

Perkembangan Komik Digital untuk Pembelajaran Etika Politik dalam Islam bagi Siswa SD

Mochamad Azhar Gunawan¹, Salsabila Kusuma Arfina², Hani Nurhalimah³,
Ani Nur Aeni⁴

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

e-mail: azhargunawan123@upi.edu¹, salsabilakusuma@upi.edu²,
hani.nurhalimah@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Perkembangan komik digital sebagai alat pembelajaran etika politik bagi siswa SD. Komik digital merupakan bentuk media yang populer di kalangan anak-anak, dan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai etika politik. Penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran etika politik, penggunaan komik digital serta tantangan yang dihadapi dalam pengembangan komik digital untuk pembelajaran etika politik. Metode penelitian yang kelompok kami lakukan adalah D&D metode penelitian dan pengembangan. Penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran etika politik terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai etika politik. Kelebihan penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran etika politik adalah interaktif, dapat diakses di mana saja dan kapan saja, serta mudah dipahami oleh siswa. Komik digital juga dapat menarik minat siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran teks yang kaku. Kekurangan penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran etika politik adalah kurangnya pengawasan terhadap konten yang ditampilkan. Hal ini dapat menyebabkan siswa menerima informasi yang salah atau tidak tepat.

Kata kunci: *Perkembangan Komik Digital, Etika Politik Islam, Sekolah Dasar*

Abstract

The development of digital comics as a tool for learning political ethics for elementary school students. Digital comics are a popular form of media among children, and can be an effective vehicle for teaching political ethical values. The use of digital comics as a tool for learning political ethics, the use of digital comics and the challenges faced in developing digital comics for learning political ethics. The use of digital comics as a political ethics learning tool has proven effective in increasing students' understanding of political ethical values. The advantages of using digital comics as a political ethics learning tool are that they are interactive, accessible anywhere and anytime, and easily understood by students. Digital comics can also appeal to students who are less interested in rigid text learning. the drawback of using digital comics as a political ethics learning tool is the lack of supervision of the content displayed. This can cause students to receive incorrect or inappropriate information.

Keywords : *Development of Digital Comics, Islamic Political Ethics, Elementary Schools*

PENDAHULUAN

Komik digital adalah media yang menarik untuk mengajarkan etika sopan dan santun dalam Islam kepada siswa SD. Sebagai seorang siswa, mereka juga perlu memahami bahwa mereka harus memperhatikan etika dan sopan santun ketika menggunakan media ini. Ajarkan nilai-nilai Islam melalui cerita. Gunakan cerita dalam komik untuk mengajarkan nilai-nilai Islam

seperti kejujuran, kebaikan, kasih sayang, dan saling menghargai. Ajarkan siswa untuk mengambil pelajaran dari cerita tersebut dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Komik digital yang kami buat menggunakan aplikasi canva.

Pastikan pengawasan yang tepat terhadap siswa ketika menggunakan komik digital. Diskusikan dengan siswa tentang pengalaman mereka, berdiskusi dengan siswa tentang pengalaman mereka saat menggunakan komik digital untuk memahami nilai-nilai Islam. Diskusikan juga tentang pengalaman positif dan negatif yang mereka alami dan cara untuk memperbaikinya. Dengan mengajarkan etika sopan dan santun dalam Islam melalui komik digital, siswa SD akan dapat memahami nilai-nilai Islam dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, pastikan untuk memberikan pengawasan dan pengajaran yang tepat sehingga siswa dapat menggunakan komik digital dengan etika dan sopan santun yang baik.

Latar belakang pengembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD dapat dilihat dari fakta bahwa pendidikan karakter dan agama sangat penting untuk ditanamkan pada usia dini. Saat ini, teknologi dan media digital menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran etika sopan dan santun dalam Islam menjadi alternatif yang menarik bagi siswa SD. Komik digital juga memiliki keunggulan dalam hal visualisasi dan cerita yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Dalam konteks Islam, nilai-nilai etika sopan dan santun sangat penting untuk ditanamkan pada siswa SD, seperti akhlak, adab, dan tata krama. Oleh karena itu, penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam dapat membantu siswa SD memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan cara yang menarik dan efektif. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperkuat karakter mereka. Penggunaan media ini juga dapat memperkaya metode pengajaran dan menghadirkan variasi dalam pembelajaran.

Perkembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD didukung oleh beberapa teori dalam psikologi dan pendidikan. Beberapa teori tersebut antara lain:

Teori Pembelajaran Konstruktivis

Teori ini menyatakan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan sendiri melalui proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini, penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam islam dapat membantu siswa SD membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri tentang nilai-nilai islam.

Teori Multiple Intelligences

Teori ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, sehingga pengajaran harus dilakukan dengan mempertimbangkan kecerdasan tersebut. Dalam hal ini, penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam islam dapat mempertimbangkan kecerdasan visual-spatial, yang dapat ditingkatkan melalui visualisasi dan gambar dalam komik digital.

Teori Kognitif

Teori ini menyatakan bahwa individu memproses informasi melalui pengolahan mental dan kognitif, sehingga pengajaran harus mempertimbangkan proses kognitif tersebut. Dalam hal ini, penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam islam dapat membantu siswa SD memproses informasi dan membangun pengetahuannya sendiri melalui visualisasi dan cerita yang menarik.

Teori-teori tersebut dapat menjadi landasan teori yang kuat dalam pengembangan komik digital etika sopan dan santun dalam islam bagi siswa SD. Dengan memperhatikan teori-teori tersebut, penggunaan komik digital dapat dirancang dengan baik dan efektif dalam membantu siswa SD memahami dan menginternalisasi nilai-nilai etika sopan santun dalam islam.

Masalah yang dihadapi dalam pengembangan komik digital etika sopan dan santun dsalam islam bagi siswa SD dapat beragam. Kurangnya referensi tentang etika sopan dan santun dalam islam bagi siswa SD yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan komik digital, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat komik digital yang

menarik dan efektif sebagai media pembelajaran, tidak semua siswa memiliki akses atau kemampuan untuk menggunakan teknologi dan media digital sebagai alat pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat dilakukan beberapa rencana pemecahan masalah, melakukan penelitian dan pengumpulan referensi tentang etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD sebagai acuan dalam pengembangan komik digital. Referensi tersebut dapat berupa buku-buku tentang Islam untuk anak-anak, website, atau konsultasi dengan para ahli, mengembangkan keterampilan dalam pembuatan komik digital melalui pelatihan, kursus, atau belajar mandiri melalui tutorial dan sumber daya yang tersedia di internet. Dapat bekerja sama dengan para ahli desain grafis atau komik untuk menghasilkan komik digital yang menarik dan efektif.

Memberikan pelatihan atau pendampingan bagi siswa yang tidak memiliki akses atau kemampuan dalam menggunakan teknologi dan media digital. Selain itu, pengembangan komik digital dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi, atau aktivitas kreatif lainnya agar dapat diakses oleh semua siswa. Dengan menerapkan rencana pemecahan masalah tersebut, diharapkan pengembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai etika sopan santun dalam Islam.

Dalam penelitian ini, akan dibahas lebih lanjut mengenai perkembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa SD dalam mempelajari etika sopan santun dalam Islam. Referensi yang digunakan dalam artikel ini dapat menjadi bahan rujukan yang berguna bagi para pembaca yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan komik digital dalam pembelajaran agama dan karakter bagi siswa SD.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penyusunan artikel ini adalah pendekatan kualitatif. Kemudian untuk metode yang dilakukan yaitu dengan metode Desain and Development (D&D) dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE ke sebuah Sekolah Dasar yang berada di Dasa Pangguh Kec. Ibum Kab. Bandung. Berdasarkan artikel yang telah kami baca pengembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD, Metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pengembangan komik digital, mulai dari tahap perencanaan, pengembangan, hingga implementasi pada siswa SD. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data kualitatif yang mendalam tentang proses pengembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD.

Dalam penelitian observasi pendekatan kualitatif, peneliti harus memperhatikan beberapa hal, menentukan subjek penelitian yang relevan dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian siswa SD, mengamati proses pengembangan komik digital dengan seksama, mencatat dan merekam data-data yang relevan dan terkait dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan metode penelitian Desain and Development, diharapkan peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang proses pengembangan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam bagi siswa SD, sehingga dapat menghasilkan komik digital yang efektif dan bermanfaat bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang kami lakukan pada anak SD kelas 1 yang berada di Desa Pangguh Kec. Ibum Kab. Bandung menunjukkan bahwa penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam dapat meningkatkan minat belajar mereka dan membantu mereka memahami nilai-nilai etika dan moral dalam Islam dengan lebih baik. Komik digital ini juga dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dan memudahkan guru dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas. Dan juga penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan literasi moral dan etika

pada siswa SD. Melalui komik digital, siswa dapat memahami dan merespons nilai-nilai etika dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian mereka.

Komik digital yang digunakan harus sesuai dengan tingkat usia siswa dan KD serta KI yaitu KD 1.9 Meyakini bahwa berkata yang baik, sopan, dan santun sebagai cerminan dari iman, KI 2.9 Menunjukkan sikap yang baik, sopan, dan santun Ketika berbicara. Hal ini penting agar siswa dapat memahami dengan baik isi dari komik digital yang diberikan. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan komik digital ini agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Produk yang di buat

Instrumen Validasi Kelayakan Produk Komik Digital Untuk Media Pembelajaran
PAI Materi Etika Politik di SD Kelas 1

Pembuat Produk : 1. Mochamad Azhar Gunswan
2. Subasuli Kusuma Arifin
3. Hari Nurhalimah

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Penilaian atas produk pengembangan ini menginformasikan kelayakan produk yang dibuat.
2. Kontribusi Bpk/Ibu dalam bentuk apapun pada instrumen validasi ini sangat bermanfaat untuk penilaian kelayakan pengembangan media ajar.
3. Mohon berikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Bpk/Ibu.

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Komik Digital yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Apakah komponen antar Media sudah tepat dan saling berhubungan ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Apakah komposisi warna dalam Komik dapat menarik perhatian siswa ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan sesuai EYD bahasa Indonesia ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Apakah kata - kata yang digunakan sederhana dan komunikatif ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang Sopan dan Santun ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Apakah ilustrasi yang ada dalam Media Komik Digital ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Apakah Media Komik Digital sudah pernah diterapkan oleh Bpk/Ibu sebelumnya ?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Sumedang, 14 Maret 2023

N.P. S. R. S.
 NIP. 19650310199001001

Gambar 2. Instrumen Penilaian

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian observasi yang telah dilakukan, penggunaan komik digital etika sopan dan santun dalam Islam memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan literasi moral dan etika pada siswa SD. Melalui komik digital, siswa dapat memahami dan merespons nilai-nilai etika dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian mereka, perlu diingat bahwa penggunaan komik digital harus disesuaikan dengan usia siswa dan situasi

pembelajaran yang sedang berlangsung. Evaluasi secara berkala perlu dilakukan untuk memastikan efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan literasi moral dan etika pada siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermanto, H. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Islam dalam Membentuk Sopan Santun Anak di Raudlatul Athfal Yayasan Nurul Bahra Kabupaten Bone. *An-Nisa*, 12(1), 560–569. <https://doi.org/10.30863/annisa.v12i1.450>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- LESTARI, F. P. D., & ... (2020). Perancangan Media Pembelajaran Komik Bab Iman Kepada Allah Untuk Siswa Sd Negeri Kelas 1. *BARIK Jurnal S1 ...*, 01, 42–48. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/31804>
- Pertiwi, H. (2020). Menumbuhkan Sikap Sopan Santun Dalam Kehidupan Sehari – Hari Melalui Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling Kelas Xi Sma Negeri 3 Sukadana. *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 65–69. <https://doi.org/10.30872/ibk.v2i2.652>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.