

Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP

Aulia Rahmah Putri J¹, Abna Hidayati², Zuliarni³, Dedi Supendra⁴

¹²³⁴Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang
e-mail: auliarahmahputrij21@gmail.com¹, abnahidayati@fip.unp.ac.id²,
zuliarni59@gmail.com³, dedisupendra@fip.unp.ac.id⁴

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan dilapangan adalah rendahnya minat belajar pada siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini karena kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Akibatnya siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital dengan tujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media komik digital. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 validator materi dan 2 validator media. Uji coba produk dilakukan oleh 30 siswa kelas VII.4 SMPN 4 Batang Anai dengan tujuan mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian pengembangan komik digital memperoleh tingkat validasi 90% untuk materi, 98,4% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas produk memperoleh tingkat kepraktisan 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan produk memperoleh hasil t hitung 12,9 dengan t tabel 2,045. Dengan demikian t hitung > t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital pada pembelajaran PAI dan BP sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Komik Digital, Pendidikan Agama Islam*

Abstract

The problem found in the field is the low interest in learning among students in taking part in Islamic Religious Education and Character lessons. This is due to the lack of use of media in learning. As a result, students are less enthusiastic about participating in learning. Based on these problems, researchers developed learning media in the form of digital comics with the aim of knowing the validity, practicality and effectiveness of digital comic media. This type of research is *Research and Development (R&D)*, with the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages, namely *Analysis, Design,*

Development, Implementation, and Evaluation. The product validation test was carried out by 3 validators, namely 1 material validator and 2 media validators. The product trial was carried out by 30 class VII.4 students at SMPN 4 Batang Anai with the aim of finding out the practicality of the product being developed. The results of digital comic development research obtained a validation level of 90% for material, 98.4% for media with a very valid category. The product practicality results obtained a practicality level of 92% in the very practical category. The results of the product effectiveness test obtained a t count of 12.9 with a t table of 2.045. Thus t count > t table so it can be concluded that there is a significant difference between the pre-test and post-test scores. Based on validity, practicality and effectiveness tests, it can be concluded that the use of digital comic media in PAI and BP learning is very suitable for use in the classroom learning process.

Keywords : *Development, Media, Digital Comics, Islamic Religious Education.,*

PENDAHULUAN

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media sebagai sarana penyampaian pembelajaran telah lama digunakan yaitu, sejak manusia melakukan aktivitas belajar. Menurut Yeni (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk materi audio, visual maupun audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran jadi lebih aktif. adapun menurut Hamalik (dalam Kustandi & Darmawan 2021) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembelajaran apapun kurikulumnya, karena media pembelajaran memiliki peranan untuk mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Menurut Hidayati (2019), proses pembelajaran dalam dunia pembelajaran sejatinya tidak bertumpu pada orientasi intelektual saja, tetapi juga memperhatikan aspek emosional peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya pemilihan terhadap media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Karena ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Menurut Sri Anitah (dalam Yeni, 2017), media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: 1) Media visual, merupakan media yang berkaitan dengan indera penglihatan, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. 2) Media audio, jenis media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran siswa. 3) Media audio-visual, jenis media yang dalam penggunaannya melibatkan pendengaran dan penglihatan. 4) Multimedia, media yang mampu melibatkan berbagai alat indera manusia. Sudjana & Rivai (2017) mengemukakan kriteria-kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu: 1) Ketepatan dengan tujuan pelajaran. 2) Dukungan terhadap isi bahan

pelajaran. 3) Kemudahan memperoleh media. 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media. 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Dengan adanya kriteria pemilihan media, guru dapat lebih mudah menggunakan media yang tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

Peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Batang Anai, ditemui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu proses belajar masih sederhana yaitu berupa buku paket dan papan tulis, hal itu menjadikan proses belajar tidak begitu aktif dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih senang mengobrol dengan teman sebangkunya daripada menyimak pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran terasa membosankan, karena guru terus menugaskan untuk mencatat materi di papan tulis dan mengerjakan pertanyaan yang ada dalam buku paket. Selain itu siswa juga mengabaikan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena dianggap lebih mudah dibandingkan pelajaran lainnya. Untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan tambahan audio (suara) didalamnya. Penambahan audio pada komik dilakukan agar media komik digital ini tidak hanya digunakan oleh siswa dengan gaya belajar visual saja, tetapi juga bisa digunakan oleh siswa dengan gaya belajar auditori.

Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran akan membuat siswa berimajinasi sekaligus memahami apa yang mereka lihat dan pelajari. Karena menurut Piaget (dalam Slavin, 2011), karakteristik siswa jenjang SMP menyukai buku bergambar layaknya komik. Menurut Indrayati (2015), komik mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran, karena perpaduan gambar dan teks dalam komik mampu meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Penggunaan media komik dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan literasi membaca tanpa adanya paksaan, karena komik itu sendiri sudah menarik. Kelebihan menerapkan komik sebagai media pembelajaran berdasarkan penggunaannya menurut Narestuti dkk (2021) adalah: 1) Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. 2) Media komik dapat menjelaskan keseluruhan isi cerita yang memudahkan siswa memahami bentuk atau contoh mengenai tujuan materi. 3) Meningkatkan minat baca. Sementara itu kelemahan komik sebagai media pembelajaran adalah: 1) Tidak semua siswa memiliki gaya belajar bersifat visual. 2) Terkadang gaya bahasa yang disajikan dalam komik kurang sesuai dengan usia siswa. 4) Penyajian gambar pada komik terkadang kurang jelas dan bersifat ambigu. Media komik ini diharapkan membawa pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran komunikasi haruslah berjalan dengan jelas, urut dan menarik. Komik hadir untuk mengatasi permasalahan komunikasi, kebosanan belajar dan memudahkan pemahaman konsep materi.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2009), metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dipilih karena model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis dan pengembangan instruksional. Menurut Sugiyono (2015), model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Batang Anai, serta melibatkan 1 validator materi dan 2 validator media. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup. Implementasi media komik digital dilakukan selama 2 kali pertemuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validasi angket dan hasil kepraktisan media yang dikembangkan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil interpretasi data kuantitatif, wawancara dan observasi.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi dan Kepraktisan Produk

Skor	Kategori Validitas	Ket.	Kategori Kepraktisan	Ket.
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi kecil	Praktis	Revisi kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar	Cukup Praktis	Revisi sedang
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan	Tidak Praktis	Revisi besar
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti dapat menentukan apa yang dibutuhkan siswa saat proses pembelajaran melalui proses analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis media. Pada tahap ini permasalahan yang diketahui dapat diperbaiki dan dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa

dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dibutuhkan saat proses pembelajaran di kelas adalah sebuah pembaharuan berupa media pembelajaran yang memberikan pengalaman baru untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Data hasil analisis kemudian digunakan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan materi meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup. Media yang telah dikembangkan diujikan terlebih dahulu kepada ahli materi dan ahli media, sebelum diuji cobakan kepada siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Keterangan	Validator Ahli		
		Media 1	Media 2	Materi
1	Total Skor	64	64	54
2	Skor Maksimal	65	65	60
3	Persentase Skor	98,4%	98,4%	90%

Hasil presentase dari validator media 1, validator media 2 dan validator materi diperoleh hasil sebesar 98,4%, 98,4% dan 90%. Media komik digital dinyatakan valid berdasarkan kategori tingkat validitas yang menyatakan nilai presentase 81% - 100% termasuk dalam kategori valid digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah uji validasi produk selesai, selanjutnya melakukan implementasi. Tahap implementasi dilakukan untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan. Uji kepraktisan media diuji cobakan kepada 30 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Batang Anai, didapatkan hasil 92% yang termasuk dalam kategori praktis digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media yang dikembangkan dapat diketahui dengan membandingkan hasil soal *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh siswa. uji keefektifan produk memperoleh hasil t hitung 12,9 dengan t tabel 2,045. Dengan demikian t hitung > t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. Hasil Angket Kepraktisan Media

Aspek	Rata-rata
Total rata-rata	4,6
Presentase	92%

Tabel 4. Hasil Nilai Pre-test dan Post-test

No	Keterangan	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Nilai terendah	15	75
2	Nilai tertinggi	90	100
Hasil uji t hitung		12,9	
Hasil uji t tabel		2,045	

Pembahasan

Komik adalah susunan gambar dan kata yang dirancang sehingga membentuk jalan cerita untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Menurut

(Kustandi & Darmawan, 2021) komik adalah suatu media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa, sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Komik telah lama digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi membaca tanpa adanya paksaan, karena komik itu sendiri sudah menarik. Robert Thorndike bekerja sama dengan DC Comics dan Harold Downes menciptakan buku latihan bahasa yang menggunakan gambar-gambar Superman, menemukan bahwa komik mampu membuat anak mengingat dengan mudah pembelajaran yang diberikan. Media komik terbagi dalam beberapa jenis, sebagai berikut: 1) Komik strip, menurut (Kustandi & Darmawan, 2020) komik strip merupakan komik yang terdiri dari 3-4 panel yang biasanya muncul disurat kabar maupun majalah. 2) Komik edukasi, merupakan komik yang isinya berbagai macam pengetahuan. 3) *webcomic*, merupakan komik yang dipublikasikan melalui internet. Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digolongkan kedalam jenis komik edukasi dan *webcomic*, karena komik yang dikembangkan berisi materi pengetahuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan dalam penggunaannya menggunakan media internet.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Saputro (2015) dengan judul aplikasi komik sebagai media pembelajaran, menyatakan bahwa media komik mampu membangkitkan minat siswa pada pembelajaran, karena alur cerita dan tokoh pada komik mudah diingat. Berdasarkan pernyataan tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu menarik perhatian siswa, sehingga antusias mengikuti proses pembelajaran. Siswa tingkat SMP paling rawan terhadap pengaruh lingkungan sekitar yang baik maupun yang buruk. Sebagaimana hasil wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP negeri 4 Batang Anai, diperoleh keterangan bahwa perilaku buruk yang dilakukan siswa dikarenakan mengikuti teman-teman sebayanya. Kondisi ini mendasari pentingnya penanaman karakter pada siswa. Berdasarkan kondisi ini mendasari peneliti memilih materi meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan media komik digital ini.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital memiliki beberapa tujuan. Tujuan pertama, untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan materi meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup. Tujuan kedua, untuk menguji kevalidan media. Tujuan ketiga, untuk melihat respon siswa/ kepraktisan media komik digital yang dikembangkan. Tujuan keempat, untuk mengetahui efektifitas penggunaan media komik digital terhadap pembelajaran. Agar penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini terlaksana dengan baik maka diperlukan prosedur pengembangan yang sistematis. Berikut tahapan dalam pengembangan media komik:

- 1) Tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis siswa, kurikulum dan media. Hal ini dilakukan guna menghasilkan media komik digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum, gaya belajar dan kondisi siswa.
- 2) Tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang desain komik yang berpedoman pada

ATP (Alur Tujuan Pembelajaran). Selanjutnya mendesain flowchart dan storyboard, selain itu peneliti juga menentukan software yang akan digunakan dalam membuat komik digital.

- 3) Tahap pengembangan, terdapat dua tujuan yang harus dicapai dalam tahap ini yaitu: (1) Memproduksi atau merevisi media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. (2) Memilih media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah selesai mengembangkan media maka tahap selanjutnya uji validasi media, yang dilakukan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan kelayakan media yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 1 validator materi dan dua orang validator media.
- 4) Tahap implementasi, merupakan kegiatan menerapkan media pada kondisi yang sebenarnya. Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas produk media yang dikembangkan.
- 5) Tahap evaluasi, dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan, sudah sesuai harapan awal atau tidak. Tahapan ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan, agar produk benar-benar layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Penelitian dan Pengembangan komik digital ini menggunakan model ADDIE, produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan materi meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media 1, dan media 2, kajian kegunaan pengguna, dan uji keefektifan diperoleh sebagai berikut: (1) Validasi media komik digital oleh ahli media 1 sebesar 98,4% dengan kategori sangat valid; (2) validasi media komik digital oleh ahli media 2 sebesar 98,4% dengan kategori sangat valid; (3) validasi media komik digital oleh ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid; 4) uji coba kepraktisan penggunaan media yaitu pada siswa memperoleh skor 92% dengan kategori sangat praktis; dan (5) uji keefektifan produk memperoleh hasil t hitung 12,9 dengan t tabel 2,045. Dengan demikian t hitung $>$ t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, Abna. 2013. Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Siswa SD Oleh Guru Agama Islam. *Pedagogi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XIII(1), 100-104.
- Hidayati, Abna. 2019. The Analysis of influencing factors of learning style, teacher's perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in elementary schools in Padang, West Sumatera. *The 2018 International Conference on Research and Learning of Physics*.
- Indrayati, J. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima*

Edukasia.3 (1).

- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana
- Narestuti, A. S., Diah. S., & Umi. N. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6 (2).
- Saputro, D. S. 2015. Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal MUADDIB*. 5 (1)
- Slavin, R. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik* (terjemahan). Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Yeni, J. F. 2017. *Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran*. Padang: Sukabina Press.