

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SAHABAT BELAJAR AKHLAK “SABELAK” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD KELAS II

Nisa Khoerunajah¹, Farah Nur Fadhilah², Aning Novita³, Ani Nur Aeni⁴

Email : nisakhoerunajah@upi.edu¹, farahnfdhlh@upi.edu², novitaning@upi.edu³,
aninuraeni@upi.edu⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of digital comic learning media in learning Islamic Religious Education in grade II Elementary School. This research method is Design & Development (D&D). The media developed is in the form of digital comics. Based on the results of the study, it was found that before using comics, grade II students were still unfamiliar with the term good morals, while after using comics grade II students could know 4 to 5 kinds of good morals. Thus, it is proven that the use of digital comics as a learning medium is able to increase students' knowledge of good morals.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 2 Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah *Desain & Development* (D&D). Media yang dikembangkan berbentuk komik digital. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan informasi bahwa sebelum penggunaan komik, peserta didik kelas 2 masih asing dengan istilah akhlak baik sedangkan setelah penggunaan komik peserta didik kelas 2 dapat mengetahui 4 hingga 5 macam akhlak baik. Dengan demikian terbukti bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran mampu mendongkrak pengetahuan peserta didik mengenai akhlak baik.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari adanya kegiatan penyampaian informasi, untuk mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan sebuah alat. Alat tersebut disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan minat siswa akan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, karena motivasi dan minat belajar siswa merupakan salah satu faktor tersalurkannya informasi serta keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran.

Permasalahan ditemukan pada siswa kelas II SDN Singkup. Berlandaskan pada hasil observasi, pembelajaran yang masih diterapkan adalah pembelajaran dengan metode konvensional dimana siswa hanya berperan pasif sebagai pendengar dan guru berperan aktif sebagai penyalur informasi. Siswa menganggap bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan materi yang disampaikan seperti berulang. Beberapa hal tersebut dapat menjadi faktor kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Akibatnya, pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan rendah dan berimbas pula terhadap rendahnya tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi mereka agar tertarik dengan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian Purnama, Unty Bany., Mulyoto, dan Deny Tri Ardianto (2015) prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran komik digital. Pernyataan tersebut berlandaskan pada rata-rata nilai siswa yang jauh lebih tinggi pada saat penggunaan komik digital dibanding dengan penggunaan gambar biasa sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Setyaningsih, Harum Aris., Winarno, Muh Hendri Nuryadi (2016), menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara kelas dengan penggunaan media pembelajaran komik digital sebesar 79,80 lebih tinggi daripada kelas dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang sebagian besar proses pembelajaran dikontrol oleh guru sebesar 74,84.

Dari hasil penelitian dan jurnal tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar siswa dapat lebih mudah tumbuh dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa (Sudjana dan Rivai, 2010:2). Materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus disusun semenarik mungkin agar perhatian dan minat siswa terpusat pada pembelajaran. Pada umumnya, anak usia kelas II SD menyukai gambar-gambar kartun seperti yang terdapat dalam komik. Komik menyajikan banyak gambar dengan tulisan yang tidak terlalu banyak, hal tersebut mendukung kemampuan rata-rata siswa kelas II SD yang baru

bisa membaca. Dengan tulisan yang pendek pula, siswa akan tertarik dan tidak mudah bosan saat membacanya. Hal tersebut dapat mendukung potensi pengembangan media pembelajaran komik digital. Melalui media komik, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak akan monoton sebab didalamnya terdapat gambar-gambar kartun yang disukai dan menarik perhatian siswa.

Kesimpulan yang didapat adalah media pembelajaran merupakan alat yang membantu dan memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran yang mampu memotivasi serta menarik minat dan perhatian siswa. Satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu komik digital, komik yang berbentuk digital berbasis elektronik yang dapat diakses melalui ponsel pintar dan perangkat keras lain seperti laptop atau komputer serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Desain & Development* (D&D) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian *Desain & Development* dilakukan untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut (Ellis & Levy, 2010).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Tujuan pendekatan kualitatif adalah untuk memperoleh data sejauh mana pengaruh penggunaan media komik digital terhadap pembelajaran yang dilakukan siswa kelas II. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data pencapaian hasil peningkatan pembelajaran berupa persentase.

Penelitian produk dilakukan secara langsung di SD Negeri Singkup yang bertempat di Desa Singkup Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan pada hari Sabtu, 19 Maret 2022 yang dilaksanakan selama 50 menit saat jam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Siswa SD Negeri Singkup kelas II sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki menjadi target dalam penelitian. Alasan penelitian ini dilakukan di kelas II sebab siswa dianggap sudah mampu membaca lancar dan berdasarkan materi yang terdapat dalam kurikulum kelas II mengenai akhlak baik.

Pelaksanaan prosedur penelitian diuraikan menjadi beberapa langkah sebagai berikut: 1) Melakukan observasi ke lokasi terkait mengenai permasalahan yang terjadi. 2) Merancang desain media pembelajaran. 3) Mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini mulai diciptakan komik SABELAK sebagai media pembelajaran. 4) Menguji coba produk. 5)

Mengambil data melalui pengisian angket lewat google form kepada siswa dan guru. 6) Menyimpulkan hasil penilaian yang nantinya akan menjadi kesimpulan penelitian.

Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan melaksanakan observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Data yang akan diambil berupa (a) respon guru terhadap produk dan (b) respon siswa terhadap produk, dan (3) hasil pembelajaran siswa.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan, diantaranya terdiri dari instrumen kesesuaian konten, kepraktisan, keefektifan, dan kualitas produk. Instrumen kepraktisan diberikan untuk mengumpulkan data kepraktisan yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa. Instrumen efektivitas digunakan untuk mengumpulkan data berupa keefektifan produk yang dikembangkan dan diperoleh melalui proses pengamatan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, (berupa penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan). Peneliti menggunakan angket secara online melalui google form yang diisi oleh siswa kelas II dan beberapa guru yang berhubungan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam menganalisis data pada penelitian ini menggunakan analisis naratif untuk meneliti langsung permasalahan yang terkandung dalam data sekaligus untuk mengetahui pengaruh terhadap siswa dan penilaian kepuasan terhadap produk yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dengan tema Pendidikan dalam Perspektif Islam yang membahas mengenai akhlak dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi tujuan dilaksanakan penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran komik digital yang berjudul “Sahabat Belajar Akhlak (SABELAK)” dikembangkan untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar di SD Negeri Singkup.

Guru sekolah mengatakan bahwa selama pengkondisian literasi mereka hanya menggunakan buku pegangan, LKS, dan video di youtube sebagai media pembelajaran. Selain itu, para peserta didik merasa membutuhkan media literasi lain yang lebih menarik. Sama halnya dengan penggunaan komik digital sebagai sarana untuk memperkuat dan menarik minat para ulama untuk membaca dan memahami isi materi secara lebih mendalam terkait dengan materi yang disajikan.

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penilaian terhadap produk kepada guru dan siswa kelas 2. Penilaian oleh guru lebih mengutamakan terhadap aspek pembelajaran, konten, bahasa, visual dan kebermanfaatan. Secara aspek pengaturan dan visual untuk menjadi produk komik digital yang berkualitas, maka diperlukan validasi media oleh guru dengan

materi pembelajaran akhlak dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 2 SD. Guru menilai konten materi dari produk Komik SABELAK sudah sesuai dengan tema maupun kompetensi dasar yang dikembangkan. Kemenarikan produk juga menjadi perhatian. Guru menilai bahwa kebermanfaatan produk Komik SABELAK memberi inovasi terhadap pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kualitas produk juga perlu dinilai oleh siswa sebagai pengguna utama dari produk tersebut. Angket siswa lebih mengutamakan pada penilaian produk, seperti aspek kemenarikan produk, pemahaman siswa terhadap informasi yang disajikan dalam produk, dan kemudahan penggunaan produk. Informasi dan data yang diperoleh dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media komik digital yang dapat diakses melalui ponsel ataupun menggunakan bantuan smartboard yang tersedia di sekolah. Bagi siswa, produk komik SABELAK merupakan hal baru dan menarik.

1.4	Meyakini Hadis yang terkait dengan perilaku hidup bersih dan sehat
2.4	Menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat sebagai implementasi pemahaman Hadis yang terkait dengan perilaku hidup bersih dan sehat
3.8	Memahami sikap kerja sama dan saling tolong menolong
4.8	Mencontohkan sikap kerja sama dan saling tolong menolong

Setelah dilaksanakan observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru, peneliti memperoleh hasil bahwa selama pengoperasian media pembelajaran komik digital guru tidak mengalami kesulitan, namun guru memberikan saran bahwa isi cerita dari Komik SABELAK perlu diberi penambahan karena terlalu singkat untuk ukuran sebuah komik.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan berpijak pada tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Namun peneliti hanya mengambil empat tahap dari sepuluh tahap yang memiliki kesamaan tujuan. Keempat tahap yang dimaksud meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi dan uji coba.

Tahap pertama yaitu pengumpulan informasi yang dilakukan dengan melakukan observasi di SDN Singkup untuk mengetahui masalah-masalah yang guru alami dalam proses pembelajaran. Setelah observasi dilakukan, peneliti menemukan masalah yaitu terkait ketersediaan perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk bisa aktif dalam pembelajaran, khususnya bahan ajar untuk permulaan dan pembiasaan budaya membaca pada siswa. Berdasarkan analisis tersebut, menunjukan bahwa perlu dilakukan pengembangan bahan ajar yang mampu mengarahkan siswa untuk memiliki kemauan untuk terlibat aktif

selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Bahan ajar yang dikembangkan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa. Selain itu, kesesuaian dalam penyajian pembelajaran harus memperhatikan tahapan membaca anak agar tidak membuat siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dalam mendukung pengembangan bahan ajar atau produk, maka peneliti melakukan analisis dengan meninjau standar isi yang meliputi studi pustaka dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 2, diantaranya:

Tahap kedua yaitu dilakukan tahap perancangan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan terhadap produk pengembangan komik digital SABELAK untuk pembelajaran Pendidikan Agama di kelas 2 yang diarahkan agar komik digital mudah untuk disajikan oleh guru dan mudah bagi siswa dalam menyerap pembelajaran. Tahap perancangan dimulai dari pemilihan media yang sesuai dengan kemampuan dan situasi siswa untuk mendukung pengembangan media yang tepat agar permasalahan yang terjadi di kelas dapat terselesaikan. Pada tahap desain akan menggambarkan bentuk awal pembuatan media, yang meliputi proses awal hingga pembuatan selanjutnya. Dalam tahap ini, sampul atau bagian terluar dari buku akan dirancang untuk menggambarkan isi cerita. Desain sampul diharapkan dapat membuat pembaca memahami apa yang akan dipelajari dari komik yang dibuat.

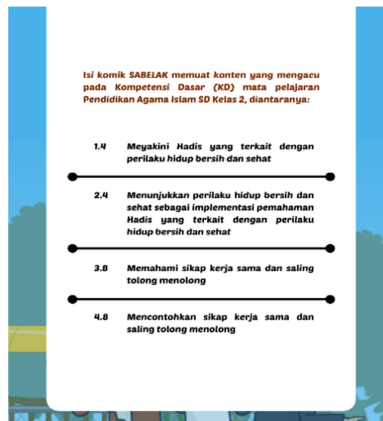
Gambar desain sampul komik digital



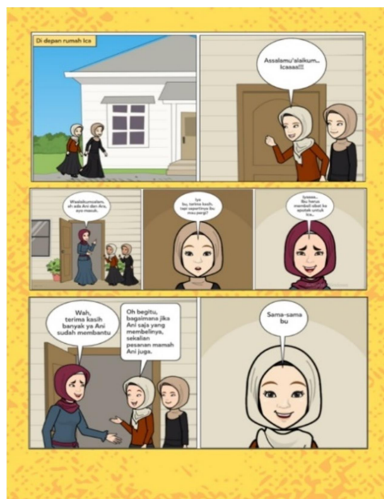
Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahapan pengembangan merupakan tahap mencipta sebuah produk dari isi materi yang telah ditentukan pada tahap perancangan. Pembuatan produk dibantu dengan aplikasi digital untuk mendesain dan membuat secara keseluruhan produk. Dalam tahap pengembangan produk media pembelajaran komik digital memuat proses pembuatan papan cerita, pembuatan tata letak, dan penulisan alur cerita yang mengacu pada Kompetensi Dasar yang sudah ditentukan. Mengacu pada konten materi yang

diambil dari kompetensi dasar PAI, maka karakter yang disajikan dalam komik digital didesain dan dikemas dengan nuansa islami, seperti karakter yang dibuat menggunakan pakaian tertutup dan berhijab. Bahasa yang digunakan dalam konten dirancang agar mudah dipahami oleh siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar kelas 2 yang menjadi sasaran utama sebagai pengguna produk pengembangan.

Kompetensi dasar yang digunakan sebagai rujukan, dimuat dalam komik digital

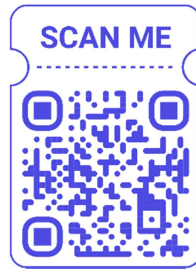


Pembuatan papan cerita, tata letak, dan karakter



Hasil akhir dari produk komik digital dibuat agar mudah untuk diakses secara offline maupun online, sehingga komik diupload ke dalam *google drive* dan diintegrasikan menggunakan kode QR menjadi alternative untuk memberi kemudahan ketika mengakses komik digital.

Kode QR untuk akses produk komik digital SABELAK



Setelah pengembangan produk selesai, maka masuk pada tahap keempat yaitu diperoleh media pembelajaran komik digital yang memuat materi akhlak dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II di Sekolah Dasar untuk dilakukan penilaian atau uji coba kelayakan terhadap produk. Tahap ini melakukan kegiatan penilaian dengan mengajukan angket melalui google form kepada guru dan siswa kelas 2 dengan diberi arahan terlebih dahulu oleh peneliti mengenai prosedur penggunaan produk dan pengisian angket. Dari hasil angket, diperoleh data yang dapat digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk komik digital yang dikembangkan. Penilaian media mencakup penilaian kepraktisan produk yang dilihat dari respon guru dan siswa dengan menggunakan instrumen angket skala 4. Penilaian kepraktisan produk diambil dari respon guru dan respon siswa terhadap produk komik digital “SABELAK”. Hasil penilaian kepraktisan produk dilihat dari respon guru dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk Dilihat dari Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Guru I	Guru II
1	Produk memberi kemudahan bagi guru untuk mengajarkan materi pada peserta didik	4	4
2	Produk memberi kemudahan bagi guru untuk menarik minat peserta didik	4	4
3	Gambar dalam produk memberi kemudahan guru untuk membantu peserta didik memahami materi	4	3
4	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan urutan materi	3	3
5	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	4	4
Jumlah Skor yang Diperoleh		19	18
Persentase Kepraktisan		95%	90%
Rata-rata Kepraktisan		92.5%	
Kategori		Sangat Praktis	

Respon guru dibutuhkan untuk mengetahui penilaian terkait tingkat kepraktisan produk komik digital dalam pembelajaran. Persentase kepraktisan media pembelajaran komik digital SABELAK yang diperoleh dari respon guru tergolong pada kategori sangat praktis dengan

nilai sebesar 92.5%. Hal ini membuktikan bahwa guru menganggap produk pengembangan komik digital SABELAK mudah digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan, untuk melihat kepraktisan dari respon siswa dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk Dilihat dari Respon Siswa

No	Pertanyaan	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan warna tampilan produk	91.07%	Sangat Praktis
2	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh siswa	91.07%	Sangat Praktis
3	Gambar yang disajikan pada produk memudahkan siswa memahami materi	89.28%	Sangat Praktis
4	Penggunaan produk mudah	94.64%	Sangat Praktis
5	Tahapan kegiatan pada produk mudah dipahami	89.28%	Sangat Praktis
6	Materi yang disajikan pada produk mudah dipahami	91.07%	Sangat Praktis
7	Materi yang disajikan pada produk memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	92.85%	Sangat Praktis
8	Siswa berpartisipasi aktif dalam penggunaan produk	91.07%	Sangat Praktis
Presentasi Kepraktisan		91.29%	Sangat Praktis

Hasil dari penyebaran angket terhadap siswa secara umum diperoleh persentase kepraktisan produk sebesar 91,29% yang tergolong pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan oleh guru dan siswa, maka diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan mudah dan praktis untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar kelas 2.

Uji keefektifan produk ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat selama proses penelitian berlangsung. Siswa terlihat antusias dan berpartisipasi secara aktif selama proses penelitian. Tidak hanya itu, siswa mampu menjawab dengan benar beberapa pertanyaan yang diajukan secara spontan oleh peneliti.

Media komik digital menjadi salah satu media hasil pengembangan dari kegiatan proses pembelajaran terhadap hasil penelitian terdahulu. Hasil Penelitian dibuat dalam bentuk laporan penelitian yang berjudul Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak “SABELAK” sebagai Media Pembelajaran di SD Kelas 2. Penelitian ini mengungkapkan bahwa muncul pengaruh dari penggunaan media komik digital terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa pada kompetensi dasar yang menjelaskan tentang akhlak, kerjasama, tolong menolong, peduli lingkungan, dan bersikap jujur. Selain itu, komik digital yang peneliti buat dengan judul Sahabat Belajar Akhlak “SABELAK” memberikan hasil bahwa terdapat perubahan akhlak siswa setelah membaca komik.

PENUTUP

Pengembangan produk media pembelajaran komik digital Sahabat Belajar Akhlak "SABELAK" yang melalui berbagai tahapan telah berhasil diselesaikan. Hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan media komik digital dapat memberi peningkatan pemahaman siswa terkait pembelajaran akhlak. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase capaian hasil pembelajaran siswa kelas II yang nyaris sempurna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dapat mendongkrak motivasi dan minat serta perhatian siswa kelas II SD Negeri Singkup sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2018). Pendidikan Nilai, Moral, dan Karakter. Bandung: UPI Press.
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- F, Yanti. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa dalam Pembelajaran SAINS di Sekolah Dasar. *JIPPSD* 1 (2).
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *TERAMPIL*. Vol. 4 No. 1.
- Kristiyanto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Development of Comic Media on Learning Theme 7 Sub- Theme 4 In Third Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 530–536.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *MATHEMA*. Vol. 3 No. 1.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran. *MUADDIB*. Vol. 5 No. 1. 10.24269/muaddib.v5i1.101
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Wahid, F. S., Mutaqin. A., & Yasin (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar. *Open Journal System*. Vol.16 No.5, 6873-6882.<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

