



PENELITIAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI DI SMA NU PAKIS

Putri Itsna Salsabila¹, Indhra Musthofa², Mutiara Sari Dewi³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: itsna.salsabilla@gmail.com, indhra.musthofa@unisma.ac.id,
mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstract

Studying Islamic religious and moral education equated with boring and enthusiastic lecture methods, classroom sleepiness is the same problem faced in several schools including NU Pakis High School. Of course, there are many ways to overcome this. Based on the results of observations on teachers and students of the SMA NU Pakis, the researchers identified the same problems and the need for interesting and not boring learning media. Therefore, the researchers developed e-comic learning media using the webtoon platform. This research is a type of development research (R&D) that uses the ADDIE development model and consists of five phases, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The development results achieve an average share of 98% among media design experts, 94% among material experts and 96% among learning experts and are classified in the category "very valid and applicable". And the results of student responses to media aptitude reached an average percentage of 78.5% of the 28 Class XI students. Class. From this data it can be seen that the media are valid and suitable to be used as a learning medium.

Kata Kunci: *development, e-comic.*

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya tujuan pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Tak hanya itu berdasarkan Undang-undang No.20 Tahun 2003 disebutkan tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, dan kreatif serta bertanggung jawab. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa banyak perubahan pada kemajuan dunia pendidikan (Melisa, 2019). Seiring berjalannya waktu, perkembangan tersebut berdampak pada perubahan metode pembelajaran. Banyak metode pembelajaran baru yang bermunculan, serta media pembelajaran yang efektif serta interaktif yang menjadikan metode pembelajaran lebih variatif.

Salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan oleh masyarakat adalah teknologi internet (Yulianti et al., 2020). Dengan menggunakan jaringan internet memudahkan peserta didik dalam menggali ilmu pengetahuan. Banyak platform dan *website* yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, pada kenyataannya proses pembelajaran masih bersifat monoton dan kurang optimal dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku fisik, media *power point* dan metode ceramah yang dirasa kurang menarik oleh peserta didik. Pembelajaran seperti ini sangat kurang maksimal, karena peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan bermain *handphone*-nya sendiri. Oleh karena itu inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan. Inovasi yang dapat diterapkan oleh guru saat pembelajaran dikelas, dan peserta didik dibebaskan memulai kreativitas serta menentukan cara terbaiknya dalam memahami materi (Nurul, Dewi, and Muslim 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis yaitu, guru masih memberikan materi dengan metode ceramah dan buku fisik. Terkadang sesekali guru juga menggunakan media *power point*. Kurangnya variasi dalam pembelajaran mengakibatkan banyak peserta didik yang tertidur dan bermain *handphone*, dan akhirnya tidak memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan inovasi dalam bidang pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, inovasi ini harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan memanfaatkan penggunaan teknologi yang tepat.

Menurut Lestari et al., (2014) penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, serta menjadikan materi mudah dipahami, menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Menurut Sudjana, (2011) Komik adalah cerita bergambar yang disajikan secara sistematis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk teks kepada pembaca.. Manfaat penggunaan komik dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Selain itu, komik juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep atau inti materi, karena materi yang disajikan dengan komik lebih konkret.

Peserta didik usia remaja belakangan ini memiliki kecenderungan menggunakan media elektronik dibandingkan media cetak/buku. Begitupula penyajian komik yang awalnya berupa media cetak/buku, seiring berjalannya waktu banyak platform yang menyediakan komik secara elektronik atau biasa

disebut e-komik secara online baik website atau aplikasi. Hal tersebut memudahkan penggemar komik atau peserta didik untuk mengakses e-komik yang diminatinya (Ignas 2014). Selain itu, penggunaan aplikasi *online* mampu meningkatkan kemandirian belajar (Muhammad, Ardiansyah, and Musthofa 2022).

Menurut Linggi (2016) salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu dengan menggunakan e-komik. Karena gambar ilustrasi yang disajikan pada e-komik disajikan tidak hanya untuk memberikan hiburan kepada pembacanya, akan tetapi juga untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain itu, komik elektronik atau e-komik lebih praktis bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk jenjang SMA berupa e-komik yang dapat diakses melalui *platform Web-Toon*. Penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran e-komik ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Aeni and Yusupa (2018). Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan media pembelajaran e-komik pada jenjang SMA dengan menggunakan materi cerita rakyat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran e-komik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi di sekolah (2) media pembelajaran e-komik dianggap menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mahdiyah (2021) berjudul Penelitian Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari penilaian ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran /guru PAI dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan sangat baik dan layak diujicobakan. Serta hasil dari ujicoba produk kepada peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kedua penelitian diatas difokuskan pada jenjang sekolah menengah atas pada materi cerita rakyat dan sekolah menengah pertama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sedangkan penelitian media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada jenjang sekolah menengah atas masih belum dilakukan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran e-komik pada jenjang SMA khususnya pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

B. Metode

Penelitian media pembelajaran e-komik ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pemilihan model ini karena model penelitian ADDIE dikembangkan dengan sistematis, sehingga memudahkan peneliti dalam penelitian media pembelajaran. Berikut adalah penjelasan tentang kelima tahapan model ADDIE. Yang pertama yaitu tahap analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, tahap analisis dilakukan secara langsung melalui observasi. Selanjutnya adalah tahap desain, diaman desain awal disusun, termasuk membuat naskah atau *script*, membuat sketsa gambar dan tugas yang lainnya.

Pada tahap ketiga yaitu tahap penengembangan peneliti melakukan uji validasi produk yang telah jadi kepada ahli. Jika produk penelitian sudah dinyatakan layak diujicobakan dilanjutkan pada tahap keempat. Tahap implementasi atau ujicoba produk kepada pengguna/peserta didik. Dalam hal ini pengguna yang melakukan ujicoba berjumlah 28 orang dari kelas XI-MIPA di SMA NU Pakis. Tahap terakhir adalah evaluasi produk e-komik yang telah selesai dikembangkan, berdasarkan hasil penilaian validator dan hasil ujicoba produk kepada peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil penelitian E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis

a. Analysis (Analisis)

Tahapan ini terdiri dari pengumpulan data awal. Pengumpulan data dengan cara menganalisis materi mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis yang mana menggunakan kurikulum 2013, dengan materi taat, kompetisi, dan etos kerja. Selain itu, pengumpulan data terkait kesenjangan yang timbul pada proses pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan dengan observasi di SMA NU Pakis dan wawancara kepada guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI.

Berdasarkan observasi, analisis kebutuhan dan analisis materi diatas dapat diketahui bahwa metode ceramah dan diskusi yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Yang mana guru masih menjadi peran utama dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan juga masih berupa papan tulis, buku cetak dan sesekali menggunakan media *power point*. Sehingga peneliti menyimpulkan perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, menarik yang sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI dengan materi taat, kompetisi dan etos kerja. Media pembelajaran ini terdiri dari

kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan cerita yang berkaitan dengan materi taat, kompetisi dan etos kerja.

b. Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti mulai mendesain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa e-komik. Dengan mempersiapkan bahan berupa naskah komik, sketsa gambar ilustrasi, dan menjadikannya gambar grafis dan disesuaikan dengan maskah yang telah dibuat.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrument validasi ahli, yang terdiri dari ahli desain media, ahli materi/isi dan ahli pembelajaran (guru). Selain itu, peneliti juga menyiapkan angket untuk mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik.



Gambar 1 Contoh Tampilan Media Pembelajaran E-Komik

c. Development (Penelitian)

Pada tahap penelitian, apabila produk e-komik yang telah dikembangkan sudah selesai, dilanjutkan pada tahap validasi ahli yang meliputi ahli desain media, ahli materi/isi dan ahli pembelajaran (guru PAI dan Budi Pekerti).

1) Validasi Ahli Desain Media

Validator pada desain media pada penelitian penelitian ini adalah Ibu Ari Kusuma Sulyandari. Beliau adalah dosen Program Studi Pendidikan Islam di Universitas Islam Malang. Validasi ahli desain media ini bertujuan untuk melihat penilaian dan pendapat ahli mengenai aspek desain pada produk media pembelajaran e-komik yang telah dikembangkan. Hasil dari validasi ahli desain media

memperoleh rata-rata keseluruhan aspek mencapai presentase 98%. Presentase ini termasuk pada kategori sangat valid atau sangat layak diujicobakan.

2) Validasi Ahli Materi/Isi

Validator pada materi/isi pada penelitian penelitian ini adalah Bapak Bahroin Budiya. Beliau adalah dosen Program Studi Pendidikan Islam di Universitas Islam Malang. Validasi ahli materi/isi ini bertujuan untuk melihat penilaian dan pendapat ahli mengenai kelayakan materi/isi yang tercantum pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari validasi ahli materi/isi memperoleh rata-rata keseluruhan aspek mencapai presentase 94%. Presentase ini termasuk pada kategori sangat valid atau sangat layak diujicobakan.

3) Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

Validator ahli pembelajaran pada penelitian penelitian ini adalah Bapak Sultoni. Beliau adalah guru pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis. Validasi ahli pembelajaran ini bertujuan untuk melihat penilaian dan pendapat ahli mengenai kelayakan media yang dikembangkan sebagai media yang dapat digunakan pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hasil dari validasi ahli pembelajaran (guru) memperoleh rata-rata keseluruhan aspek mencapai presentase 96%. Presentase ini termasuk pada kategori sangat valid atau sangat layak diujicobakan.

d. Implementation (Implementasi)

Uji coba produk e-komik dilakukan pada pengguna/peserta didik kelas XI-MIPA di SMA NU Pakis yang berjumlah 28 orang. Uji coba dilakukan dengan membagikan tautan media pembelajaran e-komik kepada peserta didik. Kemudian siswa mulai mengakses dan membaca media e-komik pada smartphone masing-masing. Secara keseluruhan aspek penilaian peserta didik mencapai presentase 78,5%. Presentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik di respon baik atau disukai oleh peserta didik.

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan evaluasi dengan merevisi produk sesuai dengan saran dan kritik para ahli. Adapun revisi menurut ahli desain media yaitu pemilihan huruf font sudah sesuai, namun perlu

diperhatikan adalah EYD dan besar kecil huruf sesuai kaidah yang berlaku.

Menurut ahli materi/isi, tema “Belajar Agama itu Menyenangkan” sebaiknya diubah menjadi kata-kata yang lebih menarik. Sedangkan menurut ahli pembelajaran, media pembelajaran sudah bagus, akan tetapi ada beberapa kata yang perlu diganti sesuai kaidah, contoh pada kata “shalat adalah aturan Allah”. Adapun yang benar “shalat adalah perintah Allah”.

2. Respon Peserta Didik terhadap E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis

Uji coba produk e-komik dilakukan pada 28 peserta didik dari kelas XI-MIPA di SMA NU Pakis. Ujicoba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik. Adapun instrument angket respon siswa menggunakan 4 variabel utama dari metode Technology Acceptance Model (TAM). Angket dengan metode TAM ini memiliki 4 variabel utama yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Easy Of Use* (PE), *Behavioral Intention To Use* (BI), dan *Actual Usage* (AU).

Hasil dari angket respon peserta didik terhadap produk e-komik memperoleh presentase 78,5%. Dan disesuaikan dengan tabel kriteria skala interpretasi bahwasanya produk yang dihasilkan mendapatkan respon yang sangat baik dan disukai oleh peserta didik.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka penelitian media pembelajaran e-komik pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis ini telah memenuhi validasi dan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik sehingga media pembelajaran e-komik dianggap mampu menarik minat belajar peserta didik, hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Wicaksana et al., (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan e-komik model ADDIE berpengaruh baik terhadap hasil minat belajar peserta didik didalam kelas.

D. Simpulan

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI ini termasuk dalam kategori yang sangat valid dan dapat diujicobakan. Hasil penelitian menunjukkan presentase 98% dari validator desain media, 94% dari validator materi/isi, 96% dari validator pembelajaran, dan 78,5% dari 28 angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-komik.

Hasil penelitian penelitian ini, memiliki keterbatasan berupa uji coba produk hanya terbatas pada satu sekolah, produk e-komik yang dikembangkan hanya terbatas pada satu materi, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, peneliti

menyarankan untuk pembaca ataupun peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian penelitian yangmemperluas distribusi produknya dan uji coba produk pada responden dengan jumlah lebih banyak jumlahnya sehingga data yang diperoleh akan lebih valid.

Daftar Rujukan

- Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. 2018. "Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA." *Jurnal Kwangsan* 6(1).
- Ignas. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: ANDI.
- Lestari, Nana Dian, Sri Retno Dwi Ariani, and Ashadi. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Sikur Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 3(3):44–50.
- Linggi. 2016. "Model Media Pembelajaran E-Komi Untuk SMA." *Jurnal Kwangsan*.
- Mahdiyah, Nur Fitri. 2021. "Penelitian Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP MA'ARIF BATU."
- Melisa, Indah. 2019. "Penelitian Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Makassar." *Jurnal Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNM*.
- Muhammad, Mustofa, Arief Ardiansyah, and Indhra Musthofa. 2022. "Dampak Pembelajaran Di Masa Pandemi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas XI Di SMK Negeri 4 Malang." *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 7(6):139–46.
- Nurul, Fadhila, Mutiara Sari Dewi, and Moh Muslim. 2022. "Penelitian Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon Materi Dakwah Rasulullah Di Makkah." *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 7(7):148–60.
- Sudjana, Nana &. Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wicaksana, I. Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, and I. Nyoman Jampel. 2020. "Penelitian E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia." *Jurnal Edutech Undiksha* 7(2):48.
- Yulianti, Khoirul Asfiyak, and Indhra Musthofa. 2020. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar PAI dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Malang." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 5(3):66–76.