

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL “SI URBAN” (TRADISI BERKURBAN) TENTANG KISAH NABI IBRAHIM DAN NABI ISMAIL PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 1 SD

Desi Ayu Lestari¹, Rima Kusuma Dewi², Tarisa Az Zahra³, Ani Nur Aeni⁴
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Sumedang, Indonesia

Diterima : 20 Maret 2024

Disetujui : 6 April 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat inovasi media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa serta membuat media pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Jenis metode penelitian yang dilakukan adalah *Desain and Development* (D&D) dengan tahapan model pengembangannya yaitu ADDIE, dan teknik pengumpulan data berupa angket validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti diuji praktiktikan di SDN Kawungluwuk 1. Hasil dari penelitian ini yaitu : (1) media pembelajaran komik digital dinyatakan “valid” berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 5 dan oleh ahli media sebesar 4,88, (2) hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran tersebut mendapatkan penerimaan positif dari para siswa dengan nilai respon sebesar 4,16 dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa pengembangan media komik digital yang telah dibuat layak untuk digunakan di sekolah dasar pada mata Pelajaran PAI kelas 1.

Kata Kunci: Media, Digital, Komik, Pembelajaran

Abstract

The purpose of this research is to make learning media innovations that can attract students' interest and motivation to learn and make meaningful learning media for students in accordance with the demands of the Merdeka Curriculum. The type of research method carried out is Design and Development (D&D) with the stages of the development model, namely ADDIE, and data collection techniques in the form of material expert and media expert validation questionnaires and student response questionnaires. The digital comic media developed by researchers was tested in practice at SDN Kawungluwuk 1. The results of this study are: (1) digital comic learning media was declared "valid" based on the assessment conducted by material experts of 5 and by media experts of 4.88, (2) the results showed that the learning media received positive acceptance from students with a response value of 4.16 with "very good" criteria. From the results of this study it is evident that the development of digital comic media that has been made is suitable for use in elementary schools in grade 1 Islamic Religious Education subjects.

Keywords: Media, Digital, Comic, Learning

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi yang sangat pesat, tentunya berdampak pada setiap aspek kehidupan tanpa terkecuali aspek pendidikan. Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan

harkat dan martabat manusia secara holistik, yaitu memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer yaitu; (i) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia termasuk budi pekerti luhur serta

kepribadian unggul, dan kompetensi estetis; (ii) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi; dan (iii) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis, kecakapan praktis, dan kompetensi, kinestetis dapat berkembang secara optimal (Husaini et al. 2014). Dalam hal ini berarti pendidikan adalah upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengembangkan potensi dari masing-masing individu yang mencakup tiga ranah yaitu, afektif, kognitif dan psikomotorik.

Kurikulum Merdeka menjadi suatu solusi dari ketatnya persaingan Sumber Daya Manusia (SDM) secara umum pada abad ke-21 ini, semua lembaga pendidikan dipaksa untuk mempunyai beberapa kompetensi yaitu keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut 4C (Septikasari dan Frasandy 2018). Dengan adanya perubahan kurikulum di Indonesia mengisyaratkan bahwa kurikulum sebelumnya terdapat kekurangan ataupun sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Pada Kurikulum Merdeka ini memfokuskan pada keterampilan abad ke-21 atau yang disebut 4C untuk mempersiapkan persaingan global pada era *society 5.0* yang mana pada era tersebut perkembangan teknologi sangat pesat. Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya tidak hanya interaksi antara guru dan siswa tetapi juga interaksi dengan media pembelajaran yang dibuat untuk membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Efektivitas penggunaan media pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh kemampuan dan bagaimana cara guru memfasilitasi dan menyampaikan pembelajarannya.

Pada Kurikulum Merdeka guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran

yang bermakna dan menyenangkan karena dengan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan dapat dengan mudah membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang disampaikan. Satuan pendidikan diharapkan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang bermakna adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membangun pemahaman konsep yang dipelajari. Proses pembelajaran yang bermakna ini bersifat aktif, konstruktif, dan melibatkan peserta didik dalam seluruh prosesnya (Purnawanto, A.T., 2022). Upaya yang dapat dilakukan untuk merealisasikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan tentunya bisa dengan mengemas materi yang akan disampaikan dengan menarik melalui media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi dalam proses belajar mengajar yaitu dari ruang kelas bisa kapan saja dan dimana saja, dari fasilitas fisik ke jaringan kerja dan lain sebagainya (Anggraeni et al. 2023). Dengan begitu motivasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran akan terdorong dan muncul rasa senang pada diri siswa yang membuat pengalaman belajarnya menjadi bermakna. Sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh (Aeni, A. N. et al. 2022) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis media dan visual diharapkan siswa mampu memanfaatkan indranya untuk melihat, menyimak, merasakan, mengevaluasi, dan menyerap berbagai informasi yang sudah disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga nantinya siswa mendapatkan pengetahuan sebagai salah satu dari hasil belajar.

Pembuatan media pembelajan pada saat ini sudah mulai menggunakan teknologi, hal tersebut dipilih karena pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan teknologi didalamnya, tidak hanya itu media

pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, seorang guru harus mampu berpikir inovatif dan kreatif dalam mengembangkan ataupun membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh (Effendi dan Wahidy 2019) Kunci utama maju pesatnya pendidikan adalah kemampuan guru dalam mengolah dan menginovasi setiap proses pembelajaran yang diajarkannya. Guru diharapkan terus berupaya untuk mengoreksi dan memperbaharui keterampilannya di setiap waktu karena kita tahu bahwa guru merupakan peran yang paling berpengaruh besar terhadap pendidikan di Indonesia maka dari itu guru harus memiliki kompetensi sebagai *transfer of knowledge* dan *agent of change*. Tetapi nyatanya dilapangan banyak guru terutama di daerah terpencil yang memiliki keterbatasan akses tidak mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mengakibatkan proses pembelajaran dan pengetahuan yang didapatkan siswa monoton sehingga motivasi belajar kurang yang mengakibatkan pengalaman belajar siswa menjadi tidak bermakna hal tersebut tidak sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satunya media inovatif yang dapat dibuat dalam rangka memperkenalkan kebudayaan berqurban kepada siswa sekolah dasar, kami membuat komik digital mengenai Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail serta nilai yang terkandung dalam tradisi qurban pada anak sekolah dasar dengan media yang dapat memudahkan siswa menangkap materi yang disampaikan serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Pendekatan

ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa cerita efektif dalam mendidik anak (Aslan 2018). Dengan begitu, seorang guru perlu mengintegrasikan nilai-nilai kebaikan dalam cerita agar anak dapat meneladani dan mengambil pelajaran dari cerita yang mereka dengar.

Dari beberapa penelitian sebelumnya, mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar. Seperti yang dilaksanakan oleh (Gunadi et al. 2023) mengembangkan Komik Digital sebagai media untuk mengenalkan politik Islam pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pendekatan *Design & Development* (D&D) yang menghasilkan media pembelajaran dengan kelayakan sangat baik dari segi materi dan media serta penggunaan *podcast* untuk memperdalam pemahan siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Nurhidayatulloh et al. 2023) mengembangkan komik digital dan E-Book sebagai media pembelajaran PAI di SD. Penelitian ini menggunakan model *Design & Development* (D&D) dan menggunakan tahapan pengembangan ADDIE yang menghasilkan media pembelajaran dengan kelayakan sangat baik dari segi materi dan media serta respon siswa yang lebih dari 70% mendapatkan hasil belajar yang baik setelah menggunakan media tersebut. Kemudian penelitian yang terakhir dilakukan oleh (Aeni, A. N., et al. 2023) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran PAI SD. Penelitian ini menggunakan model *Design & Development* (D&D) yang menghasilkan media pembelajaran dengan kelayakan sangat baik dari segi materi dan media. Pengembangan media pembelajaran komik digital yang kami buat di desain dengan gambar yang dapat menarik minat siswa untuk membaca dengan kombinasi warna dan tulisan yang sesuai untuk anak kelas 1 SD. Kemudian dari segi cerita yang dibuat sesuai dengan kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail serta diakhir cerita terdapat pesan

moral dan nilai yang dapat diambil oleh siswa untuk diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Kemudian desain komik ini diintegrasikan dengan *web heyzine* supaya menyerupai buku dalam bentuk digital yang dapat memudahkan siswa membaca komik tersebut.

Tujuan dari penelitian ini untuk membuat inovasi media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa serta membuat media pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Kawungluwuk 1 bahwa media Komik Digital “Si Urban” dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran ini dikemas semenarik mungkin dan siswa juga dapat lebih tertarik untuk membaca dengan banyaknya gambar animasi didalamnya. Media ini merupakan komik digital yang dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan dapat diakses dengan *device* apa saja sesuai kebutuhan guru atau siswa khususnya siswa kelas 1 sekolah dasar karena media komik digital ini memuat materi kelas 1 dengan capaian pembelajaran “peserta didik mampu menceritakan secara sederhana kisah beberapa nabi yang wajib diimani” disini kami mengambil kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail mengenai kebudayaan berqurban yang sampai saat ini masih dilakukan oleh umat muslim setiap tanggal 10 Dzulhijjah, tetapi dalam penggunaan komik digital ini perlu dampingan dari guru dan juga orang tua. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mengetahui kisah Nabi terutama pada kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail dengan menggunakan inovasi Komik Digital “Si Urban” (Tradisi Berqurban).

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis metode penelitian yang dilakukan adalah *Desain and Development* (D&D). Peneliti

menggunakan prosedur ini untuk merancang dan mengembangkan produk atau teknologi baru (Rohmah et al. 2020). Adapun model yang digunakan untuk mengembangkan produk ini yaitu model ADDIE (Az Zahra et al. 2024).

Uji kelayakan mengenai pengembangan produk media pembelajaran komik digital dilakukan dengan melibatkan validator ahli media, ahli materi, dan uji coba produk media pembelajaran oleh siswa kelas 1 di SD Negeri Kawungluwuk 1, Dusun Kawungluwuk, Desa Linggajaya, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

Uji coba produk di lapangan dilakukan pada tanggal 7 Maret 2024 setelah mendapatkan pernyataan layak dari validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengenalkan media pembelajaran kepada para siswa dan mengajarkan cara penggunaannya. Selanjutnya, siswa dikelompokkan dengan 5 orang siswa untuk menguji produk secara perorangan, 10 orang siswa untuk menguji produk dalam kelompok kecil, dan 20 orang siswa untuk menguji produk dalam kelompok besar. Setelah itu, siswa diminta mengisi angket validasi responden untuk mengukur kualitas teknis dari produk yang dikembangkan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data berupa skor dari subjek uji coba dan hasil penelitian para ahli melalui kuesioner atau angket. Skor penilaian pada angket validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 0,00-5,00. Sedangkan skor penilaian pada angket uji coba produk oleh siswa juga masih menggunakan skala *Likert* tetapi kategori skor yang digunakan berbeda dengan kalimat yang lebih sederhana untuk memudahkan siswa dalam menilainya.

Tabel 1. Skala dan Kategori Skor Validasi Ahli

Kriteria Validitas	Kategori Validasi
4,10-5,00	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.
3,10-4,00	Valid, dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.
2,10-3,00	Kurang valid, direkomendasikan tidak dipergunakan karena memerlukan banyak perbaikan.
1,10-2,00	Tidak valid, tidak dapat digunakan karena perbaikan besar.
0,00-1,00	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan.

Tabel 2. Skala dan Kategori Skor Uji Coba Produk

Skor	Kategori
4,10-5,00	Sangat baik
3,10-4,00	Baik
2,10-3,00	Cukup
1,10-2,00	Kurang
0,00-1,00	Sangat kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan sebuah pengembangan produk media pembelajaran berbasis teknologi berupa komik digital. Pembuatan komik digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap. Tahapan tersebut yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap ini merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum agar dapat menyesuaikan dengan isi konten dari produk yang akan dibuat. Adapun kurikulum yang diambil yaitu kurikulum merdeka kelas 1 fase A dengan CP (Capaian Pembelajaran) peserta didik mampu menceritakan secara sederhana kisah beberapa nabi yang wajib diimani. Lalu capaian pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi mengenai kebudayaan dalam perspektif Islam yang secara khusus membahas mengenai tradisi qurban yang dilakukan oleh nabi Ibrahim A.S kepada anaknya yaitu Nabi Ismail A.S. Peneliti mendesain produk yang sesuai dengan kurikulum dan juga

materi yang telah ditentukan. Media ini mengembangkan materi berupa komik digital berbasis canva yang diintegrasikan melalui website heyzine. Media yang digunakan di dalam kelas haruslah menggunakan konten pembelajaran yang tepat untuk mendorong siswa terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah (Aeni, A.N. et al. 2023). Diharapkan dengan adanya komik digital ini dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi. Selain itu, guru bisa lebih efektif untuk menyampaikan materi karena komik digital ini dikemas dengan desain yang menarik untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

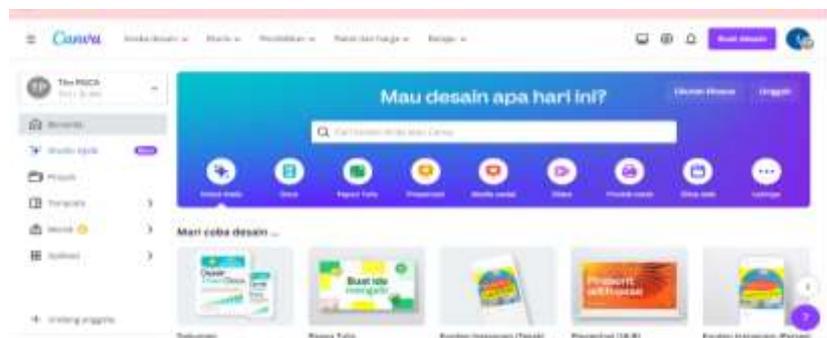
2. *Design* (Desain)

Hasil dari analisis yang telah dilakukan oleh peneliti lalu dijadikan sebagai landasan dalam merancang desain media pembelajaran komik digital. Pada tahap ini dilakukan perencanaan yang meliputi seperti perencanaan interaksi, struktur, dan isi yang akan dikembangkan (Aeni, A. N., Ariefin, et al. 2023) Perencanaan tersebut dimulai dari tahap mempersiapkan materi serta capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicantumkan, isi cerita komik, referensi materi, serta identitas

pengembang media. Pembuatan media pembelajaran komik digital dilakukan dengan bantuan aplikasi canva dan website *heyzine*. Aplikasi canva digunakan untuk mendesain tampilan produk yang didalamnya memuat cover, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, konten cerita komik, hikmah cerita, daftar pustaka dan identitas pengembang. Setelah desain selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengunduh desain dalam bentuk pdf lalu menaunkannya dengan website *heyzine* agar menjadi produk komik

digital yang dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun. Langkah-langkah dalam pembuatan komik digital “Si Urban” meliputi:

- a. Langkah awal dalam proses pembuatan komik digital ialah mempersiapkan materi dan teks percakapan yang akan digunakan dalam isi konten komik digital tersebut.
- b. Setelah itu, buka aplikasi canva untuk mulai mengedit desain dari komik digital.



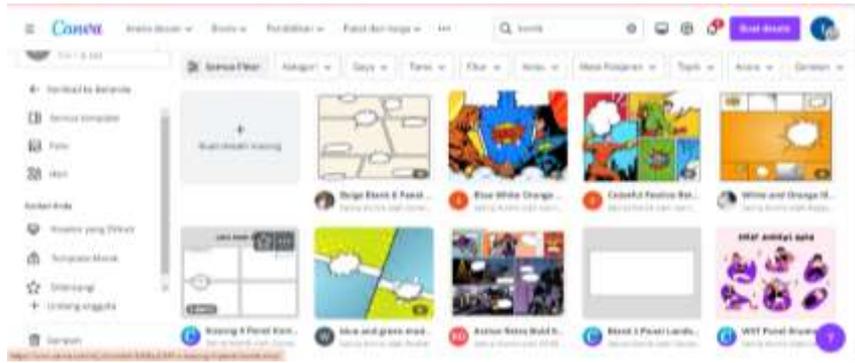
Gambar 1. Beranda Canva

- c. Langkah selanjutnya ialah klik bilah pencarian lalu ketikkan *keywords* komik untuk mencari template yang sesuai.



Gambar 2. Beranda Canva

- d. Lalu, muncul berbagai template yang tersedia. Pilih template sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.



Gambar 3. Beranda Canva

- e. Selanjutnya, mulai proses desain dengan membuat cover terlebih dahulu. Kombinasikan antara teks, warna, dan elemen-elemen yang sesuai dan menarik.

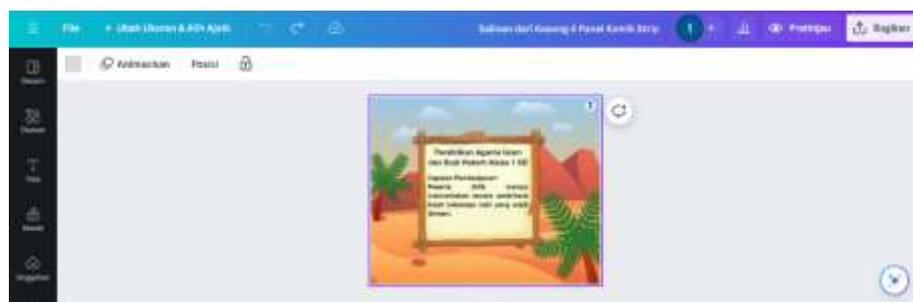


Gambar 4. Tahap editing desain komik

- f. Pada slide selanjutnya cantumkan peta konsep, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya pada setiap slide yang berbeda.



Gambar 5. Tahap editing desain komik



Gambar 6. Tahap editing desain komik



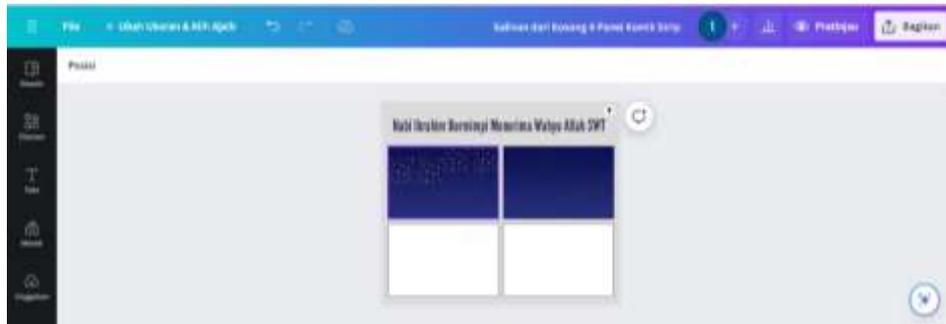
Gambar 7. Tahap editing desain komik

- g. Buatlah setiap judul dari inti cerita pada setiap section.

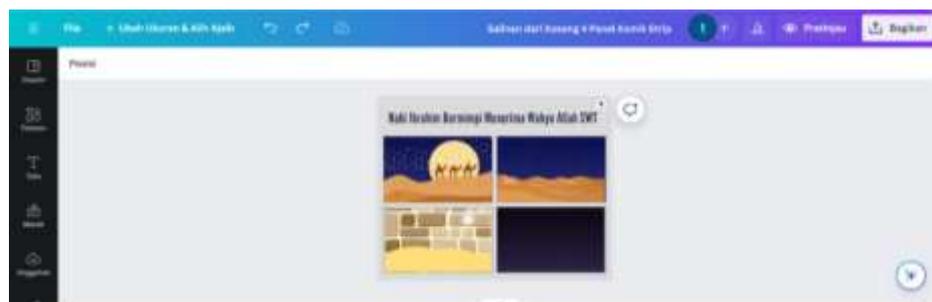


Gambar 8. Tahap editing desain komik

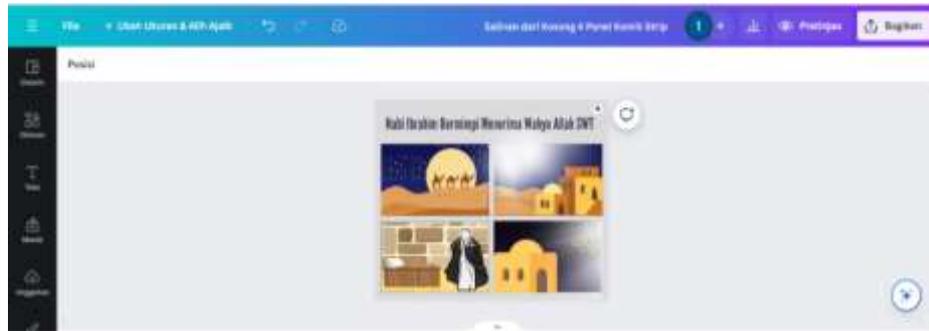
- h. Selanjutnya, mulai desain isi komik pada setiap section. Padukanlah antara elemen dan teks dialog yang sudah disusun sebelumnya. Begitupun pada slide-slide selanjutnya sampai akhir cerita.



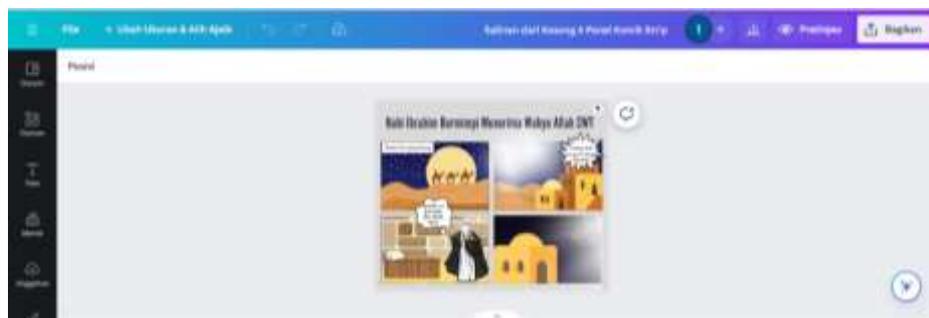
Gambar 9. Tahap editing desain komik



Gambar 10. Tahap editing desain komik

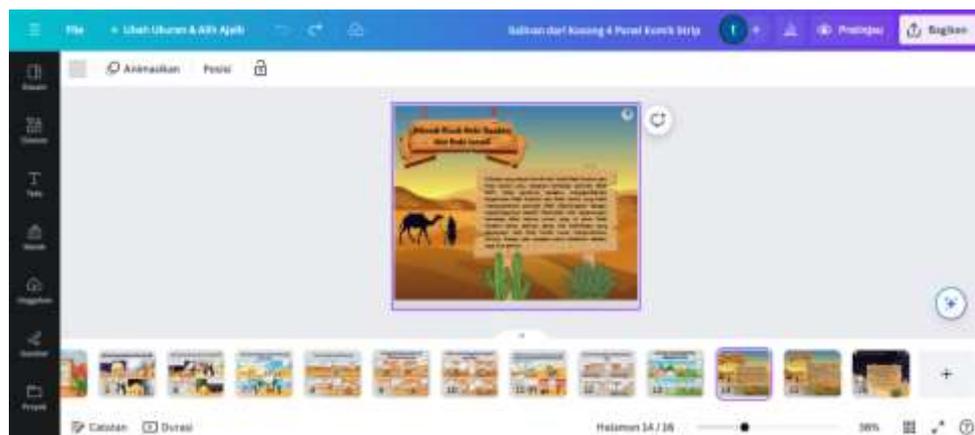


Gambar 11. Tahap editing desain komik



Gambar 12. Tahap editing desain komik

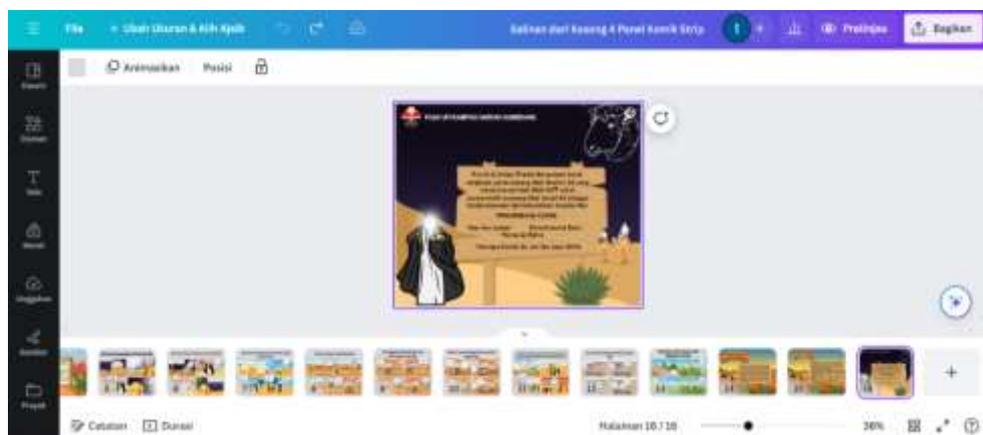
- i. Langkah selanjutnya, buatlah desai yang memuat hikmah cerita, daftar pustaka, dan identitas pengembang komik digital. Buatlah masing-masing pada slide yang berbeda.



Gambar 13. Tahap editing desain komik

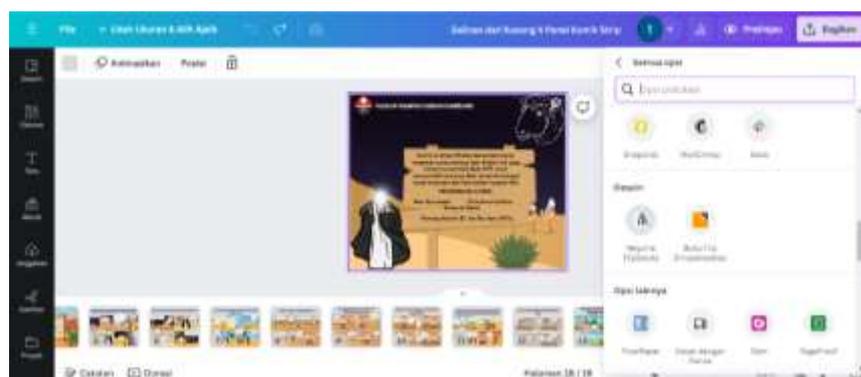


Gambar 14. Tahap editing desain komik



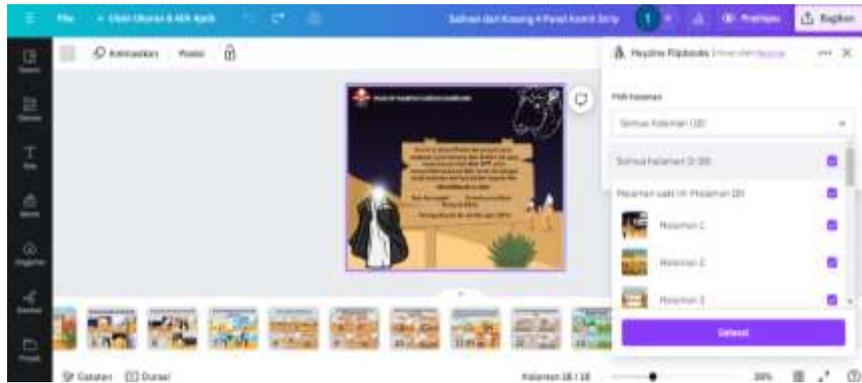
Gambar 15. Tahap editing desain komik

- j. Klik bagikan, lalu pilih website heyzine untuk ditautkan agar komik terpublikasi.

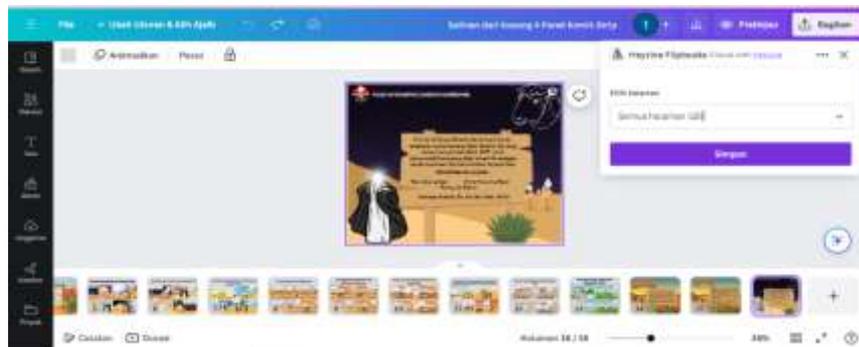


Gambar 16. Tahap pengunduhan desain komik

- k. Setelah itu, pilih semua halaman dan klik simpan.

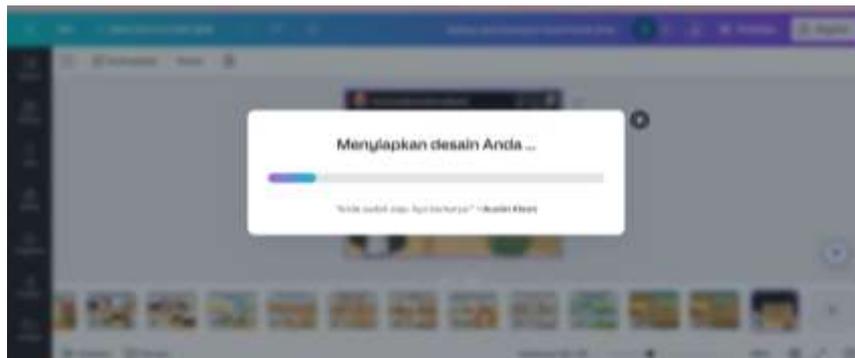


Gambar 17. Tahap pengunduhan desain komik



Gambar 18. Tahap pengunduhan desain komik

- l. Tunggu hingga proses penyimpanan desain selesai.



Gambar 19. Tahap pengunduhan desain komik

- m. Setelah desain tersimpan, selanjutnya akan diarahkan ke *website heyzine*. Lalu edit *page effect* dan *background* yang akan digunakan lalu klik save.



Gambar 20. Tahap pengintegrasian komik pada website heyzine

- n. Setelah tersimpan, komik digital sudah dapat di akses melalui tautan yang tersedia.



Gambar 21. Komik selesai dibuat

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun data hasil uji validasi ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut.

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) SD Negeri Kawungluwak 1. Pada validasi ahli materi meninjau 16 aspek serta kritik dan saran terhadap media pembelajaran apabila diperlukan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD	5
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
3	Kejelasan materi	5
4	Ketepatan urutan penyajian materi dalam media	5
5	Keruntutan penyajian materi	5
6	Kemenarikan penyajian materi	5
7	Kesesuaian penyajian contoh	5

8	Kebenaran, kejelasan dan kedalaman materi	5
9	Keselarasan gambar, tulisan dan warna	5
10	Letak gambar tidak mengganggu materi	5
11	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa	5
12	Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan	5
13	Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi	5
14	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa sekolah dasar	5
16	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5
Jumlah		80
Rata-rata skor		5
Kriteria		Sangat valid

Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen pengampu pada mata kuliah SPAI (Seminar Pendidikan Agama Islam) UPI Kampus Sumedang. Pada

validasi ahli media meninjau 2 aspek yang masing-masing aspek memuat 4 kriteria penilaian, serta dicantumkan juga kritik dan saran terhadap media pembelajaran apabila diperlukan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Aspek tampilan produk	
	a. Warna yang digunakan menarik dan sesuai untuk peserta didik sekolah dasar	5
	b. Tampilan animasi yang digunakan menarik	5
	c. Elemen gambar dan tokoh yang digunakan menarik untuk peserta didik sekolah dasar	5
	d. Latar dan adegan sesuai dengan alur cerita	5
2	Aspek tampilan tulisan	
	a. Tulisan yang digunakan menarik untuk peserta didik sekolah dasar	5
	b. Jenis tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca	5
	c. Jenis tulisan yang digunakan tidak membingungkan siswa	5
	d. Ukuran tulisan sesuai	4
Jumlah		39
Rata-rata skor		4,875
Kriteria		Sangat valid

4. Implement (Implementasi)

Pada tahap *implemet* ini, produk yang telah dikembangkan akan digunakan dan diimplementasikan untuk proses pembelajaran di kelas (Yulia et al. 2024). Impelementasi penerapan produk komik digital “Si Urban” telah dilakukan di SD Negeri 1 Kawungluwuk. Adapaun uji coba produk ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas 1 SD Negeri Kawungluwuk 1 sebanyak 35 siswa.

5. Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap *evaluate* (evaluasi) adalah tahap setelah produk divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan, kemudian dilakukan perbaikan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan (Dewi dan Setyaningtyas 2022). Pada tahap ini dilakukan pemberian angket respon siswa setelah semua siswa mencoba

produk yang telah peneliti buat yaitu komik digital. Untuk memperbaiki produk komik digital yang telah dibuat, peneliti menggunakan hasil jawaban

para siswa yang telah tercantum dalam angket respon penilaian siswa. Adapun hasil uji coba produk komik digital ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk pada Siswa

Nomor Siswa	Total skor	Rata-rata skor	Kriteria
1	46	4,6	Sangat baik
2	45	4,5	Sangat baik
3	48	4,8	Sangat baik
4	36	3,6	Baik
5	42	4,2	Sangat baik
6	39	3,9	Baik
7	44	4,4	Sangat baik
8	43	4,3	Sangat baik
9	43	4,3	Sangat baik
10	45	4,5	Sangat baik
11	44	4,4	Sangat baik
12	44	4,4	Sangat baik
13	34	3,4	Baik
14	32	3,2	Baik
15	35	3,5	Baik
16	44	4,4	Sangat baik
17	33	3,3	Baik
18	31	3,1	Baik
19	33	3,3	Baik
20	48	4,8	Sangat baik
21	46	4,6	Sangat baik
22	39	3,9	Baik
23	48	4,8	Sangat baik
24	48	4,8	Sangat baik
25	46	4,6	Sangat baik
26	33	3,3	Baik
27	36	3,6	Baik
28	32	3,2	Baik
29	49	4,9	Sangat baik
30	47	4,7	Sangat baik
31	48	4,8	Sangat baik
32	42	4,2	Sangat baik
33	45	4,5	Sangat baik
34	43	4,3	Sangat baik
35	46	4,6	Sangat baik
Jumlah skor		4,16	Sangat baik

Pembahasan

Menurut penelitian dalam jurnal Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar menunjukkan hasil analisis bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan media

pembelajaran IPS yang menggunakan komik digital. Langkah ini sesuai dengan arus pembelajaran abad ke-21 yang sangat terkait dengan teknologi. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mempelajari

sejarah Peristiwa Kebangsaan Bangsa Barat melalui perangkat gadget (Eva et al. 2020). Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Aeni, A. N., Vandini, et al. 2023) di SDN Gudang Kopi 1 tentang penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) untuk siswa kelas V SD dengan materi dakwah, disimpulkan bahwa KODAS efektif sebagai media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PAI. Dengan fitur gambar, teks, dan audio (podcast) sebagai tambahan media dakwah, KODAS mampu membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam belajar. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama di sekolah dasar dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan pemahaman dan spiritualitas siswa. Selain itu, didukung dari hasil penelitian (Willya et al. 2023) bahwa penggunaan komik digital telah efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, termasuk minat membaca, kebiasaan membaca, dan kemampuan siswa untuk merangkum dan menceritakan kembali isi yang telah dibaca. Temuan penelitian lain yang termuat dalam EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran juga mengungkapkan bahwa penggunaan komik elektronik atau digital telah terbukti dapat meningkatkan kenyamanan, ketertarikan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Media ini sesuai dan layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pengembangan produk media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat Rasulullah saw telah terbukti valid, praktis, menarik, efektif, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Mariana 2023).

Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya, maka peneliti membuat produk yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan bantuan aplikasi editing *canva* dan juga *website heyzine*. Aplikasi yang dibuat berupa komik digital untuk anak kelas 1 SD Negeri Kawungluwuk 1 yang dimana pada proses

pengembangan mediannya menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran komik digital diberi nama komik digital “Si Urban”. Komik digital ini didesain dengan memadukan teks dan juga gambar serta elemen-elemen yang dipadukan agar terlihat lebih menarik. Komik digital “Si Urban” dapat dengan mudah di akses dimanapun dan kapanpun seperti melalui handphone, laptop, dan komputer.

Pada tahap awal pengembangan model ADDIE dilakukan analisis yang dimana bertujuan untuk menganalisis kurikulum yang kemudian akan disesuaikan dengan materi yang cocok untuk siswa kelas 1 SD. Hasil dari analisis kurikulum tersebut dijadikan landasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang selanjutnya dilakukan pengembangan dengan membuat desain yang memadukan antara teks, gambar, dan juga elemen-elemen yang dapat menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media komik digital yang telah dibuat. Selanjutnya, desain yang telah dibuat dikembangkan menjadi sebuah produk dengan melauai tahap validasi terlebih dahulu. Validasi tersebut dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, produk komik digital yang telah dibuat diuji kelayakannya untuk selanjutnya diimplementasikan secara langsung kepada siswa kelas 1 SD Negeri Kawungluwuk 1. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas 1 di SD Negeri Kawungluwuk 1. Sedangkan untuk validasi ahli media dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah SPAI (Seminar Pendidikan Agama Islam). Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan jumlah skor 80 dari 80 dengan rata-rata skor 5 dan termasuk kategori sangat valid. Rata-rata skor pada penilaian validasi ahli materi menunjukkan bahwa kualitas materi produk termasuk ke dalam kategori sangat valid. Hal tersebut berarti produk komik digital “Si Urban” layak untuk digunakan. Dengan adanya media komik digital ini diharapkan para siswa lebih memahami materi yang

dijelaskan oleh guru. Untuk hasil dari validasi ahli media menunjukkan jumlah skor 39 dari 40 dengan rata-rata skor 4,875 dan termasuk kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas produk komik digital yang telah dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan. Setelah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa kelas 1 di SD Negeri Kawungluwuk 1. Respon siswa terhadap produk komik digital yang telah dibuat oleh peneliti yaitu memperoleh rata-rata skor 4,16 dengan kategori baik. Jadi, produk media pembelajaran komik digital "Si Urban" mampu menarik minat belajar siswa sehingga membantu siswa dalam memahami materi dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, desain dan tampilan komik digital yang menarik mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Komik digital memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh pemahaman tentang kisah Nabi, serta memfasilitasi guru dalam menyajikan materi sehingga siswa dapat lebih mudah membayangkan kisah-kisah tentang nabi. Hal ini didukung oleh penelitian berjudul "Penggunaan E-Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW" menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran tentang kenabian dapat meningkatkan minat anak terhadap cerita-cerita masa lalu, terutama kisah kehidupan Nabi Muhammad SAW yang penting untuk dipelajari oleh siswa SD (Aeni, A. N., Juneli, et al. 2022). Temuan penelitian yang dilakukan (Rahmawati dan Dewi 2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kisah keteladanan berpengaruh positif terhadap karakter siswa. Media kisah keteladanan ini mampu menanamkan nilai moral karena menyebarkan pengetahuan tentang apa

yang harus dan tidak boleh dilakukan orang pada kisah nabi Sulaiman AS. Muatan yang terdapat dalam kisah Nabi Sulaiman AS ini mengandung banyak sekali nilai-nilai, teladan, dan perilaku yang patut dicontoh oleh peserta didik. Selaras dengan penelitian tersebut, bahwa komik digital "Si Urban" mengemas secara menarik dan dilengkapi contoh gambar pengimplementasian nilai-nilai keteladanan atau hikmah mengimani kisah Nabi Ismail dan Nabi Ibrahim dalam tradisi berqurban. Sehingga, siswa dapat lebih mudah memahami nilai dan hikmah dari kisah yang dipelajari dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dihasilkan produk pengembangan komik digital yang cocok digunakan dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas 1 sekolah dasar dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu menceritakan secara sederhana kisah beberapa nabi yang wajib diimani. Kelayakan produk tersebut diperoleh melalui proses pengembangan yang melibatkan penilaian dari dosen validator sebagai ahli media dan guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SD Negeri Kawungluwuk 1 sebagai ahli materi pembelajaran.

Hasil penilaian dari ahli media, produk komik digital yang dikembangkan mendapat nilai kelayakan rata-rata sebesar 4,875, dengan kategori "sangat valid" yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dan kelayakan materi pembelajaran mencapai nilai 5,00. Pada tahap uji coba produk di lapangan, media tersebut mendapatkan penerimaan positif dari para siswa dengan nilai respon sebesar 4,16 dengan kriteria "sangat baik". Dari hasil penilaian tersebut, para siswa setuju bahwa penggunaan media komik digital memberikan kemudahan bagi mereka untuk memahami materi

pembelajaran. Selain itu, dampak dari adanya uji coba produk tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih cepat menerima dan memahami materi melalui media yang menarik dan berbasis digital yang memang relevan dengan tuntutan zaman sekarang ini. Saran bagi guru yaitu, terciptanya pembelajaran yang bermakna bagi siswa dilatarbelakangi oleh kemampuan guru yang harus bisa beradaptasi dan melek terhadap teknologi terutama dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan asyik untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Ariefin MR, Rizky H, Handika Hidayat Y. 2023. Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. 7(20):194–208.
- Aeni, A. N., Aulia CR, Fauziah LEN, Fernando Y. 2022. Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. J Basicedu. 6(3):4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>.
- Aeni, A. N., Djuanda D, Maulana M, Nursaadah R, Sopian SBP. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. Muallimuna J Madrasah Ibtidaiyah. 8(2):28. doi:10.31602/muallimuna.v8i2.9375.
- Aeni, A. N., Juneli JA, Indriani E, Septiyanti IN, Restina R. 2022. Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. Al-Madrasah J Pendidik Madrasah Ibtidaiyah. 6(4):1214. doi:10.35931/am.v6i4.1113.
- Aeni, A. N., Vandini D, Laksmi Putri D, Raksa Wigena N. 2023. Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. 7(3):1121–1130. doi:10.35931/am.v7i2.2121.
- Anggraeni MD, Mucharromah R, Taqiyya BZ, Fadilah RE, Mahardika IK, Yusmar F. 2023. Perkembangan Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. FKIP e-PROCEEDING.:1–5.
- Aslan. 2018. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. J Kaji Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hub Int. 1(1):76–94.
- Az Zahra T, Kusuma Dewi R, Ayu Lestari D, Gustian Nugraha R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook ”Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. J Basicedu. 8(1):615–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>.
- Dewi FR, Setyaningtyas E. 2022. Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. J Basicedu. 6(5):8652–8665. doi:10.31004/basicedu.v6i5.3884.
- Effendi D, Wahidy DA. 2019. Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Pros Semin Nas Pendidik Progr Pascasarj Univ Pgri Palembang.:125–129.
- Eva RPVB, Sumantri MS, Winarsih M. 2020. Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. J Pendidik Dasar.:1–8.
- Gunadi RP, Zulaikha Z, Nugraha FR, Aeni, A. N., 2023. Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin

- Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *Fondatia*. 7(2):457–469.
doi:10.36088/fondatia.v7i2.3453.
- Husaini M, Raden I, Lampung I, Purnawirawan J, 05 N, Lampung KB. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-education). *J Mikrotik*. 2(1):1–5.
- Mariana D. 2023. Pengembangan Media E-Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA J Pendidik dan Pembelajaran*. 4:2031–2038.
<http://jurnaledukasia.org>.
- Nurhidayatulloh AT, Feronika R, Khoirunnisa R, Sari SSK, Aeni. A. N., 2023. Pengembangan di Co-Book (Digital Comic dan E-Book) Kisah Hijrah Rasulullah SAW sebagai Media Pembelajaran PAI di SD. *J Pendidik Tambusai*. 7(1):4280–4288.
doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5919>.
- Purnawanto A. T., 2024. Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *J Ilm Pedagog*. 20(1):75–94.
- Rahmawati S, Dewi NK. 2020. Dampak media pembelajaran kisah keteladanan terhadap karakter peduli sosial dan prestasi belajar anak sekolah dasar. *J Civ Media Kaji Kewarganegaraan*. 17(2):153–163. doi:10.21831/jc.v17i2.30574.
- Rohmah A, Januar Saputra H, Listyarini I. 2020. Pengembangan E-Magazine Berbasis Android dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *J Elem Sch*. 7(2):290–296.
- Septikasari R, Frasandy RN. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. :107–117.
- Willya AR, Luthfiyyah A, Simbolon PC, Marini A. 2023. Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *J Pendidik Dasar dan Sos Hum*. 2(3):449–454.
- Yulia R, Isrok’atun, Aeni, A.N., 2024. Kajian Dampak Tiktok Pada Siswa Sekolah Dasar: Kelebihan, Kekurangan, Dan Implikasi Pendidikan. *J Elem Edukasia*. 7(1):2303–2319.