

PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS NILAI-NILAI AL-ISLAM DAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA RUMAISA SCHOOL KOREA SELATAN

Innany Mukhlishina¹, Arinta Rezty Wijayaningputri², Murtyas Galuh Danawati³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

1innany@umm.ac.id, 2arinta@umm.ac.id,

3murtyas@umm.ac.id

ABSTRACT

The development of technology-based education is increasingly rapid, making it mandatory for the world of education to be able to master technology. Technology is developing so rapidly that digital media has become a new medium for producing e-comics. The results of interviews with the principal of Rumaisa School show that Rumaisa School's learning is based on Al-Islamic values. Rumaisa School students need an introduction to Indonesian culture so that a sense of nationalism continues to grow within students. The learning media that can be used by teachers to internalize the values of Al-Islam and Indonesian culture to students is e-comics. The aim of this research is to develop e-comics based on Islamic values and Indonesian culture that are valid and interesting. The development model used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques use interview and questionnaire techniques. The instruments for this research include interview sheets, validation questionnaires, and student response questionnaires. Data analysis techniques include media validity analysis and media attractiveness analysis. The e-comic product was developed in the form of a flipbook. E-Comics have been validated by material experts and media experts. The material expert validation results obtained 91.6% with valid criteria. Furthermore, the media expert validation results obtained 72% with valid criteria with revisions. After the e-comic revision, a second media expert validation was carried out. Media expert validation results were 92% with valid criteria. After completing validation, the e-comic product was implemented on Rumaisa School South Korean students. Based on the student response questionnaire, students got 83% with interesting criteria. The development of e-comics based on AL-Islamic values and Indonesian culture is valid and interesting to use for learning for Rumaisa School students in South Korea.

Keywords: e-comics, al-islam values, indonesian culture

ABSTRAK

Perkembangan arus pendidikan berbasis teknologi semakin pesat, sehingga mewajibkan bagi dunia pendidikan dapat menguasai teknologi. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk

menghasilkan e-komik. Hasil wawancara dengan kepala sekolah Rumaisa School menunjukkan bahwa pembelajaran Rumaisa School berbasis nilai Al-Islam. siswa Rumaisa School membutuhkan pengenalan terhadap budaya Indonesia agar tetap tumbuh rasa nasionalisme dalam diri siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menginternalisasikan nilai Al-Islam dan budaya Indonesia kepada siswa yaitu e-komik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia yang valid dan menarik. Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket. Instrumen penelitian ini antara lain lembar wawancara, angket validasi, dan angket respon siswa. Teknik analisis data berupa analisis kevalidan media dan analisis kemenarikan media. Produk e komik dikembangkan dalam bentuk flipbook. E-Komik telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 91,6% dengan kriteria valid. Selanjutnya hasil validasi ahli media mendapatkan 72% dengan kriteria valid dengan revisi. Sesudah revisi e-komik maka dilakukan validasi ahli media yang kedua. Hasil validasi ahli media sebesar 92% dengan kriteria valid. Setelah menyelesaikan validasi, produk e komik diimplementasikan pada siswa Rumaisa School Korea Selatan. Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan 83% dengan kriteria menarik. Pengembangan e-komik berbasis nilai-nilai AL-Islam dan Budaya Indonesia valid dan menarik digunakan untuk pembelajaran pada siswa Rumaisa School Korea Selatan.

Kata Kunci: e-komik, nilai al-islam, budaya indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang mendukung siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tujuan Pendidikan nasional yang terdapat di dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung

jawab. Pendidikan saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin pesat mengikuti perkembangan zaman. Semakin berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan menuntut manusia untuk selalu membuat inovasi baru di dunia pendidikan, untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul demi perkembangan generasi baru. Melalui media pembelajaran, guru dapat membuat inovasi baru sebagai perantara pembelajaran antara guru

dan siswa agar mencapai pembelajaran yang maksimal.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan suatu pesan dan perangkat yang lunak mengandung sebuah pesan (Sanjaya, 2015:25). Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam sebuah pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu komik.

Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para siswa, mengefektifkan proses belajar mengajar, dan dapat meningkatkan minat belajar. Pentingnya sebuah media pembelajaran sebagai salah satu solusi perkembangan teknologi pada bidang pendidikan. Teknologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media e-komik atau komik digital. Seiring dengan perkembangan zaman, komik tidak hanya dalam

bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan komik. E-komik yang dikembangkan menggunakan media internet dalam penggunaannya maupun dalam publikasinya.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah Rumaisa School menunjukkan bahwa pembelajaran Rumaisa School berbasis nilai Al-Islam. Siswa Rumaisa School merupakan putra-putri dari Warga Negara Indonesia yang tengah menetap di Korea Selatan dalam rangka bekerja atau studi lanjut. Terdapat siswa Rumaisa School yang juga merupakan putra-putri dari Warga Negara Indonesia yang menikah dengan warga negara Korea Selatan. Pembelajaran di Rumaisa School terdiri atas dua moda pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyampaikan bahwa siswa Rumaisa School membutuhkan pengenalan terhadap budaya Indonesia agar tetap tumbuh rasa nasionalisme dalam diri siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menginternalisasikan

nilai Al-Islam dan budaya Indonesia kepada siswa yaitu e-komik

Penelitian ini penting dilakukan dikarenakan berbagai studi nasional maupun internasional menunjukkan bahwa Warga Negara Indonesia telah tersebar di seluruh dunia sehingga akses pendidikan yang layak perlu diupayakan oleh berbagai pihak. Komunitas muslim yang ada di luar negeri memandang pentingnya pembelajaran Al-Islam bagi putra-putri warna negara Indonesia yang tinggal di luar negeri yang mayoritas warganya non muslim. Hal ini juga yang melatarbelakangi Rumaisa Korsel untuk mendirikan Rumaisa School. Siswa Rumaisa School terdiri atas siswa berusia 7-12 tahun dengan sistem pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Selain nilai Al-Islam, tentu pengintegrasian budaya Indonesia dalam pembelajaran penting untuk dikembangkan agar rasa nasionalisme siswa terbentuk meskipun jauh dari tanah air.

Merujuk pada penelitian terdahulu yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Siswa Kelas V yang dilakukan oleh Desi Triwahyuni

Ramadhani, Arnelia Dwi Yasa, dan I Ketut Suastika pada tahun 2021 menunjukkan bahwa e-komik sistem pencernaan pada manusia layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian berjudul Pengembangan Media E-komik Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Sejahtera Surabaya yang dilaksanakan oleh Rara Tiara Nurvika dan Lamijan Hadi Suanto pada tahun 2018 menunjukkan bahwa e-komik efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan e-komik sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaannya pada materi yang dimasukkan ke dalam e-komik. Pada penelitian ini pengembangan e-komik berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia sehingga diharapkan melalui media e-komik, siswa dapat mengimplementasikan nilai Al-Islam dalam kehidupan sehari-hari dan mengenalkan siswa pada budaya Indonesia sehingga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme pada siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka penelitian mengenai pengembangan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia penting untuk dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia yang valid dan menarik. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran baik secara tatap muka maupun secara jarak jauh sehingga terciptanya hasil belajar yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia untuk siswa *Rumaisa School* yang valid dan menarik?

Tujuan penelitian dan pengembangan sesuai dengan rumusan masalah di atas yaitu mengembangkan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia untuk siswa *Rumaisa School* yang valid dan menarik.

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan untuk mengatasi analisis kebutuhan di sekolah. Ada beberapa aspek yang ingin di capai dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia diharapkan dapat membantu siswa menambah wawasan berkaitan dengan nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia.

2. Bagi Guru

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini akan menjadi alternatif media pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia kepada siswa.

3. Bagi Peneliti

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini diharapkan memberikan pengalaman baru bagi peneliti untuk berkontribusi memberikan inovasi pembaruan penggunaan media pembelajaran bagi siswa WNI yang tinggal di luar negeri.

4. Bagi peneliti lain

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini

diharapkan membantu peneliti lain sebagai referensi dan acuan penelitian selanjutnya untuk memberikan inovasi pembuatan media pembelajaran bagi siswa WNI yang tinggal di luar negeri.

Produk yang dikembangkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu berupa pengembangan aplikasi android cerita anak berbasis Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

1. Konten (Isi)

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini sesuai dengan ciri khas pembelajaran di *Rumaisa School* yang mengusung nilai Islami di tengah lingkungan minoritas warga muslim di Korea Selatan. Selain itu pengenalan budaya Indonesia menjadi hal yang penting untuk menumbuhkan rasa nasionalisme pada siswa *Rumaisa School*. Isi e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia antara lain cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan media e-komik, pengenalan tokoh, isi

cerita anak, glosarium, daftar pustaka, dan biografi penulis.

2. Konstruksi (Tampilan)

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia adalah media pembelajaran berupa komik elektronik yang berisikan tentang cerita anak berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Penggunaan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini selain dapat bermanfaat bagi siswa agar dapat menambah wawasan cerita anak dan menumbuhkan minat baca, e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini juga memiliki keistimewaan karena berbasis E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Tampilan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia terdiri atas 50 halaman, full colour, terdapat logo UMM pada bagian cover, terdapat 6 tokoh utama, dan balon percakapan sebagai ciri khas komik.

B. Metode Penelitian

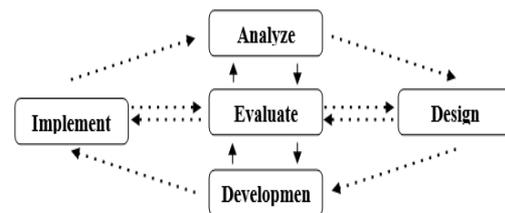
Penelitian ini termasuk ke dalam jenis metode penelitian dan

pengembangan *Research and Development*. Menurut Sugiono (dalam Herianti, 2014:14) menjelaskan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan karena penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia pada siswa usia sekolah dasar.

Tahap pengembangan e-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena setiap tahapan dari model ADDIE terdapat evaluasi yang berguna untuk meminimalisir tingkat kesalahan pada saat menggunakan produk. Dengan demikian, evaluasi adalah tahap kelima dari model ini yang merupakan tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan. Model ini memiliki lima langkah yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video

pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya.

Menurut Angdala (dalam Tegeh, 2014: 42), terdapat 5 tahapan pada pengembangan model ADDIE yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Tegeh, 2014: 42)

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan di dalam pengembangan aplikasi cerita anak ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Anglada (dalam Tegeh, 2014: 42) terdapat 5 tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan analisis dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara pada kepala sekolah dan guru *Rumaisa School*. Hal ini diperlukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan sangat perlu untuk dilakukan adanya penelitian. Berkaitan dengan sistem sekolah *Rumaisa School* yang menerapkan dua mode pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh sehingga siswa membutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah *Rumaisa School* menyatakan bahwa sekolah mengalami kesulitan dalam menginternalisasikan nilai-nilai Al-Islam sekaligus budaya Indonesia dalam pembelajaran yang menyenangkan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa di *Rumaisa School* belum ada bahan ajar yang menginternalisasikan nilai Al-Islam sekaligus budaya Indonesia. Bahan bacaan siswa yang berkaitan dengan hal tersebut juga masih kurang. Padahal saat ini pemerintah tengah menggalakkan gerakan literasi

sekolah kepada siswa khususnya siswa usia sekolah dasar.

Dengan kondisi yang ada, maka diperlukan adanya media yang dapat membantu guru untuk memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran nilai Al-Islam sekaligus budaya Indonesia di negara minoritas muslim dan luar negeri. Media yang memadukan antara kekuatan tulisan dengan gambar yang dirangkai menjadi alur cerita ialah komik. Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar serta dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik elektronik adalah komik elektronik yang berbentuk digital agar memudahkan siswa menggunakannya dalam mode pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. E-komik ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, e-komik ini mengajak siswa untuk mengetahui dan dapat juga menerapkan nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Design* (Desain)

Tahap *design* merupakan rancangan produk berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan dan berdasarkan hasil data yang telah

dikumpulkan selama wawancara awal dan studi penelitian terdahulu sehingga produk yang akan dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada di lapangan. Desain dari e-komik yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di dalam kegiatan pembelajaran.

E-komik adalah media pembelajaran berupa komik elektronik yang berisikan tentang cerita berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Penggunaan e-komik ini selain dapat bermanfaat bagi siswa agar dapat menambah wawasan cerita anak dan menumbuhkan minat baca, e-komik ini juga memiliki keistimewaan karena berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Tampilan media pembelajaran ini selain berisikan cerita anak berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Nilai Al-Islam yang diinternalisasikan ke dalam e-komik ini yaitu aqidah, syariah, dan akhlak. Sedangkan budaya Indonesia yang diangkat dalam e-komik yaitu seni batik, wayang, dan lagu nasional yang bertujuan untuk membuat anak lebih tertarik dan meningkatkan rasa nasionalisme dan keagamaan anak yang tinggal di luar negeri di negara minoritas muslim.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini, e-komik yang dikembangkan sesuai dengan desain perencanaan yang telah disusun. Adapun langkah-langkah dalam tahapan pengembangan e-komik berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan cerita anak yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- b. Memilih jenis *font*, ukuran *font* di dalam e-komik.
- c. Menentukan desain tokoh yang menarik untuk membuat siswa merasa tidak bosan melihatnya.
- d. Menentukan bagian-bagian e-komik.
- e. Menentukan nilai Al-Islam beserta ayat Al-Qur'an yang akan digunakan dalam e-komik.
- f. Menentukan nilai budaya Indonesia yang akan diinternalisasikan dalam e-komik.

Setelah e-komik ini dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dengan validator yang memiliki keahlian di bidang ke-SDan dan Teknologi Pembelajaran. Pada proses penilaian kevalidan, validator menilai dengan memberikan masukan, komentar serta saran yang akan digunakan sebagai bahan revisi

terhadap e-komik tersebut. Kemudian e-komik yang telah direvisi tersebut dan dinyatakan valid untuk digunakan, maka barulah e-komik tersebut siap untuk diimplementasikan di sekolah.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini artinya e-komik yang telah dirancang dan direvisi akhirnya digunakan secara nyata atau langsung digunakan oleh siswa dan juga guru pada saat proses kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini juga bisa melihat bagaimana respon siswa terhadap e-komik yang telah dikembangkan. Tahap implementasi ini digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

Siswa dapat membaca isi e-komik tersebut. Tahapan implementasi ini juga digunakan untuk mendapatkan data berupa hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Serta untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam penggunaan e-komik ini.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini digunakan untuk melihat dampak dari adanya penggunaan e-komik ini. Selain itu juga untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang telah dirancang dan mengetahui apakah sudah sesuai dengan sasarannya

serta untuk mengetahui keberhasilan dari penggunaan e-komik pada saat kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Rumaisa *Scholl* Korea Selatan pada tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil.

Subjek penelitian dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Subjek uji validasi

Subjek uji validasi akan dilakukan oleh ahli media dan uji validitas materi akan dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 4.1 Subjek Uji Validasi

Validator	Kriteria
Ahli Media	Lulusan S2 Pendidikan Ahli di bidang teknologi pembelajaran
Ahli Materi	Lulusan S2 Pendidikan Ahli di bidang Al-Islam dan budaya Indonesia

2. Subjek Implementasi media

Subjek implementasi e-komik yaitu siswa Rumaisa *School* Korea Selatan. Setelah melakukan implementasi, siswa akan diberi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi e-komik.

Ada beberapa jenis dari teknik pengumpulan data yang biasa digunakan saat penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan sebelum melakukan penelitian dilaksanakan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Wawancara ini dilakukan kepada Kepala Sekolah dan guru Rumaisa School.

2. Angket

Bentuk umum dari angket terdiri dari bagian pendahuluan yang berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas berisikan responden, dan terakhir bagian isi angket. Angket ini digunakan untuk memvalidasi e-komik. Tahap validasi akan dilakukan kepada ahli media dan ahli materi.

Pengumpulan data harus memiliki pedoman dalam setiap penyusunannya. Instrumen penelitian merupakan suatu pedoman digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu membuat kisi-kisi untuk mempermudah dalam menyusun instrumen. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk instrumen penelitian:

1. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi lapangan mengenai pembelajaran. Berikut ini merupakan kisi-kisi pedoman wawancara:

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen
Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	Kegiatan Pembelajaran	a. Proses kegiatan pembelajaran b. Kendala yang dihadapi c. Penyampaian materi kepada siswa d. Metode yang digunakan e. Tersedianya sarana dan prasarana
2.	Sumber belajar	a. Sumber belajar yang digunakan b. Respon siswa terhadap sumber belajar

2. Angket

Angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk memperoleh penilaian serta saran maupun masukan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dihasilkan sehingga dari hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kevalidan dari produk tersebut. Penilaian yang digunakan untuk mengukur kualitas produk di dalam angket menggunakan rentang skor 1 sampai dengan 4 pada setiap pernyataan yang disediakan. Selain itu, angket juga diberikan kepada

siswa untuk melihat respon siswa terhadap produk yang digunakannya.

a. Angket Validasi Ahli Media

Berikut ini angket validasi media yang akan dinilai oleh media untuk menentukan kelayakan terhadap e-komik yang akan dikembangkan.

Tabel 3 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi	a. Bentuk dan ukuran tulisan jelas dan sesuai untuk siswa sekolah dasar b. Menyajikan daftar isi c. Gambar sesuai dengan tingkatan siswa sekolah dasar d. Kejelasan dalam penyajian gambar e. Ketepatan dalam tata letak kalimat f. Pemisah antar paragraf jelas g. Kejelasan tulisan/ pengetikan materi h. Kejelasan pada petunjuk di dalam kegiatan pembelajaran i. Kemudahan kegiatan untuk dilakukan oleh siswa
2.	Materi Pendukung	a. Gambar sampul sesuai dan menarik b. Isi cerita sesuai topik c. Kejelasan pada petunjuk di dalam kegiatan pembelajaran d. Bentuk dan warna sampul menarik e. Ukuran tulisan sampul menarik dan mudah dibaca f. Kreatif dan dinamis

b. Angket Validasi Ahli Materi

Berikut ini angket validasi yang akan dinilai oleh ahli materi untuk menentukan kelayakan terhadap materi yang digunakan.

Tabel 4 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian cerita dalam e-komik dengan tingkat perkembangan siswa b. Kesesuaian bahasa yang digunakan c. Kemampuan mendorong berpikir kritis d. Kemudahan siswa untuk belajar secara mandiri e. Kesesuaian isi e-komik dengan nilai Al-Islam f. Kesesuaian isi e-komik dengan nilai budaya Indonesia

c. Angket Respon Siswa

Berikut ini angket yang diisi siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan e-komik pada saat kegiatan pembelajaran.

Tabel 5 Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	a. Teks atau tulisan mudah dibaca b. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram c. Media e-komik menarik
2.	Manfaat	a. Penyajian cerita dalam e-komik menarik minat baca b. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami c. Kegiatan belajar tahap demi tahap dapat diikuti dengan mudah d. Pembelajaran menggunakan e-komik menarik e. Media e-komik mudah digunakan dalam pembelajaran.

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data menjadi informasi sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif didapatkan dari saran dan kritik validator ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa terhadap produk. Analisis data kualitatif dijelaskan secara deskriptif agar mempermudah pemahaman. Perolehan data yang dari hasil kevalidan dan kemenarikan dianalisis dari rumus yang terdapat pada kuantitatif. Data tersebut nantinya akan disimpulkan sebagai

acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari nilai yang diberikan oleh validator terhadap e-komik berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Nilai tersebut didapatkan dengan menggunakan angket kepada ahli media, ahli materi, dan uji coba respon siswa Rumaisa School Korea Selatan.

a. Analisis Kevalidan Media

Pada pengembangan e-komik ini, validitas yang dimaksud bertujuan untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Tabel 6 Kategori penilaian Skala Likert

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat layak / sangat setuju	4
Layak / setuju	3
Tidak layak / Tidak setuju	2
Sangat tidak layak / sangat tidak setuju	1

Angket yang telah diisi (oleh validator) dianalisis dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus:

$$P \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Perolehan presentase validator (hasil dibulatkan hingga mencapai

bilangan bulat)

$\sum x$: Jumlah skor kriteria yang dipilih

N : Jumlah ideal

Kriteria tingkat kevalidan atau tingkat pencapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 7 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, kevalidan/kelayakan e-komik dikatakan valid/layak tanpa revisi apabila tingkat pencapaiannya antara 61-100%. Namun, jika tingkat pencapaiannya antara 21-60% maka pengembangan e-komik dikatakan kurang layak/perlu revisi.

b. Analisis Kemenarikan Media

Data yang diperoleh dari jawaban siswa terhadap angket yang

telah diberikan akan diukur menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran dengan tipe ini akan mendapatkan jawaban yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lainnya. Pada skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “setuju” dan “tidak setuju”. Selain dapat dibuat untuk pilihan ganda, juga dapat dibuat dalam bentuk *checklist* serta jawaban dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol.

Tabel 8 Kategori penilaian Skala Guttman

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2015: 139)

Angket yang telah diisi oleh validator, dianalisis dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Perolehan presentase validator (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

$\sum x$: Jumlah skor kriteria yang dipilih

N : Jumlah ideal

Kriteria tingkat interpretasi skor angket respon penggunaan produk yang

digunakan dalam pengembangan media dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 9 Interpretasi Skor Angket Respon Penggunaan Produk

No	Kriteria Validitas	Kategori Respon
1.	85,01 - 100%	Sangat Menarik
2.	70,01 - 85,00%	Cukup Menarik
3.	50,01 - 70,00%	Kurang Menarik
4.	01,00 - 50,00%	Tidak Menarik

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, kemenarikan e-komik dikatakan menarik apabila skor yang diperoleh antara 70,01-100%. Namun, jika hasil skor yang diperoleh antara 70,00-01,00% maka pengembangan e-komik dikatakan kurang/tidak menarik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analyze (Analisis)

Pada tahapan analisis dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara pada kepala sekolah dan guru Rumaisa *School*. Hal ini diperlukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan sangat perlu untuk dilakukan adanya penelitian. Berkaitan dengan sistem sekolah Rumaisa *School* yang menerapkan dua mode pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh sehingga siswa membutuhkan inovasi

pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Rumaisa *School* menyatakan bahwa sekolah mengalami kesulitan dalam menginternalisasikan nilai-nilai Al-Islam sekaligus budaya Indonesia dalam pembelajaran yang menyenangkan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa di Rumaisa *School* belum ada bahan ajar yang menginternalisasikan nilai Al-Islam sekaligus budaya Indonesia. Bahan bacaan siswa yang berkaitan dengan hal tersebut juga masih kurang. Padahal saat ini pemerintah tengah menggalakkan gerakan literasi sekolah kepada siswa khususnya siswa usia sekolah dasar.



Gambar 1 Tahap Analisis Kebutuhan di Rumaisa School

Dengan kondisi yang ada, maka diperlukan adanya media yang dapat membantu guru untuk

memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran nilai Al-Islam sekaligus budaya Indonesia di negara minoritas muslim dan luar negeri. Media yang memadukan antara kekuatan tulisan dengan gambar yang dirangkai menjadi alur cerita ialah komik. Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar serta dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik elektronik adalah komik elektronik yang berbentuk digital agar memudahkan siswa menggunakannya dalam mode pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. E-komik ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, e-komik ini mengajak siswa untuk mengetahui dan dapat juga menerapkan nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

2. Design (Desain)

Tahap *design* merupakan rancangan produk berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan dan berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan selama wawancara awal dan studi penelitian terdahulu sehingga produk yang akan dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada di lapangan. Desain dari ae-

komik yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2 Desain E-Komik Aku Cinta Islam dan Budaya Indonesia

E-komik adalah media pembelajaran berupa komik elektronik yang berisikan tentang cerita berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Penggunaan e-komik ini selain dapat bermanfaat bagi siswa agar dapat menambah wawasan cerita anak dan menumbuhkan minat baca, e-komik ini juga memiliki keistimewaan karena berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Tampilan media pembelajaran ini selain berisikan cerita anak berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia. Nilai Al-Islam yang diinternalisasikan ke dalam e-komik ini yaitu aqidah, syariah, dan akhlak. Sedangkan budaya Indonesia yang diangkat dalam e-komik yaitu seni

batik, wayang, dan lagu nasional yang bertujuan untuk membuat anak lebih tertarik dan meningkatkan rasa nasionalisme dan keagamaan anak yang tinggal di luar negeri di negara minoritas muslim.

Selain e-komik, dalam pembelajaran diperlukan modul ajar yang disusun sesuai dengan kurikulum Merdeka untuk pembelajaran di Rumaisa School Korea Selatan. Modul ajar dirancang berdasarkan kebutuhan di sekolah dan dilengkapi dengan lampiran bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, dan evaluasi pembelajaran.



Gambar 3 Desain Modul Ajar pada Pembelajaran di Rumaisa School Korsel

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini, e-komik yang dikembangkan sesuai dengan desain

perencanaan yang telah disusun. Adapun langkah-langkah dalam tahapan pengembangan e-komik berbasis nilai Al-Islam dan budaya Indonesia ini adalah sebagai berikut.

- g. Menentukan cerita anak yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- h. Memilih jenis *font*, ukuran *font* di dalam e-komik.
- i. Menentukan desain tokoh yang menarik untuk membuat siswa merasa tidak bosan melihatnya.
- j. Menentukan bagian-bagian e-komik.
- k. Menentukan nilai Al-Islam beserta ayat Al-Qur'an yang akan digunakan dalam e-komik.
- l. Menentukan nilai budaya Indonesia yang akan diinternalisaikan dalam e-komik.

E-komik berbasis nilai-nilai Al-Islam dan budaya Indonesia selengkapnyanya bisa diakses melalui:

<https://flipbookpdf.net/web/site/2e72461b8639c8195627a93f6d9d722b8182d174202402.pdf.html>

Setelah e-komik ini dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dengan validator yang memiliki keahlian di bidang ke-SDan dan Teknologi Pembelajaran. Pada

proses penilaian kevalidan, validator menilai dengan memberikan masukan, komentar serta saran yang akan digunakan sebagai bahan revisi terhadap e-komik tersebut. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 91,6% dengan kriteria valid. Selanjutnya hasil validasi ahli media mendapatkan 72% dengan kriteria valid dengan revisi. Kemudian dilakukan perbaikan sebagaimana saran dari validator ahli media.

Sesudah revisi e-komik maka dilakukan validasi ahli media yang kedua dengan hasil validasi sebesar 92% dengan kriteria valid. Setelah e-komik yang telah direvisi tersebut dan dinyatakan valid untuk digunakan, maka barulah e-komik tersebut siap untuk diimplementasikan di sekolah.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini artinya e-komik yang telah dirancang dan direvisi akhirnya digunakan secara nyata atau langsung digunakan oleh siswa dan juga guru pada saat proses kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini juga bisa melihat bagaimana respon siswa terhadap e-komik yang telah dikembangkan. Tahap implementasi ini digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar

yang telah disusun. Pembelajaran dilaksanakan di Singildong Seoul Korea Selatan. Berikut modul ajar pada pembelajaran di Rumaisa School Korea Selatan.

Modul pembelajaran, Media e komik, media power point, dan media puzzle yang digunakan dalam implementasi pembelajaran selengkapanya terlampir.

Implementasi diawali dengan salam yang disampaikan oleh guru, berdoa, presensi, menyanyikan lagu Indonesia Raya, apersepsi, eksplorasi materi manfaat dan tujuan. Selanjutnya kegiatan inti berdasarkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Peserta didik disajikan power point kemudian membaca e komik. Peserta didik juga membaca doan masuk dan keluar masjid. Selanjutnya peserta didik secara berkelompok melaksanakan proyek dengan mengisi LKPD. Proyek yang diberikan yaitu Menyusun puzzle masjid dan rumah adat tindak lanjut dari membaca e komik. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan guru memberikan penguatan. Pada kegiatan akhir peserta didik menyimpulkan, mengerjakan soal evaluasi, menyampaikan pesan kesan pendapat terhadap pembelajaran.

Selanjutnya guru memberikan pesan moral dan doa bersama sebagai penutup pembelajaran.



Gambar 4 Pembelajaran di Rumaisa School Korea Selatan

Tahapan implementasi ini juga digunakan untuk mendapatkan data berupa hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan setelah siswa membaca isi e-komik tersebut. Serta untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam penggunaan e-komik ini. Respon siswa mendapat 83% dengan kriteria menarik.



Gambar 5 Penerapan E-Komik pada Siswa Rumaisa School Korea Selatan

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini digunakan untuk melihat dampak dari adanya

penggunaan e-komik ini. Selain itu juga untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang telah dirancang dan mengetahui apakah sudah sesuai dengan sasarannya serta untuk mengetahui keberhasilan dari penggunaan e-komik pada saat kegiatan pembelajaran.

Beberapa hal yang dievaluasi selama implementasi antara lain:

- a. Pengondisian kelas yang masih belum berjalan dengan baik disebabkan keterlambatan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini karena peneliti sempat tersesat ketika menuju lokasi penelitian. Hal ini berdampak pada kondisi peserta didik.
- b. Tempat duduk lesehan sehingga kurang efektif. Rumaisa School belum memiliki Gedung sekolah tersendiri sehingga masih menggunakan aula Musholla Al Falah yang berlokasi di Singildong, Seoul, Korea Selatan. Hal ini menyebabkan pembelajaran berlangsung secara semi formal.
- c. Durasi pembelajaran lebih dari yang dijadwalkan. Selain karena keterlambatan memulai pembelajaran, materi yang disampaikan juga padat sehingga

butuh waktu untuk menyelesaikan pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilaksanakan, maka dibentuk rencana tindak lanjut untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

D. Kesimpulan

Pengembangan E-Komik Berbasis Nilai-Nilai Al-Islam dan Budaya Indonesia telah dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan di Rumaisa School Korea Selatan. Setelah dilakukan analisis kebutuhan, dilaksanakan proses mendesain e komik dan modul ajar lengkap yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dilanjutkan dengan proses pengembangan e komik dalam bentuk flipbook sehingga mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa Rumaisa School. Produk e komik telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 91,6% dengan kriteria valid. Selanjutnya hasil validasi ahli media mendapatkan 72% dengan kriteria valid dengan revisi. Sesudah revisi e-komik maka dilakukan validasi ahli media yang kedua dengan hasil validasi sebesar 92% dengan kriteria valid. Setelah menyelesaikan validasi, produk e komik diimplementasikan

pada peserta didik di Rumaisa School Korea Selatan. Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan 83% dengan kriteria menarik. Evaluasi dari kegiatan ini meliputi pengondisian kelas, durasi waktu, dan kondisi tempat duduk peserta didik. Setelah dilaksanakan penelitian maka dilakukan tindak lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianto, M. 2015. "Penanaman Nilai-Nilai Keislaman melalui kegiatan mentoring Al-Islam dan Kemuhammadiyah." Unpublished Thesis: UNM.
- Anglada, D. (2007). An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. Retrieved June 25, 2019, from <http://www.pace.edu/ctlt/newsletter>
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arief. S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 14
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Melton Putra.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, *Media pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Asyar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada. 2010
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002
- Bambang Tri Rahardian, *KOMIK MEDIA YANG TERUS BERGERAK* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021), 49.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV. YramaWidia, 2011
- Daryanto, *Media Pembelajaran Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 127. 38
- Dinas Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 1998
- Hamalik. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Ilyas, Yunahar. 2000. *Kuliah Akhlaq*. Yogyakarta: LPPI UMY.
- Indra Martha Rusmana and Mila Kurniawarsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya," *Lebesgue* 1, no. 1 (2020): 41
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpe ndidi kandasar.v3i1.758>
- Rokhmani, L. (2016). *JPE-Volume 9, Nomor 1, 2016. Pengembangan EComic Sebagai Media Pembelajaran; Ekonomi Kelas X di SMAN 7 MALANG*, 9, 31–40.
- Seels, B. B., & Glasgow, Z. F. (1990). Model of instructional design. In *Instructional design: Theories*

- and models: An overview of their current status (Vol. 1, pp. 3-35). Routledge.
- Setyaningsih, R & Subiyanto. 2017. "Kebijakan Internalisasi Nilai-Nilai Islam dan Membentuk Kultur Religious Mahasiswa." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Vol. 12, No. 1, Hal: 57-85
- Sugiyono.(2018). Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta. E-jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2017). Statistik Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono.(2014). Metode Penelitian Pendidikan.Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2013). Statistik Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono.(2013). Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M. (2009). Arah Penelitian Pendidikan dan Budaya pada LPTK di Propinsi Bali. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Umar.(2013). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran.Jurnal Tarrbawiyah 1 (2).
- Widyastuti. (2017). Tanggapan Siswa kelas VII Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yohana. (2011). Studi Tentang Media Pembelajaran yang Digunakan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Sen Rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo. Skipsi. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Zuldafrial.(2012). Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta : Media Perkasa