

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK “KODIGA” TENTANG HALAL DAN HARAM DALAM KEGIATAN BERNIAGA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD

Riana Jami Fatonah¹, Denisa Andin Yunizar², Nurma Yunita³, Ani Nur Aeni⁴
^{1,2,3,4}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
¹rianajami@upi.edu, ²denisaandin47@upi.edu, ³nurmayunita00@upi.edu,
⁴aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This research was conducted in order to compile and develop a learning media in the form of a flipbook-based digital comic called "KODIGA" as a tool for teaching Islamic Religious Education (PAI), especially about things that are haram and halal in trading in class VI of Citimun 1 State Elementary School. PAI learning, which is still considered boring, is one of the problems that needs to be resolved or minimized, and the material that is packaged is quite important because trading is a common activity carried out every day. So, this research was carried out in order to reduce this problem by using the Design and Development (D&D) research method which uses the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of this research prove that innovative learning media can increase students' learning motivation. The increase in post-test scores compared to the pre-test scores that we conducted during the trial can confirm that learning media has a significant influence in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Comics, Flipbook

ABSTRAK

Penelitian ini diadakan guna untuk menyusun serta mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital berbasis flipbook yang disebut “KODIGA” sebagai alat bantu untuk mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI) terutama tentang hal-hal yang haram dan halal dalam berniaga di kelas VI SD Negeri Citimun 1. Pembelajaran PAI yang masih dipandang membosankan menjadi salah satu masalah yang perlu diselesaikan atau diminimalisir, serta materi yang dikemas cukup penting karena berniaga adalah kegiatan yang umum dilaksanakan sehari-hari. Maka, penelitian ini dilakukan guna untuk mengurangi masalah tersebut dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil dari penelitian ini terbukti bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meningkatnya nilai *post-test* dibanding dengan nilai *pre-test* yang kami lakukan saat pelaksanaan uji coba dapat menguatkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Flipbook

A. Pendahuluan

Pada masa pembelajaran abad 21 ini terdapat tuntunan pada proses

pembelajaran, diantaranya ialah mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran guna agar dapat

meningkatkan hasil keterampilan belajar. Peserta didik perlu untuk belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, Maka dari itu, di dalam era digital saat ini, teknologi semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Karakteristik siswa di abad 21 ini salah satunya adalah siswa sangat akrab dengan teknologi.(A. , Nur Aeni et al., n.d.) Disamping itu, Kemajuan teknologi telah mengubah kebiasaan lama seperti membaca koran dan buku yang kini dapat diakses secara online tanpa perlu menggunakan benda fisik. Perubahan ini memberikan keuntungan dalam hal kemudahan penggunaannya. (A. Nur Aeni et al., 2023)

Pembelajaran yang masih dipandang membosankan oleh peserta didik merupakan hal yang perlu diperhatikan karena dapat berdampak pada semangat belajar peserta didik apalagi pada kalangan peserta didik sekolah dasar yang masih di dalam masa bermain. Hal tersebut menurut Ratnawati & Werdiningsih tahun 2020 (dalam Nurhidayatulloh et al., n.d.) akan menurunkan kecenderungan dan minat belajar pada kalangan peserta

didik. Maka dari itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi yang bisa digunakan oleh guru sebagai tenaga pendidik untuk meningkatkan minat serta motivasi dalam belajar peserta didik. Bahkan, media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru tanpa rasa jenuh serta bosan (Sartika et., al 2020 pada Nurhidayatulloh et al., n.d.)

Menurut Yusuf Hadi Miarso (Dalam Aeni et al., n.d.) mengartikan media pembelajaran segala materi yang berkaitan dengan pembelajaran dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau pemikiran yang bermanfaat dalam merangsang pertimbangan, perasaan, atau kemauan seseorang untuk mengembangkan proses pembelajaran yang mandiri, terencana, dan terkendali.

Kesesuaian materi pada media pembelajaran juga perlu untuk diperhatikan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Pada pendidikan, salah satu mata pelajaran di SD ialah Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan di sekolah tentunya memiliki peranan yang sangat strategis dalam pembentukan kepribadian peserta

didik. Dapat dikatakan bahwa dalam pendidikan agama menjadi salah satu aspek penting terutama Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI menjadi landasan moral dan etika bagi para siswa, termasuk di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, terutama di era di mana anak-anak lebih terbiasa dengan media digital.

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi keharusan. Pada proses pembelajaran sudah harus berbasis pada kecanggihan teknologi. Menurut Aeni et al., 2023 Teknologi yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk menyediakan materi pembelajaran yang kreatif; Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan membangun materi pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu, semua orang yang terlibat dalam pendidikan salah satunya ialah guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kemampuan dan keterampilan teknologi yang mumpuni.

Salah satu teknologi yang menarik perhatian dalam hal

pembelajaran adalah komik digital berbasis flipbook. komik digital berbasis flipbook adalah bentuk media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengakses komik dalam format yang menarik seperti buku cetak, namun dengan tambahan fitur interaktif yang memperkaya pengalaman pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Rohman (dalam Disa Fadilla et al., n.d.) yang mengemukakan bahwa komik merupakan salah satu sarana pembelajaran personal karena membuat informasi lebih mudah dipahami dengan menggunakan visual untuk menyampaikannya.

Dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas jual beli atau berniaga menjadi rutinitas yang tak terhindarkan bagi banyak orang. Namun, terlepas dari kebiasaan ini, seringkali kita temukan bahwa banyak muslim tidak memahami dengan jelas batasan-batasan yang telah ditetapkan dalam agama Islam terkait dengan kegiatan berniaga. Ketiadaan pemahaman yang memadai tentang konsep halal dan haram dalam berbisnis bisa mengakibatkan praktik-praktik yang bertentangan dengan ajaran Islam.

Oleh karena itu, penting bagi generasi muda, termasuk siswa

sekolah dasar (SD), untuk diperkenalkan dengan penerapan konsep-konsep dasar tentang halal dan haram dalam berniaga sejak dini. Pembelajaran ini tidak hanya menyangkut aspek ekonomi semata, tetapi juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan moralitas individu dalam menjalankan kegiatan ekonomi sehari-hari.

Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah menyusun serta mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital berbasis flipbook yang disebut "KODIGA" sebagai alat bantu untuk mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI) terutama tentang hal-hal yang haram dan halal dalam berniaga di kelas VI SD Negeri Citimun 1.

KODIGA merupakan singkatan dari Komik Digital Berniaga, dimana KODIGA ini dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas VI di SD Negeri Citimun 1 terhadap prinsip-prinsip yang terkandung pada konsep halal dan haram berniaga dalam ajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media komik digital "KODIGA". Tujuan penelitian ini juga ialah supaya peserta didik kelas VI di SD Negeri Citimun mampu mengembangkan keterampilan

analisis terhadap situasi berniaga yang akan mereka hadapi dengan mempertimbangkan aspek-aspek hukum Islam. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan inovatif melalui media komik digital "KODIGA" dapat membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi hukum halal dan haram. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan komik digital "KODIGA" sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep hukum halal dan haram dalam kegiatan berniaga.

Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap hukum halal dan haram dalam kegiatan berniaga. Dimana melalui media komik digital "KODIGA", mereka dapat memahami prinsip-prinsip ekonomi Islam secara lebih jelas dan kontekstual. Media komik digital "KODIGA" memberikan pendekatan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat memicu minat belajar peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang seringkali dianggap sulit atau membosankan. Media pembelajaran ini juga

bermanfaat bagi peserta didik dalam mengambil keputusan yang lebih bertanggung jawab terkait dengan aspek berniaga karena mereka telah dapat membedakan antara halal dan haram dalam kegiatan berniaga. Selain itu, media pembelajaran ini akan memperkuat karakter etis peserta didik, mereka akan menyadari seberapa penting menjalankan bisnis sesuai dengan prinsip-prinsip agama dan moralitas. Melalui komik digital "KODIGA", guru akan mendapatkan alat bantu yang efektif untuk menjelaskan konsep-konsep sulit secara visual dan menarik. Selain itu, akan terciptanya pembukaan ruang diskusi yang lebih kreatif dan interaktif di kelas. Guru dapat memanfaatkan komik sebagai stimulus untuk menghadirkan pertanyaan, diskusi, dan refleksi yang lebih dalam tentang topik halal dan haram berniaga. Guru dapat pula melakukan pemantauan kemajuan belajar peserta didik melalui respon mereka terhadap media komik digital "KODIGA". Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Dengan adanya komik digital "KODIGA" kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta

didik, sehingga peserta didik dapat memperluas pengetahuannya. Peserta didik dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, seperti mengamati dan mencoba daripada hanya mengamati penjelasan guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (D&D). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan (*Design and Development*). Model ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan serta evaluasi yang bertujuan untuk menciptakan produk dan alat yang baik bagi kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran. Fokus dalam penelitian D&D ini ialah meliputi analisis, perencanaan, produksi, serta evaluasi.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Sugihartini & Yudianta, 2018) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis) merupakan tahap awal metode ADDIE Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ingin diselesaikan

- dengan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* "KODIGA". Tahap ini akan membantu menentukan *design* dan isi komik digital "KODIGA".
2. *Design* (Perancangan) merupakan tahap kedua setelah kebutuhan berhasil dikumpulkan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan media pembelajaran Komik digital berbasis *flipbook* "KODIGA".
 3. *Development* (Pengembangan) merupakan tahapan lanjutan setelah tahapan perancangan selesai. Pada tahapan ini dilakukan pengembangan komik. Alur yang telah dirancang sebelumnya dituangkan dalam bentuk 2 dimensi menggunakan elemen pada aplikasi Canva. Proses pengembangan termasuk pembuatan produk, pengujian, dan perbaikan.
 4. *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap peluncuran media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* "KODIGA" kepada publik yaitu pada peserta didik kelas VI di SD Negeri Citimun 1, kepada ahli materi yaitu guru PAI, serta kepada ahli media. Pada tahap ini juga disertai dengan pengumpulan umpan balik dan evaluasi dari penyaji seperti hasil dari *pre-test* dan *post-test*.
 5. *Evaluation* (Evaluasi) merupakan tahap akhir yaitu untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* "KODIGA" dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Evaluasi ini mencakup pengukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan serta pengukuran kualitas media pembelajaran secara keseluruhan. Hasil dari tahap ini akan membantu dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran dan dapat mengetahui kekurangan yang ada guna dapat diperbaiki.

Metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini ialah bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. Media pembelajaran ini akan diukur keefektifannya ketika diimplementasikan.

Pembuatan komik digital ini tentunya dibutuhkan aplikasi yang digunakan. Dalam pembuatan komik digital ini menggunakan aplikasi edit seperti aplikasi canva dan berbasis *flipbook* menggunakan web *heyzine*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD

Negeri Citimun 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, soal tes, dan dokumentasi. Teknik observasi bertujuan untuk mengetahui potensi yang dimiliki peserta didik dalam pemanfaatan dalam teknologi. Soal tes yang berbentuk *pre-test* dan *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum proses pembelajaran sebelum menggunakan komik digital dan setelah menggunakan komik digital dalam hasil belajar PAI materi hukum halal dan haram pada kelas VI SD Negeri Citimun 1.

Dokumentasi dalam konteks penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan berbagai dokumen berupa gambar dan foto selama proses pembelajaran yang akan dijalankan oleh peneliti. Dokumen tersebut akan menjadi alat bantu yang penting dalam merekam berbagai aktivitas dan peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran, seperti interaksi antara peserta didik dengan peneliti, atau peserta didik dengan peserta didik, penerapan materi pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan dokumentasi ini diharapkan dapat memberikan data yang akurat dan lengkap mengenai

pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang nantinya akan mendukung analisis dan evaluasi terhadap efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini melibatkan proses pengembangan sebuah lembar validasi yang dirancang khusus untuk mengevaluasi kelayakan materi yang terdapat dalam produk pembelajaran. Lembar validasi tersebut akan digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Citimun 1 sebagai instrumen untuk menilai ketepatan materi yang disajikan dalam media pembelajaran sistematis terhadap kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan. Metode pengukuran yang digunakan adalah skala Likert, di mana guru akan memberikan penilaian berdasarkan pada sejumlah kriteria yang telah ditetapkan. Data penilaian dari ahli media serta ahli materi akan dianalisis menggunakan metode skala Likert untuk mendapatkan interpretasi skor yang mengindikasikan tingkat kelayakan materi yang dinilai. Penilaian dari peserta didik mengenai kelayakan komik digital ini akan disajikan dalam persentase tabel.

Tabel 1, Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81%-100%	Sangat Baik (SB)
4	61%-80%	Baik (B)
3	41%-60%	Cukup (C)
2	21%-40%	Kurang
1	0%-20%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan dalam Lativa

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas gain. Menurut (Oktavia & Teja Prasasty, n.d.) Uji Normalitas Gain adalah suatu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan atau intervensi terhadap variabel atau kelompok data. Dilakukan dengan melakukan perbandingan antara skor pretest dan posttest dari sebuah kelompok subjek.

$$N.Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = menyatakan skor *post-test*
 S_{pre} = menyatakan skor *pre-test*
 S_{maks} = menyatakan skor maksimal

Tabel 2, Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Baik (B)
$g < 0,3$	Cukup (C)

(Meltzer dalam Anggie bagoes)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran “KODIGA” (Komik Digital Berniaga) merupakan media komik digital berbasis *flipbook*. Komik ini didesain menggunakan aplikasi edit yaitu aplikasi Canva. “KODIGA” sebagai media pembelajaran berbasis *flipbook* dibuat dengan menarik dan interaktif agar dapat menanamkan sikap kejujuran dan amanah.

Adapun dalam penelitian ini, model yang ditetapkan yaitu model ADDIE. Menurut Gagne (dalam (Rohaeni et al., 2023) terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Adapun tahapan ADDIE ini dilalui dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. *Analysis*, pada bagian ini terdapat proses analisis kami terhadap materi Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar yang selaras dengan tema “Ekonomi dalam perspektif Islam”. Didapatkan materi bahan ajar

untuk kelas VI bab 4 yaitu hukum halal dan haram. Selanjutnya identifikasi kurikulum, peneliti mengidentifikasi kurikulum merdeka tentang Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) terkait materi halal dan haram. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, CP Pendidikan Agama Islam kelas VI SD adalah Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. TP Pendidikan Agama Islam kelas VI SD adalah

- a. Peserta didik dapat mengetahui definisi halal melalui komik digital dengan benar.
- b. Peserta didik dapat mengetahui definisi haram melalui komik digital dengan benar.
- c. Peserta didik dapat mengetahui dasar hukum berniaga melalui komik digital dengan tepat.
- d. Peserta didik dapat mengetahui sebab-sebab halal dengan tepat.
- e. Peserta didik dapat mengetahui sebab-sebab haram dengan tepat.
- f. Peserta didik dapat mengetahui penerapan hukum halal dengan tepat.
- g. Peserta didik dapat mengetahui penerapan hukum haram dengan tepat.

2. *Design,*

Pertama, menentukan bahan ajar yang akan dimuat sesuai tema yang ditentukan. Tema yang kami dapatkan ialah “Ekonomi dalam perspektif Islam”. Maka dari itu, kami mengambil materi “hukum halal dan haram” dengan fokus pada elemen fikih.

Kedua, menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat komik. Dalam proses pembuatan komik, pemilihan aplikasi yang tepat dapat mempengaruhi kualitas dan efisiensi produksi. Dalam konteks ini, kami memilih untuk menggunakan aplikasi yaitu, Canva, dan web *Heyzine*.

Ketiga, membuat alur cerita yang akan dituangkan ke

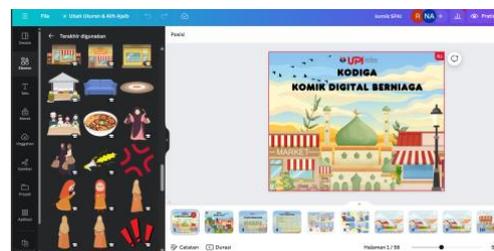
dalam komik serta penyesuaian alur dengan elemen yang telah ditentukan. Proses membuat alur cerita melibatkan langkah-langkah yang cukup terinci. Pertama-tama, perlu dilakukan perencanaan yang matang untuk mengembangkan konsep cerita yang menarik. Setelah memiliki konsep dasar, langkah berikutnya adalah menggambarkan alur cerita secara lebih rinci. Hal ini melibatkan penentuan poin-poin penting dalam cerita, termasuk awal, konflik utama, puncak ketegangan, dan akhir.



Gambar 1 Alur Komik

Keempat, menentukan elemen yang diperlukan dalam pembuatan komik. Tentunya Gambar atau ilustrasi dalam komik memiliki peran yang sangat penting. Ilustrasi yang menarik, detail, dan mengekspresikan emosi karakter dengan baik akan

membuat pembaca lebih terhubung dengan cerita yang disampaikan.



Gambar 2 Elemen Komik

3. *Development*

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan komik dengan menuangkan alur cerita yang telah dirancang. Serta, menyesuaikan alur dengan elemen yang telah dipersiapkan. Pembuatan angket bagi peserta didik dalam penilaian komik digital, serta lembar validasi kepada ahli media dan ahli materi telah dibuat untuk kepentingan penilain uji coba produk komik digital ini.

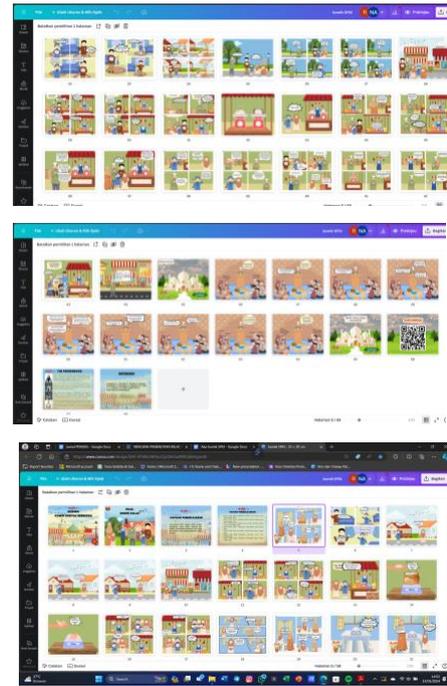
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kualitas Media				
	a. Apakah media komik digital yang digunakan dapat berfungs dengan baik?				✓
	b. Apakah media komik digital tersebut mudah diakses?				✓
2	Kualitas Isi				
	a. Apakah materi yang kamu susun sudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka di SD?				✓
	b. Apakah susunannya penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi tentang Hukam Haid dan Harnam?				✓
3	Bahasa				
	a. Apakah bahasa yang digunakan media ini sesuai dan mudah dipahami oleh siswa SD?				✓
4	Penyampaian Materi				
	a. Apakah dengan menggunakan media Komik Digital "KODIGA" (Komik Digital Berniaga) materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik?				✓
	b. Apakah media tersebut efektif dalam penyampaian materi jika digunakan di Kelas 4 SD?				✓

Gambar 3 Hasil Penilaian Guru PAI Sekolah Dasar.

Tabel 2, Penilaian guru PAI menggunakan Skala Likert

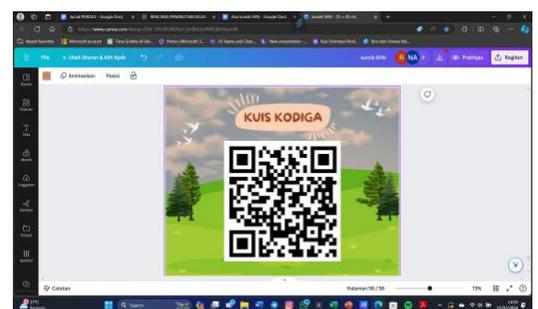
No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Fungsi	100%	Sangat baik
2.	Kemudahan akses	100%	Sangat baik
3.	Kemenarikan	100%	Sangat baik
4.	Kesesuaian materi	100%	Sangat baik
5.	Kemudahan materi	100%	Sangat baik
6.	Kualitas kuis	100%	Sangat baik
7.	Kemudahan bahasa	100%	Sangat baik
8.	Kesesuaian bahasa	100%	Sangat baik
9.	Ketercapaian tujuan	75%	Baik
10.	Efektifitas produk	75%	Baik

Hasil penilaian dari ahli materi yaitu guru PAI Sekolah Dasar memberikan nilai bahwa produk ini memiliki kualitas yang baik sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat evaluasi bahwa media pembelajaran ini akan lebih menarik bagi jenjang pendidikan sekolah dasar pada kelas rendah. Karena, media ini berbasis membaca saja tanpa adanya praktik bagi peserta didik.



Gambar 3 *Design* Komik

Setelah *design* selesai, langkah selanjutnya ialah pembuatan soal *pre-test* dan *post-test* interaktif yang dikemas pada web *wordwall*. Soal tersebut digunakan untuk menguji pemahaman didik.



Gambar 4 *Barcode* Kuis

4. *Implementation*

Setelah *design*, soal *pre-test* dan *post-test*, serta komik sudah dikemas berbasis *flipbook*, kami melakukan uji

coba produk pada SD Negeri Citimun 1, yang beralamat di Jl. Tanjungkerta, RT 01 RW 02, Desa Citimun, Kec. Cimalaka, Kab. Sumedang, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada hari Kamis, 07 Maret 2024, dimulai dari pukul 09.30 - 11.30 WIB. Adapun partisipan dari penelitian yang telah dilakukan adalah siswa kelas VI SD Negeri Citimun dengan total 24 partisipan.



Gambar 5 Uji Coba Komik

5. *Evaluation*

Bagian ini bertujuan untuk mengetahui segala bentuk kekurangan maupun kelebihan dari produk yang dibuat, serta melakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang ditujukan kepada ahli materi yaitu guru PAI di SD serta ahli media. Ada beberapa evaluasi yang ditujukan kepada media serta materi.

Dari penelitian yang telah kami lakukan, terdapat hasil yang baik terhadap uji coba produk ini. Hal tersebut dibuktikan dalam peningkatan pemahaman peserta didik ditinjau dari meningkatnya nilai *post-test* dibanding dengan nilai *pre-test* yang kami lakukan saat pelaksanaan uji coba. *Pre-test* dilaksanakan sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital, dan *post-test* dilaksanakan setelah penerapan media pembelajaran komik digital.

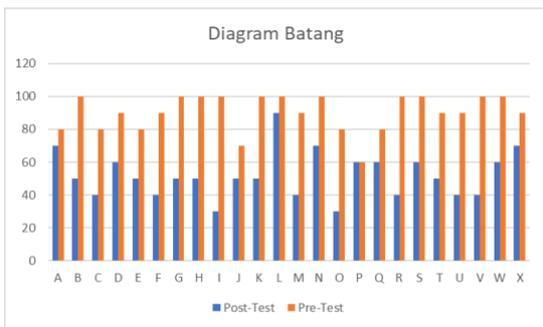


Diagram 1 Hasil tes Peserta Didik

Diagram di atas dapat dijadikan sebagai penguat bahwa komik digital ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi hukum halal dan haram. Adanya peningkatan pemahaman tersebut tentunya terdapat faktor pendukung selain media pembelajaran diantaranya ialah motivasi.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan di dalam proses pembelajaran ialah motivasi. Hal tersebut dikarenakan dengan ketidak adaannya motivasi, kemungkinan besar peserta didik tidak mencapai keberhasilan dalam belajar. Dapat dikatakan bahwa dengan adanya motivasi belajar yang baik, akan berdampak baik pada hasil belajar serta prestasi peserta didik. (dalam Maulani et al., 2022)

Apakah komik digital memotivasi kalian dalam belajar?
21 jawaban

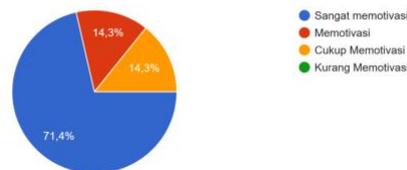


Diagram 2 Penilaian Peserta Didik Terhadap Komik Pada Aspek Kemudahan Mater

Pada diagram di atas, sebesar 71,4% peserta didik mengatakan bahwa produk ini sangat memotivasi. Sebesar 14,3% peserta didik mengatakan bahwa produk ini memotivasi, dan 14,3% peserta didik mengatakan produk ini cukup memotivasi. Dapat dikatakan bahwa produk ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan adanya hasil dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang meningkat pada pelaksanaannya.

Apakah komik digital menarik untuk dibaca?
20 jawaban

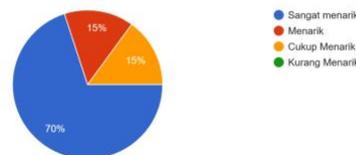


Diagram 3 Penilaian Peserta Didik Terhadap Komik Pada Aspek Kemenarikan

Pada diagram di atas, sebesar 70% peserta didik mengatakan bahwa produk ini sangat menarik. Sebesar 15% peserta didik mengatakan bahwa

produk ini menarik, dan 15% peserta didik mengatakan produk ini cukup menarik. Dapat dikatakan bahwa produk ini menarik bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar, terutama pada kelas VI.

Kemenarikan perlu untuk diperhatikan di dalam media pembelajaran karena kemenarikan dapat membuat peserta didik tertarik dan memperhatikan media pembelajaran tersebut. Dengan ketertarikan yang tumbuh pada peserta didik, maka akan membuat peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Kemenarikan media pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan efektif dapat mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran, serta membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

Hal tersebut sesuai dengan Diagram 1. Dapat kita lihat bahwa sebanyak 71,4% peserta didik menyatakan bahwa motivasi mereka meningkat.

Apakah isi materi komik mudah dipahami
21 jawaban

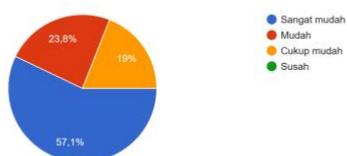


Diagram 4 Penilaian Peserta Didik Terhadap Komik Pada Aspek Kemudahan Materi

Pada diagram di atas menunjukkan bahwa 57,1% mengatakan materi pada isi komik sangat mudah untuk dipahami. Sebanyak 23,8% mengatakan bahwa materi isi komik mudah untuk dipahami. Lalu sebanyak 19% mengatakan bahwa materi isi komik mudah untuk dipahami. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa materi di dalam isi komik ini sangat mudah dipahami oleh peserta didik khususnya kelas VI SD.

Tabel 4, Hasil Uji Normalitas Gain

No	Tingkat Pencapaian		Hasil Uji Normalitas Gain	Kriteria
	Pre-test	Post-test		
1.	70	80	0,3	Sedang
2.	50	100	1	Tinggi
3.	40	80	0,6	Sedang
4.	60	90	0,75	Sedang
5.	50	80	0,6	Sedang
6.	40	90	0,83	Tinggi
7.	50	100	1	Tinggi
8.	50	100	1	Tinggi
9.	30	100	1	Tinggi
10.	50	70	0,4	Sedang
11.	50	100	1	Tinggi
12.	90	100	1	Tinggi
13.	40	90	0,8	Tinggi
14.	70	100	1	Tinggi
15.	30	80	0,7	Sedang
16.	60	60	0	Rendah
17.	60	80	0,5	Sedang
18.	40	100	1	Tinggi
19.	60	100	1	Tinggi
20.	50	90	0,8	Tinggi
21.	40	90	0,83	Tinggi
22.	40	100	1	Tinggi

23.	60	100	1	Tinggi
24.	70	90	0,6	Sedang

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* efektif digunakan. Adapun hasil uji normalitas Gain terdapat 15 peserta didik yang termasuk ke dalam kriteria tinggi, 8 peserta didik termasuk ke dalam kriteria sedang, 1 peserta didik termasuk ke dalam kriteria rendah. Melalui uji produk ini dapat disimpulkan bahwa komik digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 222–236. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>

Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., Fuadi, M. F., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk*

Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku.

Disa Fadilla, D., Az-Zahra, N., Nursaadah, S., & Aeni, A. N. (n.d.). *PENGGUNAAN APLIKASI COOMIS (COMIC ISLAMI) SEBAGAI MEDIA DAKWAH UNTUK MEMUPUK SIKAP SEDERHANA PADA SISWA SD.*

Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>

Nur Aeni, A. , Hanifah, N., Djuanda, D., Erlina, T., Puspita Dewi, D., Lukman Hadi, F., Ramadhani, S., & Pgsd, P. (n.d.). *PROSIDING SNPPM-5 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) Tahun 2023 Universitas Muhammadiyah Metro Halaman | 388 DISEMINASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI PRODUK HASIL PENELITIAN DI BIDANG PENDIDIKAN.* <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm>

Nur Aeni, A., Vandini, D., Laksmi Putri, D., & Raksa Wigena, N. (2023). *PENGGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA*

PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>

Nurhidayatulloh, A. T., Feronika, R., Khoirunnisa, R., Shalsa, S., Sari, K., Aeni, A. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengembangan di Co-Book (Digital Comic dan E-Book) Kisah Hijrah Rasulullah SAW sebagai Media Pembelajaran PAI di SD.*

Oktavia, M., & Teja Prasasty, A. (n.d.). *UJI NORMALITAS GAIN UNTUK PEMANTAPAN DAN MODUL DENGAN ONE GROUP PRE AND POST TEST.* <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>

Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 851. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100>

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277.