat komik, pembaca, orang tua dan sekolah akan terus berlangsung. Lain halnya kondisi komik di negara Jepang. Negara yang warganya super sibuk maka komik dijadikan sebagai pilihan media penyampaian pesan yang efektif. Komik di sana tidak hanya untuk kalangan anak-anak namun juga untuk kalangan remaja bahkan dewasa. Media bukanlah pesan, sedangkan isi pesan dapat disesuaikan dengan kapasitas kemampuan tiap individu untuk menerimanya. Komik merupakan media yang sangat diminati dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas.[[21]](#footnote-22)

Komik merupakan bentuk kartun di mana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya.

Walaupun komik telah mencapai popularitas secara luas terutama sebagai medium hiburan, ternyata komik juga memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan.

Pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita ringkas dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan Hasil belajar.

Jadi yang dimaksud metode diskusi dengan media komik disini adalah proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI yang menggunakan media komik sebagai bahan untuk diskusi yang efektif diharapkan dapat meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

1. **Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**
2. **Pengertian PAI**

PAI merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah-sekolah madrasah, seperti MI, MTS, MA. PAI adalah singkatan dari Pendidikan Agama Islam.

Membicarakan tentang perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan yang dialami oleh umat manusia. Islam adalah Agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, berpedoman pada kitab suci Al-Qur’an yang di turunkan ke dunia sebagai wahyu Allah SWT. PAI adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini.[[22]](#footnote-23)

1. **Fungsi PAI**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berfungsi:

1. Pengenalan peristiwa-peristiwa penting dari Islam
2. Pengenalan produk-produk peradaban Islam serta tokoh-tokoh pelopornya.
3. Pengembangan rasa kebangsaan, penghargaan, terhadap kepahlawanan, kepeloporan, semangat keilmuan dan kreativitas para tokoh pendahulu.
4. Penanaman nilai bagi tumbuh dan berkembangnya nilai sikap kepahlawanan, kepeloporan, keilmuan dan kreativitas, pengabdian serta peningkatan rasa cinta tanah air dan bangsa.
5. Memahami dan mengambil ibrah dakwah Nabi Muhammad SAW.
6. Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni.
7. Meneladani tokoh-tokoh Islam.[[23]](#footnote-24)
8. **Ruang Lingkup PAI**

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam di MA Kelas VI meliputi :

Memahami dan mengambil ibrah dakwah Nabi Muhammad pada periode Makkah dan Madinah, masalah kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat, perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M-1800), abad pertengahan/zaman kemunduran, masa modern/zaman kebangkitan (1800 - sekarang), serta perkembangan islam di Indonesia dan di Dunia

**Tabel 2.1**

**Ruang Lingkup Pelajaran PAI Kelas VI Semester 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Nama-nama hari akhir | 1. Menyebutkan pengertian hari Yaumul Mahyar 2. Menyebutkan pengertian jaza’ 3. Menyebutkan pengertian yaumul hizab’ 4. Menyebutkan pengertian Ba’as 5. Menyegutkan pengertian mizan |
| 1. Tanda-tanda hari akhir. | 1. Menyebutkan tanda-tanda hari akhirat |

1. Tujuan PAI

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam
2. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
3. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta islam secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
5. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.[[24]](#footnote-25)
6. **Hubungan Hasil Belajar dengan Media Komik**

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan Hasil baik Hasil instrinsik maupun Hasil ekstrinsik sangat diperlukan. Hasil bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa bentuk dan cara menumbuhkan Hasil dalam kegiatan belajar diantaranya adalah :

1. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai belajarnya, angka yang baik itu bagi para siswa merupakan Hasil yang sangat kuat.

1. Pemberian hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai Hasil, tetapi tidak selalu demikian karena hadiah tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dengan pekerjaan tersebut

1. Persaingan

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat Hasil untuk mendorong belajar siswa.

1. Ego involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri, merupakan bentuk Hasil yang sangat penting.

1. Memberi ulangan mengetahui hasil

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan, oleh karena itu memberi ulangan juga sebagai sarana Hasil.

1. Memberi pujian

Pujian sebagai akibat pekerjaan yang di selesaikan dengan baik merupakan Hasil yang baik.

1. Hasrat untuk belajar

Siswa harus di tumbuhkan Hasil untuk belajar.

1. Minat tujuan yang diakui.

Hasil selalu mempunyai tujuan, kalau tujuan itu berarti dan berharga bagi siswa maka ia akan berusaha untuk menjaganya.[[25]](#footnote-26)

Untuk menumbuhkan Hasil salah satunya adalah hasrat untuk belajar berarti pada diri anak itu memang ada Hasil untuk belajar sehingga hasilnya akan lebih baik misalnya dengan berbagai variasi KBM dengan metode diskusi dengan media komik Metode diskusi sebagai salah satu alternatif yang dipakai oleh seorang guru di kelas, bertujuan memecahkan masalah dari para siswa, sedangkan metode diskusi dalam proses pembelajaran sebagai cara yang dilakukan dalam mempelajari bahan atau penyampaian materi dengan jelas dengan cara mendiskusikannya dengan rujukan dapat menimbulkan pengertian serta perubahan tingkah laku.

Sedangkan komik merupakan media penyampaian ide, gagasan dan bahkan kebebasan berfikir, isi pesan dari komik itulah yang menjadi kunci komik sebagai media pembelajaran.

Maka dari itu dengan adanya pembelajaran diskusi dengan media komik diharapkan mampu menjadi alat pengajaran yang efektif dan mampu berperan sebagai jembatan untuk menumbuhkan Hasil belajar siswa. Karena komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami.

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoritik tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Melalui media komik, maka Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dapat ditingkatkan”.

1. Sardiman, *Interaksi dan Hasil Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2001), hlm. 71 [↑](#footnote-ref-2)
2. Abdurrahman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 1993), hlm [↑](#footnote-ref-3)
3. Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 60 [↑](#footnote-ref-4)
4. Tim Penyusun, Kamus Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 759 [↑](#footnote-ref-5)
5. Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta,1995), hlm. 2 [↑](#footnote-ref-6)
6. Clifort T, Morgan, Introduction To Psikologi, (Newyork : The Mc Graw Hill Book tt),hlm. 63 [↑](#footnote-ref-7)
7. Sholeh Abdul Aziz, At-Tarbiyatul wa Thurukut Tadris, (Mesir: Al Ma’arif, 1979), hlm. 169 [↑](#footnote-ref-8)
8. Muhibin Syah, Psikologi Pendidikan, dengan pendekatan baru, (Bandung: Remaja

   Rosdakarya, 2005), hlm. 92 [↑](#footnote-ref-9)
9. Sardiman, Op.Cit, hlm 84-86 [↑](#footnote-ref-10)
10. John W. Santrock, Psikologi Pendidikan, (Jakarta : Kencana, 2007), hlm. 514 [↑](#footnote-ref-11)
11. Winkel Ws, Psikologi Pendidikan Evaluasi Belajar, (Jakarta: Gramedia, 1983), hlm 30 [↑](#footnote-ref-12)
12. Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. [↑](#footnote-ref-13)
13. Nasution, Didaktik Asas-Asas Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 77 [↑](#footnote-ref-14)
14. Ahmad Rohani, Media Instruksional Edukatif, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), hlm. 78 [↑](#footnote-ref-15)
15. Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, Media Pengajaran, (Bandung : Sinar Baru, 1997), hlm. 64 [↑](#footnote-ref-16)
16. Maya Lestari, “Islam Tentang Komik”, http://hansteru.wordpress.com./2007/12/05/jumat,21-11-2008 [↑](#footnote-ref-17)
17. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Op. Cit. hlm. 68 [↑](#footnote-ref-18)
18. Arif Sardiman dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 28 [↑](#footnote-ref-19)
19. Ibid, 29 [↑](#footnote-ref-20)
20. Ahmad Rohani, Op.Cit . hlm. 79 [↑](#footnote-ref-21)
21. http :// Teknologi Pendidikan. Wordpress. Com/2006/09/12/Buku Terlarang itu

    Bernama Komik./jumat, 21-11-2008 [↑](#footnote-ref-22)
22. Sarwono, “Sejati Belajar islam” [http://sekolahfaforit.blogspot.com/2007/12/dialektika-.html 23 april 2009](http://sekolahfaforit.blogspot.com/2007/12/dialektika-.html%2023%20april%202009). [↑](#footnote-ref-23)
23. Permanag No 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran

    Pendidikan Agama (Pendidikan Agama Islam). [↑](#footnote-ref-24)
24. Peraturan Mentri Agama Indonesia Nomor 2 tahun 2008 Tujuan Mata Pelajaran PAI [↑](#footnote-ref-25)
25. Sardiman Op,Cit, hlm. 91 [↑](#footnote-ref-26)