

Pengembangan di Co-Book (Digital Comic dan E-Book) Kisah Hijrah Rasulullah SAW sebagai Media Pembelajaran PAI di SD

**Ahmad Taufik Nurhidayatulloh¹, Ranti Feronika², Risnawati Khoirunnisa³,
Septyana Shalsa Kurnia Sari⁴, Ani Nur Aeni⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: ahmad.taufik2103304@upi.edu¹, rantiferonika20@upi.edu²,
risnawati25@upi.edu³, septyana.sh@upi.edu⁴, aninuraeni@upi.edu⁵

Abstrak

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman, namun hal tersebut perlu disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menjadi jawaban atas kurangnya minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif. Dengan ini peneliti memanfaatkan model desain dan penelitian pengembangan yang disebut Design and Development (D&D). Teknik pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara wawancara, observasi, dan pemberian angket atau kuesioner kepada guru dan siswa. Oleh karena itu, Di Co-Book hadir untuk mengatasi permasalahan tersebut. Di Co-Book merupakan buku digital dan komik digital berbasis website yang hadir dengan tampilan animasi yang memungkinkan untuk menarik perhatian siswa. Di Co-Book bertujuan agar guru bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media berbasis teknologi yang mudah untuk diakses kapan saja dan dimana saja.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Teknologi, E-Comic, E-Book*

Abstract

Basically, learning media is an important component in the learning process. The effectiveness of a learning medium can determine student learning outcomes. The development of learning media needs to be done in line with the demands of the times, but it needs to be adjusted to the teacher's ability to operate technology. The use of technology in learning activities can be used as an alternative to be the answer to students' lack of interest in learning. The selection of learning media should be adjusted to the interests of students. The development of technology-based learning media should be able to foster students' interest in learning. Technology-based learning activities that are easily accessible need to be implemented as soon as possible so that learning activities can make it easier for students to understand the material taught. Therefore, Di Co-Book is here to solve these problems. Di Co-Book is a website-based digital book and comic that comes with an animated display that allows it to attract students' attention. Di Co-Book aims to enable teachers to carry out learning activities with technology-based media that are easy to access anytime and anywhere.

Keywords: *Learning Media, Technology, E-Comic, E-Book*

PENDAHULUAN

Pandangan siswa di Indonesia akan pembelajaran masih sangat mengkhawatirkan, para siswa masih mengenal pembelajaran sebagai aktivitas yang membosankan, karena

adanya pandangan ini berdampak pada timbulnya rasa malas untuk melakukan pembelajaran apalagi dikalangan siswa sekolah dasar yang masih berada pada dunia bermain, hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan sangat monoton dan tidak menyesuaikan dengan keinginan atau kebutuhan siswa. Sehingga hal ini dapat menurunkan kecenderungan dan minat belajar di kalangan siswa (Ratnawati & Werdiningsih, 2020).

Namun permasalahan ini seakan-akan masih belum teratasi dengan baik, karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dengan optimal oleh guru. Media pembelajaran digunakan untuk menarik minat dan menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan guru tanpa rasa jenuh dan bosan (Sartika et al., 2020). Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sebagai bentuk optimalisasi dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut agar tercipta kondisi pembelajaran yang lebih baik (Ardiansyah, 2021). Inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media atau proses pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi (Aeni, Djuanda, et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik, kini mudah untuk dibuat dan didapatkan dengan bantuan teknologi, seperti video animasi, *quiz* interaktif, *e-book* dan lain-lain.

Dalam pemanfaatan teknologi *e-learning*, guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengoperasikan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar agar mereka dapat memberikan materi pembelajaran dengan baik (Widianto, 2021). Sehingga dalam kasus ini keterampilan TIK dan kemampuan dalam pemilihan media secara benar sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang guru (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Tapi sebagian besar guru masih kurang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan teknologi (Huriyatunnisa, 2022). Keterbatasan tersebut seharusnya membuat guru dapat termotivasi untuk mampu berinovasi dan memanfaatkan segala hal yang berada di lingkungan sekitar (Budiyono, 2020). Bahkan guru dapat menggunakan media sederhana dan mudah dalam penggunaannya seperti halnya Canva dan Google Site.

Pemilihan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dapat disesuaikan dengan ketertarikan siswa, seperti halnya komik. Dengan dibuatkannya komik sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa senang akan suatu bacaan, apalagi jika tipe belajar siswa visual, karena pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan gaya belajar siswa merupakan cara terbaik dengan tujuan penyerapan materi pembelajaran dengan cepat (Rahmi & Samsudi, 2020).

Namun pembuatan komik masih digunakan untuk media hiburan semata, sehingga dibuatkannya komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang layak untuk dicoba. Materi pun perlu untuk disesuaikan agar cocok dengan karakteristik komik sehingga siswa merasa senang ketika membaca komik tersebut dan tidak merasakan bahwa sedang melakukan pembelajaran. Materi yang disampaikan dapat berupa sebuah kisah seperti halnya kisah Nabi dan Rasul di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dalam penyampaian materi kisah Nabi dan Rasul, biasanya guru masih mengajarkan materi ini dengan teknik ceramah ataupun cara konvensional. Penyampaian materi tersebut mungkin cocok jika pembelajaran dilakukan di sekolah, namun siswa juga memerlukan adanya penguatan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengaksesnya di luar sekolah. Di era sekarang, sebaiknya teknologi dilibatkan dalam pengadaan media pembelajaran. Namun sebagian siswa masih saja belum memiliki perangkat teknologi, seperti *handphone*, laptop atau perangkat teknologi lainnya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat diakses dengan menggunakan teknologi maupun tanpa teknologi seperti halnya *e-book*. *E-book* adalah buku digital yang didalamnya terdapat gambar dan teks dibuka dengan laptop, komputer, atau *handphone* (Aeni, Juneli, et al., 2022). Selain bisa diakses dengan menggunakan teknologi, *e-book* juga bisa di cetak berbentuk *hardfile* atau buku cetak.

Penguatan materi pembelajaran yang telah disampaikan di sekolah dapat dilakukan dengan cara mengadakan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja seperti halnya media pembelajaran dalam bentuk website karena beberapa keuntungan yang

ditawarkan oleh penggunaan website sebagai media pembelajaran disampaikan oleh (Panjaitan et al., 2022) yaitu: 1) kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat memperluas pengetahuannya; 2) peserta didik dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, seperti mengamati dan mencoba daripada hanya mengamati penjelasan guru; 3) penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat memberikan banyak referensi tambahan bagi peserta didik untuk memperluas wawasan tentang materi pembelajaran.

Salah satu media website yang dapat dibuat dengan mudah, sederhana dan cara pengaksesan yang tidak rumit adalah Google site. Website itupun hanya membutuhkan *smartphone* dan koneksi internet, tidak perlu mengunduh perangkat lunak apapun. Google Site dapat dijadikan sebagai wadah media pembelajaran yang cukup menarik seperti halnya *e-book*. Dengan Google Site akan meminimalisir terhapusnya file *e-book* tersebut dan dapat menggabungkan beberapa bentuk fitur atau konten yang berbeda, seperti *e-book* yang digabungkan dengan quiz. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik antusias siswa dalam belajar dan dapat mudah digunakan atau diakses oleh guru maupun siswa, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai pengguna dan materi yang dibawakan.

Dengan demikian rencana pemecahan masalah tersebut yaitu dengan membuat sebuah produk media pembelajaran dengan nama "Di Co-Book (*Digital Comic dan E-Book*)". Dengan produk ini dapat memungkinkan guru dan siswa menggunakannya dengan leluasa karena didesain secara mudah dan sederhana, serta menggunakan bantuan Google Site sebagai platform tempat mengaksesnya. Desain dari produk ini disesuaikan dengan sasaran produk yaitu anak sekolah dasar. Tidak hanya itu saja, Di Co-Book juga menyediakan fitur *quiz* interaktif dengan menggunakan platform Kahoot, sebagai bahan evaluasi akan pemahaman materi serta terdapat *e-book* yang dapat diakses dengan teknologi maupun non teknologi. Adapun, media bacaan yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar yaitu dalam bentuk komik yang menceritakan mengenai perjalanan hijrah Rasulullah SAW ke Yastrib. Maka dari itu, produk Di Co-Book ini relevan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV sekolah dasar.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran agar bisa membangun minat belajar siswa. Seperti dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik minat belajar siswa. Maka dari itu, penelitian yang kami lakukan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *digital comic & e-book* pada proses pembelajaran "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib" di SDN Cikondang III. Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui desain, penggunaan dan kebermanfaatannya media Di Co-Book sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya minat baca. Serta mengetahui penilaian penggunaan produk ini jika diterapkan sesuai dengan sasaran yaitu siswa kelas 4 sekolah dasar di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kurikulum 2013.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh pendidik guna melihat aspek perkembangan kognitif peserta didik mengenai materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib. Dengan ini peneliti memanfaatkan model penelitian Design and Development (D&D) dengan desain pengembangan ADDIE. Pengembangan model ADDIE berisi tentang pembuatan sebuah rancangan produk, dan produk ini sudah meliputi kegiatan-kegiatan yang ada didalamnya. Tahapan desain telah disusun berupa kerangka cara berpikir secara abstrak mengenai suatu hal yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar dan siap untuk diimplementasikan. Model desain dan pengembangan D&D merujuk pada peneliti dapat menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan (Nurjanah et al., 2021). Model penelitian D&D ini sama dengan model

penelitian lainnya yaitu mempunyai prosedur atau tahapan sistematis yang dibutuhkan dari awal hingga akhir penelitian. Dalam desain pengembangan D&D ini terdapat enam prosedur yang harus dilalui, yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba dan komunikasikan hasil uji coba produk.



Gambar 1. Model Desain Pengembangan D&D

Tahap 1 mengidentifikasi masalah, yaitu mengidentifikasikan hubungan masalah yang ada dengan riset. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap 2 mendeskripsikan tujuan, yaitu merancang media dan mengembangkan media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan guru dalam ketidakmampuannya dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap 3 desain dan pengembangan produk, dalam tahap ini peneliti membuat rancangan desain produk dengan menggunakan media berbasis website, yang di dalamnya terdapat *e-book*, *e-comic*, dan *quiz*. Tahap 4 uji coba, tahap ini peneliti menguji coba produk yang dilakukan dengan cara observasi langsung ke lapangan kepada kelas IV di SDN Cikondang III untuk melihat keefektifan dan kelayakan produk yang dibuat yang diawasi langsung ahli di SDN Cikondang III. Tahap 5 evaluasi hasil uji coba, pada proses ini peneliti melakukan evaluasi dari hasil uji coba. Peneliti mengujicobakan produk yang telah dibuat kepada para ahli dan pengguna secara langsung untuk mengumpulkan data sebagai validasi desain media yang dikembangkan. Dalam proses ini juga peneliti melakukan evaluasi produk yang ditemukan saat uji coba berlangsung kepada ahli SDN Cikondang III. Tahap 6 komunikasikan hasil uji coba, tahap ini peneliti melakukan kegiatan untuk melaporkan hasil uji coba produk yang telah dibuat baik berupa laporan tertulis maupun tidak tertulis.

Pendapat yang bersumber dari para ahli. Dalam hal yang dimaksud dengan para ahli adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dari SDN Cikondang III. Setelah instrumen diimplementasikan mengenai aspek-aspek media pembelajaran, maka dikonsultasikan kepada para ahli kemudian diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Teknik pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara wawancara, observasi, dan pemberian angket atau kuesioner kepada guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023. Berkenaan dengan metode penelitian yang digunakan, partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN Cikondang III yang berlokasi di Jl. Baturaga, Cikondang, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, Indonesia.

Untuk memudahkan dalam pembacaan, data yang sudah ada dianalisis menjadi bentuk persentase dengan mengacu kepada format dibawah ini:

Tabel 1. Presentase Kelayakan

No	Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
1.	4	76% - 100%	Sangat Baik
2.	3	51% - 75%	Baik
3.	2	26% - 50%	Kurang
4.	1	0% - 25%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dan pembahasan mengenai penggunaan media *e-book* dan *e-comic* berbasis website dalam pembelajaran.

Kesesuaian media pembelajaran dengan materi

Dalam proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan oleh setiap pendidik. Media memiliki peran yang cukup esensial. Pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran dapat ditentukan dengan adanya keselarasan antara materi dengan media yang digunakan. Media pembelajaran *e-book* dan *e-comic* berbasis website dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan materi yang akan dibawakan pendidik. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran perlu diperhatikan, pasalnya jika media pembelajaran tidak sesuai dengan konten materi yang akan dibawakan maka hasil belajar bisa saja tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perhatian siswa sangat berpengaruh untuk keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya perhatian tidak mungkin akan terjadi pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu membuat media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dengan tetap memperhatikan beberapa aspek yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Berikut merupakan hasil respon guru PAI PAI SDN Cikondang III terhadap efisiensi penggunaan media pembelajaran Di Co-Book kisah hijrah Nabi Muhammad SAW.

Tabel 3. Hasil Respon Guru

No	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar				✓
2	Bahasa yang digunakan sesuai untuk siswa SD			✓	
3	Sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi				✓
4	Kesesuaian ilustrasi dengan materi				✓
Jumlah		15			
Persentase		93,75%			
Tingkat pencapaian		Sangat baik			

Selain respon dari guru PAI, berikut merupakan hasil respon siswa kelas IV SDN Cikondang III terhadap media pembelajaran Di Co-Book dengan memperhatikan beberapa aspek. Dengan demikian dapat dituliskan dalam bentuk persentase dengan ketentuan sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah total}} \times 100$$

Berdasarkan ketentuan di atas, maka diperoleh data hasil respon 17 siswa kelas IV Sekolah Dasar SDN Cikondang III terhadap media pembelajaran Di Co-Book Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Jumlah	Skor maks	%
1	Menyukai media website	63	68	92,6%
2	Pembelajaran menggunakan media website	59	68	88,5%
3	Gambar <i>e-book</i> menarik	63	68	92,6%
4	Gambar <i>e-comic</i> menarik	63	68	92,6%
5	Pembelajaran menyenangkan	65	68	95,5%
6	Pembelajaran yang diinginkan	65	68	95,5%
7	Dapat memahami materi	65	68	95,5%
Jumlah		443	476	
Rata-rata persentase				93,06%
Tingkat pencapaian				Sangat baik

Melalui data tersebut, diketahui bahwa rata rata hasil respon guru dan siswa mencapai 93%, hal tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, hal tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran *e-book* dan *e-comic* berbasis website dapat digunakan dalam pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa kesesuaian media pembelajaran yang digunakan serta kualitas media pembelajaran, tampilan media pembelajaran, efektivitas penggunaan media pembelajaran, interaktif dan tingkat kebermanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan tingkat keberhasilan 93%.

Bahasa yang mudah dipahami

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses untuk menjadikan setiap umat manusia menuju ke arah yang lebih baik. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Layaliya et al., 2021) bahwa belajar merupakan hal yang sangat vital. Kemampuan dalam belajar akan memungkinkan orang untuk tumbuh dan bisa meningkatkan kemampuan intelektual dan karakter. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menjadi poin penting, hal tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika setiap anak didik memiliki pemahaman tentang materi yang disampaikan.

Karena pemikiran siswa sekolah dasar cenderung masih abstrak terhadap materi pembelajaran, kami mengembangkan media untuk memperjelas materi pembelajaran, contohnya materi Pendidikan Agama Islam "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib". Media pembelajaran dikemas dalam bentuk website yang didalamnya terdapat *digital comic* yang membahas dari awal sampai akhir Nabi Muhammad SAW hijrah ke Yastrib dibuat dengan cerita yang semenarik mungkin dilengkapi animasi yang dapat menarik perhatian siswa, animasi dapat memudahkan peserta didik pada saat menghafal dengan animasi juga peserta didik tidak akan mudah bosan pada saat pembelajaran (Aeni et al., 2021). *Comic* menjadi salah satu media pembelajaran yang sesuai digunakan pada jenjang sekolah dasar, karena penyampaian informasi dibuat sesederhana mungkin serta dilengkapi oleh tampilan yang menarik dan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Puspita et al., 2022). Di dalam website juga terdapat *e-book* yang berisi tentang inti-inti materi hijrah Nabi Muhammad SAW yang mudah dipahami oleh siswa.

Menarik Perhatian Dan Membangun Minat Belajar Siswa

Perhatian adalah aktivitas mental terhadap rangsangan. Berdasarkan pernyataan tersebut mengenai arti perhatian dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah salah satu

kegiatan yang dilakukan manusia dengan menggunakan kesadaran untuk menjalani suatu kegiatan tertentu. Perhatian siswa dapat dipengaruhi oleh hal-hal lain seperti minat dan motivasi siswa, siswa yang memiliki minat dan motivasi tinggi terhadap proses pembelajaran akan lebih banyak memperhatikan pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang minat dan motivasi belajarnya rendah. Guru yang terampil akan lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar siswa. Kemampuan dalam mempersiapkan materi, kemampuan bagaimana merencanakan langkah-langkah pembelajaran di kelas, dan yang tidak kalah pentingnya yaitu kemampuan mencari media atau sumber yang tepat guna meningkatkan perhatian siswa. Siswa akan termotivasi ketika ia merasa senang dengan apa yang dipelajarinya. Belajar tidak hanya menyenangkan saja. Tetapi, dalam proses pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang bisa memotivasi siswa untuk semangat belajar (Maulani et al., 2022).

Faktor internal merupakan faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Minat belajar sangat berpengaruh karena minat belajar sangat penting pada proses pembelajaran siswa, tanpa adanya minat siswa pada saat belajar maka proses pembelajaran hanya akan cuma-cuma. Minat merupakan pilihan hati seseorang pada satu hal ataupun kegiatan dan seseorang tersebut menganggap hal atau kegiatan itu menarik. Siswa dengan minat belajar yang besar akan dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tujuan dibandingkan dengan siswa yang minat belajarnya rendah (Anggraeni et al., 2021).

Guru harus memiliki kemampuan untuk menganalisis apa saja yang dapat membangun minat belajar siswa, tetapi kemampuan siswa berbeda-beda, walaupun sulit bagi guru untuk membangun minat belajar siswa, seorang guru harus mampu membangun minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kenyataannya pada saat penelitian di SDN Cikondang III, siswa lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, yang kita tahu sendiri bahwa media konvensional kurang diminati oleh siswa karena membuat siswa menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat belajar bisa saja diakibatkan karena guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan, hal tersebut karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menentukan atau membuat media pembelajaran yang dapat membangun minat belajar siswa.

Memudahkan Siswa Memahami materi

Pada saat ini masih banyak guru yang menggunakan media konvensional untuk mengajar, contohnya masih menggunakan buku teks untuk menjelaskan materi terhadap siswa dan pengerjaan tugas masih menggunakan LKS, hal tersebut tidak salah namun guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah semangat siswa untuk belajar. Kisah Hijrah Rasulullah SAW merupakan materi yang cukup sulit jika hanya dijelaskan dengan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran konvensional merupakan penyampaian pesan yang bersifat satu arah/komunikasi satu arah (*one way communication*) (Situmeang, 2020). Materi kisah Hijrah Rasulullah merupakan materi berbasis sejarah, pada dasarnya pembelajaran sejarah harus mengembangkan indikator pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa (Pahlevi et al., 2021). Guru harus dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan teknologi yang semakin pesat perkembangannya. Adanya media pembelajaran berupa *e-book* dapat membantu peserta didik dalam memahami konten materi yang disampaikan, mempermudah pendidik dalam menanamkan sifat kepemimpinan serta meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran (Supriyono, 2018). Sekarang ini banyak terdapat buku pembelajaran dijual di luaran, buku bersifat konvensional ini dinilai tidak mengikuti teknologi karena tidak praktis, sementara pada masa sekarang ini orang-orang lebih menyukai yang praktis (Aeni, Erlina, et al., 2022).

Menjadikan Pembelajaran Jadi Lebih Efisien

Untuk membuat media yang efisien dalam proses pembelajaran guru harus terlebih dahulu memahami isi materi pembelajaran yang akan disampaikan pada siswa, guru harus dapat memilih media yang cocok untuk alat bantu proses pembelajaran (Anggraeni et al.,

2021). Selain kemampuan guru berikut adalah cara membuat media yang efisien: (1) media dibuat dengan pokok materi yang akan diajarkan; (2) media dibuat dengan sederhana agar mudah dipahami dan jelas; (3) media pembelajaran dibuat simpel agar tidak membingungkan siswa; (4) media dibuat dengan semenarik mungkin (Supriyono, 2018).

Setelah melakukan uji coba produk *digital comic & e-book* di SDN Cikondang III, untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut efisien atau tidak kami melakukan evaluasi berupa *quiz* kepada siswa kelas IV pada saat selesai pembelajaran. Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa kelas IV mengenai materi “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib”. Berdasarkan hasil evaluasi *quiz* pada siswa kelas IV didapatkan hasil bahwa rata-rata siswa memahami dan menguasai materi karena didapatkan nilai-nilai *quiz* yang tinggi.

Dari 17 siswa yang mengikuti kuis sebanyak 59% siswa di kelas IV SDN Cikondang III mendapatkan nilai sangat baik, kemudian 24% siswa mendapatkan nilai baik dan 18% siswa mendapatkan nilai cukup baik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan *digital comic & e-book* Kisah Hijrah Rasulullah SAW ke Yastrib efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran. Lebih dari 70% siswa mendapatkan hasil yang baik serta disusul dengan kemampuan yang relatif cukup baik.

SIMPULAN

Setelah dilakukannya penelitian diperoleh kesimpulan, hasil uji coba keseluruhan memperoleh persentase 93% tingkat pencapaian sangat baik. Dalam aspek pembelajaran menyenangkan diperoleh hasil 95,5 % dengan itu maka *digital comic & e-book* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Aspek pembelajaran yang diinginkan memperoleh persentase 95,5% terbukti siswa memiliki minat yang besar pada saat belajar. Aspek memahami materi diperoleh persentase 95,5% terbukti pada saat evaluasi diakhir pembelajaran siswa dapat menjawab soal *quiz* maka dari itu pembelajaran juga bisa dikatakan efektif dan efisien. Saran bagi guru yaitu, harus beradaptasi dengan teknologi untuk membuat media pembelajaran agar dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aulia, C. rahma, Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2021). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliyani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme.* 11, 1835–1852.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardiansyah, M. (2021). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan. *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMINAS RISTEK)*, 851–857.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era

- Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3163–3173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Nurjanah, S., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 2(2), 92–102. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v2i2.328>
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., Yusuf, S., Supriyanto, S., Sair, A., & Dhita, A. N. (2021). Pendampingan Materi Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Bagi Guru Sejarah SMA Se-Kota Lubuklinggau. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 17. <https://doi.org/10.29300/mjppm.v10i1.3863>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Situmeang, I. V. O. (2020). Media Konvensional dan Media Online. In *Media Konvensional dan Media Online*.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.
- Widiyanto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>