



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI MATERI PRINSIP EKONOMI DALAM ISLAM DI SMA NEGERI JATIROGO KABUPATEN TUBAN

Nadia Zayyanan Nafisa¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Indhra Musthofa³

Universitas Islam Malang^{1,2,3}

e-mail: ¹21901011225@unisma.ac.id,

²lia.nur@unisma.ac.id, ³indhra.musthofa@unisma.ac.id,

Abstract

This development research produced learning media for e-comic learning in PAI and Characteristics subjects for class XI on the principles of economics in Islam. The product being developed is in the form of e-comics that can be accessed and used anywhere and anytime via smartphones, laptops, tablets, computers and so on that are connected to the internet. This research was carried out as a type of research and development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). With this research, it is hoped that it will provide benefits to students to make it easier to understand the material and find out how users respond to the products that researchers have developed. e-comic learning media products in the subject of Islamic Religious Education and Characteristics Class XI material on the principles of economics in Islam are considered as effective learning media which can make it easier for users to understand the material and are flexible in nature that can be operated anywhere and anytime

Keywords: Media, E-Comics, Islamic Religious Education.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu investasi terbesar dari negara kepada bangsanya. Sejak lahir setiap manusia mempunyai potensi dan keberhasilan di masa mendatang, dan dengan pendidikan inilah yang menjadikan jalan perantara antara manusia dengan keberhasilan masa depannya. Maka dari itu, berarti pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan menjadi perhatian dalam perbincangan di dunia. Menurut Sudarsana (2017) pendidikan harus bisa meningkatkan *basic knowledge* (pengetahuan dasar) *intellectual and manual skill* (ketrampilan manual dan intelektual) *power of reason critism* (daya nalar/kritik) *values, attitudes and motivation* (nilai-nilai, sikap dan motivasi) *power of creativity and innovation* (daya kreatif dan inovasi) *cultural appreciation* (apresiasi kebudayaan) *sense of social reponsibillity* (tanggung jawab sosial) dan *understanding of the modern world* (memahami dunia modern).

Berdasarkan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, telah dicantumkan beberapa kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Terbebas dari permasalahan tersebut pendidik menempati peran penting dalam menyongsong keberhasilan pembelajaran (Dina, et.al. 2022).

Problematisasi pendidikan di Indonesia sangat beragam, mulai dari permasalahan kurikulum, kualitas, bahkan kompetensi (Nasution, nd). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri Jatirogo Kabupaten Tuban pada kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai materi terkhusus pada materi prinsip ekonomi dalam Islam. Hal ini terbukti dengan rendahnya presentase pada nilai ulangan harian. Selain rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam menangkap materi, peserta didik juga didapatkan beberapa kendala selama kegiatan pembelajaran berlangsung diantaranya: (1) Sejumlah fakta bahwa peserta didik terlihat bosan dan pasif karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir peserta didik. (2) Kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik.

Komponen dalam pembelajaran menjadi sistem utama dalam menunjang keberhasilan hasil belajar peserta didik. Salah satunya yaitu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran (Muslimah, 2022). Dalam hal ini, media atau alat mempunyai peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar dalam mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Dengan adanya media atau alat pembelajaran, dapat mempermudah para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga membantu para peserta didik dalam menerima materi belajar.

Namun berbeda dengan e-komik sebelumnya, e-komik yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini merupakan e-komik dengan tambahan audio disetiap percakapannya, sehingga memudahkan para konsumen atau para penyandang disabilitas untuk tetap bisa memahami materi yang ada dalam e-komik tersebut. Selain itu e-komik ini memiliki karakter yang sengaja dibuat berbeda dengan karakter dalam serial *mangatoon*, *webtoon*, dan karakter komik yang ada pada masa sekarang, karakter ini dikemas dalam bentuk yang menarik tapi tetap pada syariat Islam yang mana sesuai dengan materi yang diceritakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh Rahma, et al. (Rahma, et al. 2022) dalam jurnalnya dia berpendapat terkadang pendidik

hanya menggunakan media pembelajaran e-komik ini di sela-sela penggunaan rutin media teks konvensional selama sesi pemahaman bacaan. Dengan menggunakan e-komik peserta didik akan lebih termotivasi untuk meningkatkan literasi pemahaman bacaan karena kemudahan akses dan fitur yang menarik seperti gambar animasi yang tak kalah menarik.

Temuan Torres (2022) dalam penelitian secara umum menunjukkan potensi keefektifan media e-komik sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengurangi konsumsi narasi di kalangan peserta didik SMA. Kualitas teks naratif yang ditulis Kualitas teks naratif yang ditulis oleh peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan fitur yang ditawarkan oleh e-komik telah meningkat secara nyata seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan skor mereka secara kolektif. Peningkatan terlihat pada cara mereka mengorganisasikan cerita, menulis struktur eksternal dari keluaran mereka, dan gaya penceritaan yang digunakan. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat berbasis TIK yang populer, seperti WRA, dalam pengajaran bahasa dapat membantu pendidik dalam membangun lingkungan belajar yang memotivasi, santai, dan fleksibel.

Selanjutnya yaitu hasil penelitian yang dilakukan Nazhiroh et al. (2021) media pembelajaran e-komik dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami isi materi yang diberikan oleh pendidik. Dan hal ini mempengaruhi hasil belajar para peserta didik, yang mana pre test memperoleh rata-rata 57,35% sementara post test memperoleh hasil rata-rata 80,58 %.

Adapun Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang mana sudah ter validasi bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan untuk memberikan manfaat kepada peserta didik untuk memudahkan dalam memahami materi dan mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap produk yang peneliti kembangkan.

B. Metode

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Mei 2023 di SMA Negeri Jatirogo Tuban. Adapun subjek dari penelitian ini yaitu ahli validasi desain dan media pembelajaran, ahli validasi materi, ahli praktisi, dan peserta didik kelas

XI IPA 2 SMA Negeri Jatirogo. Pada metode analisis data, metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mengolah data dari hasil ahli ahli, dan respon pengguna. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}_1}{n}$$

Keterangan: $\bar{X}$ = Skor rata-rata
 $\sum \bar{X}_1$ = Jumlah skor
 n = Jumlah butir

Sedangkan untuk mengetahui hasil presentasi dari data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut.

$$P(SR) = \frac{\sum \text{Skor yang dicapai}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan: $P(SR)$ = Presentase skor rata-rata
 $\sum \text{Skor yang dicapai}$ = Jumlah skor yang dicapai
 $\sum \text{Skor maksimal}$ = Jumlah maksimal

Sebagai patokan dalam pengambilan keputusan mengenai hasil presentase penilaian subjek ahli materi, subjek ahli desain dan media pembelajaran, praktisi serta validasi pengguna terhadap media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam, maka digunakan kriteria kualifikasi sebagai analisis validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria kualifikasi yang digunakan dapat dilihat dalam table berikut 3.2:

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat valid dan sangat layak
61% - 80%	Valid dan layak
41% - 60%	Netral
21% - 40%	kurang valid dan kurang layak
0 - 20%	Tidak valid dan tidak layak

Tabel 3.2: Kriteria Kualifikasi Data.

Sumber: Widyoko (2012) Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian

Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam ini berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Negeri Jatirogo Tuban. Dalam kegiatan pembelajaran, alat atau media pendidikan sangat diperlukan, karena media pembelajaran ini memiliki peranan yang sangat besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan Pakpahan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran..* Tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu memahami para peserta didik dalam menguasai materi, namun berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri Jatirogo Kabupaten Tuban pada kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai menguasai materi terkhusus pada materi prinsip ekonomi dalam Islam.

E-komik menjadi salah satu media yang sangat menarik perhatian karena memiliki kelebihan yaitu salah satunya mudah dipahami. Gambar yang simple dipadukan dengan kata dan bahasa sehari-hari membuat e-komik dapat dijangkau oleh semua orang dan semua kalangan. Penerapan e-komik dalam pembelajaran melatih peserta didik dalam kemampuan berpikir kritis yang merupakan salah satu ketrampilan abad 21. Peraturan presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik dimasa depan dengan jiwa pancasila dan karakter yang baik. Media pembelajaran berbasis e-komik dapat diintegrasikan karakter. Dengan adanya integrasi karakter pada e-komik mampu meningkatkan nilai karakter peserta didik (Setyawati, et al. 2021).

E-komik merupakan salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat memperkaya sumber belajar lainnya, memberikan nuansa pembelajaran yang lebih kondusif di dalam kelas, sebagai media literasi. Selain itu, e-komik diharapkan dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar kelas yang berfungsi sebagai media. Satria and Hastuti (2021) berpendapat e-komik merupakan suatu media yang berfungsi sebagai perantara dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain, e-komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah dalam memahami apa yang telah disampaikan.

E-komik akan lebih efektif dijadikan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan *edukasi* sekaligus hiburan bagi pembacanya, hal ini dikarenakan e-komik mampu merangsang siswa untuk Berpikir serta mengamati

alur cerita tersebut (Aeni and Yusupa, 2018). Berikut akan dijabarkan tahapan-tahapan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam. Tahap-tahap penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari *Dick and Carry*. Hasil dari masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama pengembangan e-komik ini yaitu tahap analisis. Hasil dari tahapan analisis yang telah dilakukan yaitu (1) Analisis Kebutuhan, dalam proses pembelajaran yang masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam KBM mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi prinsip ekonomi dalam Islam, berupa *Software Microsoft Office Power Point* dan LKS yang masih kurang menarik yang mana berdampak pada rendahnya presentase pada nilai ulangan harian. Selain rendahnya tingkat kepahamaan siswa dalam menangkap materi, peserta didik juga didapatkan beberapa kendala selama kegiatan pembelajaran berlangsung diantaranya: a) Sejumlah fakta bahwa peserta didik terlihat bosan dan pasif karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir peserta didik. (b) Kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik. (2) Analisis materi pembelajaran, yang mana meliputi penetapan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih adalah prinsip ekonomi dalam Islam yang isinya berupa animasi bergambar yang dilengkapi dengan audio serta ada beberapa latihan soal mulai dari pilihan ganda sampai dengan *essay*.

2. Desain (*Design*)

Kemudian tahap desain, tahap ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran (Hidayat and Nizar, 2021). Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, merancang produk dan desain awal. Pada tahap ini peneliti membuat desain produk e-komik dan selanjutnya akan di uji validasikan. Tahap ini bertujuan untuk memudahkan pengembang produk. Rancangan yang perlu dipersiapkan yaitu: pengumpulan data dan desain awal. Dalam proses pembuatan media pembelajaran e-komik, kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditentukan pada tahap analisis, menentukan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan skenario. Skenario ini akan mempengaruhi jalannya cerita pada media pembelajaran e-komik yang dibuat. Sedangkan untuk desain awal, diperlukan hasil analisis pada tahap-tahap

sebelumnya. Desain awal dari media pembelajaran e-komik meliputi desain halaman cover, pembukaan (pengenalan tokoh), penyajian KI, KD, tujuan pembelajaran, cerita dan materi pembelajaran, catatan penting (rangkuman materi), dan latihan soal. Pada tahapan ini juga memilih format produk yang digunakan untuk membuat desain awal suatu produk. Produk akan didesain menggunakan *adobe photoshop*, *ibish paint x*, *canva*, *flipbook maker*, dan *3D pageflip professional*.

3. Pengembangan (*Development*)

Selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan setelah semua rancangan yang dibuat telah siap. Pengembangan media pembelajarane e-komik adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain supaya menjadi sebuah produk. Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan diidentifikasi oleh uji ahli untuk menyelesaikan tahap *development* ini (Hidayat and Nizar, 2021). Adapun hasil validasi dari ahli materi yaitu 94%, ahli desain dan media pembelajran 96%, dan ahli praktisi 100%. Untuk rata-rata hasil dari semua validasi yaitu 97%. Sesuai dengan tabel kriteria hasil validasi bahwasanya produk yang dihasilkan adalah sangat valid dan sangat layak untuk diuji cobakan.

Uji validasi ahli pada media e-komik ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran e-komik itu sendiri. Adapun hasil dari uji validasi ahli secara rinci dipaparkan pada tabel 1.

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Hasil Presentase	Keterangan
1.	Uji Ahli Materi	3.8	94%	Sangat Valid
2.	Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	3.86	96%	Sangat Valid
3.	Uji Ahli Praktisi	4.0	100%	Sangat Valid
4.	Uji Respon Pengguna	3.65	91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil data diatas, maka pengembangan produk media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam di SMA Negeri Jatirogo di Kabupaten Tuban ini telah memenuhi validasi dan layak untuk diuji cobakan. Hal ini terbukti dari hasil semua validator diperoleh presentase 97%. Sesuai dengan

tabel kriteria hasil validasi bahwasanya produk yang dihasilkan adalah sangat valid dan sangat layak untuk diuji cobakan. Selain itu, Afriana dan Prastowo dalam penelitiannya menyampaikan bahwa penggunaan e-komik dapat digunakan sebagai media pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, pengembangan produk media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam di SMA Negeri Jatirogo di Kabupaten Tuban ini valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.

Mengembangkan media komik ada banyak hal yang harus diperhatikan tidak hanya dari segi materi, tetapi juga dari segi fisik komik tersebut. Dari segi fisik, pemilihan gambar dan tulisan harus diperhatikan. Tulisan harus jelas, sedangkan gambar harus menarik jika dipandang, sebab gambar dan tulisan merupakan salah satu yang menjadi daya tarik dari komik. Dalam membuat e-komik hal pertama yang dilakukan adalah memilih software yang akan digunakan dalam pengembangan e-komik, pemilihan software berguna agar ilustrasi atau gambar yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik. Software yang peneliti gunakan adalah Adobe Photoshop dan *Ibis Paint X*. Menurut Munir (2013) Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk mendesain gambar atau disebut photo desing and production tool. Setelah menentukan software yang digunakan selanjutnya pembuatan ilustrasi atau gambar.

Proses pembuatan ilustrasi atau gambar media pembelajaran e-komik disesuaikan dengan storyline yang telah dibuat. Storyline atau alur cerita yang berbentuk narasi pada proses ini dibuat ilustrasi atau gambar pendukung. Pembuatan ilustrasi atau gambar e-komik dimulai pembuatan sketsa ilustrasi atau gambar, setelah sketsa dibuat selanjutnya sketsa tersebut diberikan warna sehingga menjadi ilustrasi atau gambar yang utuh dan menarik. Proses selanjutnya adalah memasukkan narasi storyline atau alur cerita kedalam ilustrasi atau gambar yang telah dibuat.

Selanjutnya yaitu proses penguploadan, gambar yang sudah selesai di upload di Flipbook. Pada proses penguploadan agar lebih menarik, e-komik disempurnakan dengan soal-soal tentang materi dan bahan evaluasi mengenai materi yang telah dipilih.

Pada tahap pengembangan dilakukan penilaian terhadap produk E-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi prinsip ekonomi dalam Islam kelas XI. Penilaian dilakukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak menjadi media pembelajaran sejarah. Penilaian media E-komik berlandaskan kronologi peristiwa ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi dibidangnya masing-masing.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu tahap *implementasi*, pada tahap ini bisa dilakukan apabila hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria (Hidayat and Nizar, 2021). Tahap *implementasi* ini dilakukan uji coba media pembelajaran terhadap pengguna yaitu guru PAI dan Budi Pekerti (sebagai praktisi pembelajaran) dan peserta didik kelas XI.

Uji coba yang dimaksud peneliti untuk melihat bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam. Uji coba kelompok kecil ini terdiri dari 10 peserta didik dan untuk kelompok besar dari seluruh peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri Jatirogo. Uji coba ini dilaksanakan di dalam ruangan kelas dengan menggunakan 2 media sebagian peserta didik menggunakan laptop masing-masing dan yang lainnya menggunakan *handphone* hal ini membuktikan bahwasanya media pembelajaran ini juga bias dioperasikan melalui laptop dan *handphone*.

Pada saat pelaksanaan uji coba, peneliti menjelaskan apa saja yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana respon pengguna terhadap media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam yang sudah dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, berdasarkan tahapan implementasi, e-komik perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator dan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi tersebut (Hidayat and Nizar, 2021). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, sebaiknya ditambahkan kalimat dalam *cover* per sub bab nya seperti kalimat ajakan.

1) Tampilan Perbaikan Produk

Setelah mendapatkan komentar dan saran untuk produk yang dikembangkan, maka dilakukan perbaikan produk. Adapun uraian mengenai hasil perbaikan produk media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Revisi Ahli Materi	
	
	

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aeni dan Yusupa (2018), mengungkapkan bahwasanya media pemebelajaran e-komik membuat materi yang tersampaikan menjadi tidak kaku, dan menjadi salah satu jawaban dari kebutuhan terhadap media pembelajaran yang kurang efektif, efisien dan menyenangkan yang membuat kurang pahamnya materi yang disampaikan. Sepertihalnya dengan media pembelajaran lainnya setiap media pembelajaran ada kelebihan dan kekurangan. Maka dari itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui uji coba penggunaan produk media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena e-komik yang digunakan berbeda dengan e-komik yang biasa dibaca atau dikenal oleh peserta didik, sehingga membuat siswa tertarik dan bersemangat

ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Selain itu, ilustrasi atau contoh-contoh yang terdapat pada media pembelajaran tersebut dibuat seperti permasalahan yang ada dilingkungan sekitar sehingga para peserta didik bisa mudah dalam memahami.

2. Bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.
3. Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh siapapun termasuk peserta didik yang berkebutuhan khusus atau penyandang disabilitas.
4. Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah tanpa khawatir memori penyimpanan akan habis.
5. Media pembelajaran ini berupa URL sehingga tidak perlu mendownload aplikasi terlebih dahulu.
6. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal.
7. Memudahkan pendidik dalam mengoreksi hasil belajar peserta didik, dikarenakan soal-soal yang ada didalam e-komik menggunakan google form yang mana pengoreksian hasil belajar peserta didik sudah otomatis

Adapun kelemahan dalam media pembelajaran ini anatra lain:

1. Tampilan e-komik tidak full layar, namun hal ini bisa diatasi dengan peserta didik bisa mengoprasikan tombol pembesar dan pengecil tapilan yang sudah tersediakan.
2. Penggunaan e-komik harus tersambung pada internet.

D. Simpulan

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI materi prinsip ekonomi dalam Islam. Produk yang dikembangkan berupa e-komik yang dapat diakses dan digunakan dimanapun dan kapanpun melalui *smartphone, laptop, tablet, computer* dan lain sebagainya yang bersambung dengan internet. E-komik ini bersifat interaktif yang memuat beberapa karakter sekaligus audio. Audio ini juga bermanfaat bagi pengguna penyandang disabilitas. E-komik juga dilengkapi beberapa soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik, hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afriana dan Prastowo (2022) yang membahas mengenai penggunaan media e-komik dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, yang menekankan pada penggunaan e-komik yang sudah digunakan pada sekolah tersebut.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keterbatasan mulai dari tampilan dan juga pengoprasiannya. Dengan demikian, disarankan produk pengembangan e-

komik ditambah tampilan yang lebih menarik dan efektif sehingga memudahkan para pengguna dalam mengoprasikannya, selainitu lebih kreatif mencari platform supaya media pembelajaran ini bisa dioprasikan baik secara online ataupun offline tanpa mengunduh data terlebih dahulu. Serta diharapkan adanya dukungan dari lembaga untuk membina para pendidik supaya lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran baik melalui pelatihan ataupun seminar dll.

Daftar Rujukan .

- Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. "MODEL MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (June 7, 2018): 01–106.
- Afriana, Santy, and Andi Prastowo. "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 01 (2022). <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>.
- Angga, Pande Made Weda, I Komang Sudarma, and I Kadek Suartama. "E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 8, no. 2 (2020): 93–106.
- Dina, Lia Nur Atiqoh Bela, Ika Ratih Sulistiani, and Rufi'at. "Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." *MADRASAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 15, no. 1 (Desember 2022). <https://doi.org/DOI:https://dx.doi.org/10.18860>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING." *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021).
- Munir. *Multimedia Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Muslimah, Indhra Musthofa, M. Daud Yahya, and Zulkifli Musthan. "DESAIN PEMBELAJARAN AKHLAK BERBASIS PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (February 2022). <https://doi.org/DOI:10.30868/ei.v11i01.2813>.
- Nasution, Efrizal. "Problematisa Pendidikan Di Indonesia," n.d.

- Nazhiroh, Siti Ainun, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF E-KOMIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (November 6, 2021): 405–11. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Bennedict Wagiu, and Janner Simarmata. *Pengembangan Media Pembelajaran*. 1. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Purnamasari, Henny, Siswoyo, and Vina Serevina. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATERI DINAMIKA ROTASI." *Prosding Seminar Fisika (E-Journal) SNF2018 VII* (Oktober 2018). <https://doi.org/10.21009/03.SNF2018>.
- Rahma, Salsabila Shofia, Andayani, and Raheni Suhita. "Using Webtoon Comic as Media to Improve Cultural Understanding of Advanced Indonesian as Foreign Language (IFL) Students." *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS* 05, no. 11 November 2022 (November 2022): 3273–78. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v5-i11-40>, Impact Factor: 6.261.
- Sasongko, Setiawan G. *PANEN DUIT DARI KARTUN KOMIK PANDUAN OTODIDAK DAN BISNIS*. Klaten: Pustaka Wasilah, 2014.
- Satria, Iwa Salji Elbi, and Hera Hastuti. "INOVASI E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERLANDASKAN KRONOLOGI PERISTIWA." *Jurnal Kronologi* 3, no. 4 (December 17, 2021). <https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.340>.
- Setyawati, Rina Dwi, Ali Shodiqin, Aghnita Siska Pramasdyahsari, and Dhian Endahwuri. "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Bagi Guru SD Se-Candisan Kota Semarang." *Jurnal Anugrah* 3, no. 1 (2021): 39.
- Subroto, Erlanda Nathasia, and Abdul Qohar. "Efektifitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (February 2020): 135–41.
- Sudarsana, Oleh I Ketut. "MEMBENTUK KARAKTER ANAK SEBAGAI GENERASI PENERUS BANGSA MELALUI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI" 1 (2017).
- Torres, Genine S. "Developing Senior High School Students Skills in Narrative Writing Through Webtoon Reading Application." *PSAKU International Journal of Interdisciplinary Research* 10, no. 2 (December 26, 2022): 34–43. <https://doi.org/10.14456/psakuijir.2021.4>.

Waluyanto, Heru Dwi. "KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKAASI VISUAL PEMBELAJARAN." *Jurnal Nirmala* 7, no. 1 (January 2005): 51.

Widyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.