

## ABSTRAK

**M. Rizky Syarif Hidayat**, 2017. *Pemanfaatan Media Grafis Kartun dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas II MI Al-Ashriyah Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Syarifah Salmah, M. Pd. dan Makherus Sholeh, M. Pd. I.

**katakunci** : Media grafis kartun, pembelajaran Akidah Akhlak

Penelitian ini berlatar belakang bahwa guru merupakan orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah pemanfaatan media secara efektif yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif, dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, 1 orang guru mata pelajaran Akidah Akhlak sertasiswa di kelas II MI Al-Ashriyah Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar, objek penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media grafis kartun dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan mengetahui faktor-faktor dalam pemanfaatan media grafis kartun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media grafis kartun dalam pembelajaran Akidah Akhlak dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran serta membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media grafis kartun membuat mereka lebih mudah memahami dan menyenangkan dalam pembelajaran. Disisi lain, terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media grafis kartun. Dalam faktor pendukung terlihat pada penguasaan guru terhadap pemanfaatan media sudah baik, hal itu terbukti dari bagaimana guru mengajar dengan media grafis kartun, serta cara guru memanfaatkan media grafis kartun, dimana guru memainkan media grafis kartun dalam pembelajaran sambil bercerita yang dihubungkan dengan materi, ini berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sedangkan pada faktor penghambat, terlihat dalam 2 jenis faktor, yakni faktor teknis dan faktor non teknis. Dimana pada faktor teknis, kesulitan guru dalam memanfaatkan media grafis kartun terlihat saat guru bercerita menggunakan karakter yang lebih dari empat, sedangkan pada faktor non teknis pemanfaatan media

grafis kartun atau media yang lain,  
pihak sekolah tidak menyediakan sebuah penyimpanan untuk media-media sehingga  
media tidak terawat dengan baik.