

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS XI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER**



Oleh:
TARISA MAULIDIYA
NIM: 211101010049

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS XI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

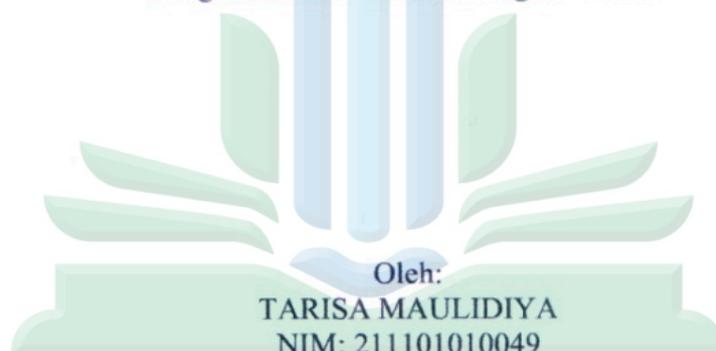
TARISA MAULIDIYA
NIM: 211101010049

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS XI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER**

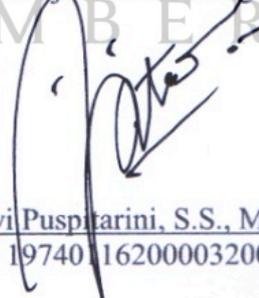
SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.
NIP. 197401162000032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS XI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER**

SKRIPSI

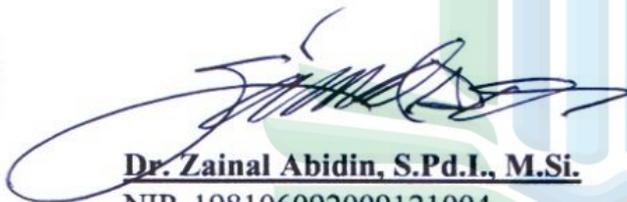
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

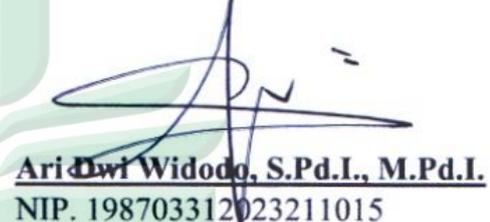
Hari: Kamis
Tanggal: 5 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I., M.Si.
NIP. 198106092009121004


Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198703312023211015

Anggota:

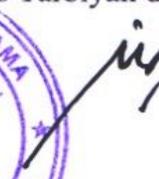
1. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
2. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بَعْضُكُم بَعْضًا

أَلْيَبُ أَحَدُكُمْ أَنْ يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, jauhilah banyak prasangka! Sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa. Janganlah mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah ada di antara kamu yang menggunjing sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Bertakwalah kepada Allah! Sesungguhnya Allah Maha Penerima Tobat lagi Maha Penyayang.” (Q.S Al-Hujurat [49]:12).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Agus Hidayatulloh, *Al-Qur'an Transliterasi Per Kata Dan Terjemah Perkata* (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011). 517

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘alamiin. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, serta kekuatan dan kesabaran yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa dengan penuh ketulusan dan syukur skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Alhmarhum kedua orang tua, Alm. Ayah Teguh Setiawan dan Almh. Ibu Nur Istiqhomah, yang kini bersemayam di surga. Terima kasih telah mengajarkan penulis untuk menjadi kuat, sabar, dan ikhlas. Terima kasih atas ajaran dan doa yang telah mengantarkan penulis hingga titik ini. Meskipun tidak hadir secara fisik, mereka tetap menyaksikan pencapaian ini dari sisi-Nya
2. Ummi (nenek). Terima kasih atas cinta, kasih sayang, dan pengorbanan yang tiada henti dalam merawat serta membesarkan penulis.
3. Untuk kakak dan adik. Terima kasih telah menjadi penguat di setiap langkah. Kehadiran dan dukungan mereka membuatku tetap tegar meskipun tanpa Ayah dan Ibu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Tarisa Maulidiya, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Perangkat Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.*

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *E-Comic*, Perangkat Digital, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Proses belajar mengajar akan berjalan lebih efektif dan menyenangkan apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. *E-Comic* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menggambarkan kehidupan manusia beserta realitas sosialnya melalui visualisasi gambar yang dikembangkan dengan bantuan teknologi digital. Melalui media *E-Comic* diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, karena penyampaian materi dilakukan secara visual dan naratif.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana hasil validasi produk media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember? 2) Bagaimana respons guru terhadap kemenarikan pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember? 3) Bagaimana respons siswa terhadap kemenarikan pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember. 2) Mendeskripsikan respons guru terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember. 3) Mendeskripsikan respons siswa terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D), dengan menerapkan model (PPE) yang dirumuskan oleh Richey and Klein (2009). Model PPE terdiri atas tiga tahapan yaitu: 1) *Planning*, 2) *Production*, 3) *Evaluation*. Uji validitas dilakukan dua validator, ahli media pembelajaran dan ahli materi. Sementara itu, uji respons dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI serta siswa kelas XI PM. Uji respons siswa dilaksanakan dua tahap, yaitu uji coba skala kecil pada 15 siswa, dan uji coba skala besar yang melibatkan 30 siswa.

Hasil uji validasi media mendapat skor 86,66% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid", sedangkan uji validasi materi mendapat skor 100% dengan kategori "Sangat Valid". Uji respons guru mendapat skor 92% dengan kategori "Sangat

Menarik”, sementara uji respons siswa skala kecil memperoleh skor 86%, dan uji skala besar mendapat 86,6%, keduanya termasuk kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media *E-Comic* dinilai menarik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbantuan Perangkat Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan berbagai fasilitas serta sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung proses pembelajaran.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan persetujuan atas penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan kesempatan atas terlaksananya penelitian.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan kepada peneliti.
5. Bapak Dr. Drs. H. Ubaidillah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasihat kepada penulis.
6. Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, serta sabar dan tulus memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini berlangsung.

7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., dan Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag, yang telah bersedia menjadi validator ahli dalam proses validasi produk dari penelitian saya.
8. Bapak Abdul Rofi'udin, S.Ag., S.AB. selaku Kepala Sekolah serta Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK 2 Pancasila Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Tiada kata yang diucapkan selain do'a dan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Jember, 14 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Sampul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian.....	11
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk.....	60
D. Desain Uji Coba	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba 69
B. Analisa Data..... 111
C. Revisi Produk 108

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi 119
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk
Lebih Lanjut 122

DAFTAR PUSTAKA 125



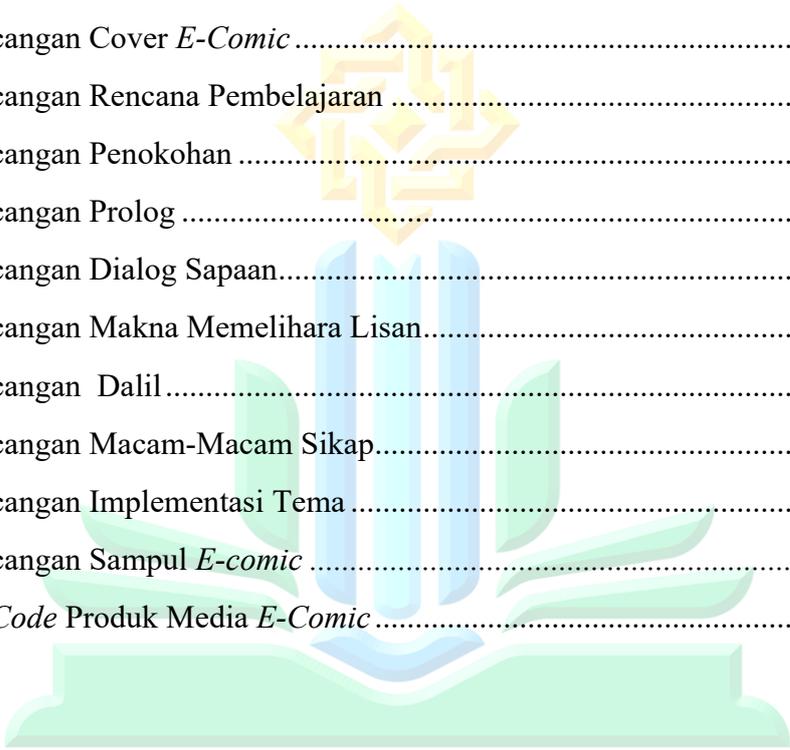
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan dan Perbedaan	20
3.1	Tujuan Pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian	
	Tujuan pembelajaran	56
3.2	<i>Storyboard</i>	58
3.3	Kriteria Validitas Ahli.....	67
3.4	Kriteria Hasil Respons Guru dan Siswa.....	68
4.1	Validator dalam Penelitian dan Pengembangan.....	80
4.2	Instrumen Uji Validasi Ahli Media.....	81
4.3	Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	81
4.4	Instrumen Validasi Ahli Materi	84
4.5	Hasil Uji validasi Ahli Materi	84
4.6	Hasil Uji Validasi Oleh Para Validator Ahli.....	87
4.7	Instrumen Uji Respons Guru.....	88
4.8	Hasil Uji Respons Guru	89
4.9	Instrumen Uji Respons Siswa Skala Kecil.....	92
4.10	Hasil Uji Respons Siswa Skala Kecil	92
4.11	Hasil Skor Gabungan Skala Kecil.....	95
4.12	Instrumen Uji Respons Siswa Skala Besar	96
4.13	Hasil Uji Respons Siswa Skala Besar	97
4.14	Hasil Skor Gabungan Skala Besar	99
4.15	Komentar, Saran, dan Hasil Reviaini dari Ahli Media Pembelajaran... 109	
4.16	Komentar, Saran, dan Hasil Reviaini dari Ahli Materi.....	115
4.17	Komentar, Saran, dan Hasil Reviaini dari Guru PAI.....	116
4.18	Komentar, Saran, dan Hasil Reviaini dari Siswa	117

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
3.1	Gambar Langkah Penelitian.....	52
3.2	Gambar Alur PPE.....	54
3.3	Gambar <i>Mind Map</i>	57
4.1	Rancangan Cover <i>E-Comic</i>	74
4.2	Rancangan Rencana Pembelajaran.....	74
4.3	Rancangan Penokohan.....	75
4.4	Rancangan Prolog.....	76
4.5	Rancangan Dialog Sapaan.....	77
4.6	Rancangan Makna Memelihara Lisan.....	77
4.7	Rancangan Dalil.....	78
4.8	Rancangan Macam-Macam Sikap.....	78
4.9	Rancangan Implementasi Tema.....	79
4.10	Rancangan Sampul <i>E-comic</i>	79
5.1	<i>QR Code</i> Produk Media <i>E-Comic</i>	122



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Pada era yang serba digital ini memungkinkan siswa dapat lebih mengembangkan potensinya melalui teknologi. Oleh sebab itu guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman serta mampu memanfaatkan berbagai teknologi agar proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.¹

Proses pembelajaran menyenangkan dapat diupayakan dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik. Terlebih lagi media pembelajaran tersebut mampu menjawab tuntutan pembelajaran di era yang serba digital. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mewajibkan setiap satuan pendidikan agar menggunakan media pendidikan yang memadai.²

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu media pembelajaran

¹ Dielfi Mariana, "Pengembangan Media E - Komik Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2031–38, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.542>.

² Hamdan Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021).

juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang lebih interaktif dan aktif di dalam kelas. Sehingga tercipta umpan balik yang efektif ketika guru menerangkan materi kepada siswa.³

Sebagaimana firman Allah dalam An-Nahl ayat 43 - 44;

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾
 بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad), melainkan laki-laki yang Kami beri wahyu kepadanya. Maka, bertanyalah kepada orang-orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui (43). (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu *Az-Zikr* (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan pada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan (44).”⁴

Ayat di atas menjelaskan bahwa guru dalam menjalankan peran wajib didasarkan pada referensi-referensi utama dalam ajaran agama. Maka dari itu, saat memanfaatkan media untuk mendukung proses belajar-mengajar sebaiknya mengutamakan kapasitas daya pikir siswa, dikarenakan memuat unsur yang berperan sebagai fungsi utama pembelajaran. Apabila guru tidak melihat pertumbuhan kemampuan berpikir seseorang anak, maka cenderung

³ Ana Khoirina and Meilan Arsanti, “Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, no. 1975 (2022): 993.

⁴ Agus Hidayatulloh, *Al-Qur’an Transliterasi Per Kata Dan Terjemah Perkata* (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011). 272

mengalami kesulitan untuk mencapai keberhasilan dalam tujuan pembelajaran.⁵

Saat proses belajar mengajar, menggunakan alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah salah satu cara membangkitkan motivasi serta semangat bagi siswa.⁶ Bagi dunia pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Penggunaan media yang tepat, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga lebih interaktif dan menyenangkan. Media merupakan alat yang sangat strategis yang dapat menjelaskan secara langsung hal-hal tertentu kepada siswa. Menurut Oemar Hamalik dalam buku Rahmi dan putri, media adalah perlengkapan tahapan dan teknik yang diterapkan untuk mengaktifkan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar di sekolah. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajarannya dan menjadikan siswa lebih memahami terkait pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Karena tercapainya tujuan pembelajaran yang berkualitas yaitu dengan hadirnya media pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran penting dikuasi oleh guru.⁷

⁵ Neneng Baroro, "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 02 Jombang-Jember," 2023.

⁶ Zezica Aprilia Dyacahyanis, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Haji Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), [https://digilib.uinkhas.ac.id/26655/1/ZESICA APRILIA DYACAHYANIS.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/26655/1/ZESICA%20APRILIA%20DYACAHYANIS.pdf).

⁷ Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran* (Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022).1

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan dalam hal penyampaian materi adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP). Materi yang bersifat teoretis dan normatif sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, sehingga diperlukan inovasi pada saat memaparkan materi ajar agar proses penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan mudah dipahami. seperti *E-Comic*, bisa menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

E-comic atau komik elektronik adalah bentuk komik yang dibuat dan dibaca secara digital, biasanya melalui perangkat seperti komputer atau *smartphone*. *E-Comic* ini memiliki halaman-halaman bergambar seperti komik cetak, tetapi diakses dalam format digital. Selain itu, *E-comic* bisa lebih interaktif, misalnya dengan adanya animasi atau fitur interaktif lainnya, yang membuat ceritanya lebih menarik dan hidup bagi pembaca. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hakim dalam Dewa ayu, komik digital atau *E-comic* ialah gambar yang diakses melalui media digital atau seperti perangkat komputer atau *smartphone* kemudian disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi.⁸

Pada penelitian ini, peneliti memuat produk pengembangan media pada mata pelajaran PAI dan BP kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pancasila Jember. Peneliti memilih materi tentang bukti beriman,

⁸ Ayu Karina Dwi Payanti, Dewa, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif," *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 4, no. April (2022): 468, <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>.

dengan tema “Memelihara Lisan Dan Menutup Aib Orang Lain”.⁹ Latar belakang pemilihan tema memelihara lisan dan menutup aib orang lain yang terdapat pada kelas XI semester ganjil ini yaitu, di era informasi yang serba cepat saat ini, banyak generasi muda yang secara tidak sengaja atau tanpa disadari terlibat dalam perilaku yang dapat merusak hubungan sosial, seperti halnya menyebarkan informasi yang kurang pantas atau membicarakan keburukan orang lain. Hal ini kerap terjadi baik di lingkungan nyata maupun media sosial, yang kini telah menjadi tempat utama berinteraksi dan berbagi informasi. Pemahaman menjaga lisan dan tidak membuka aib orang lain masih memerlukan perhatian yang serius. Selain itu dalam materi memelihara lisan dan menutup aib orang lain juga terkandung nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan sosial.

Penelitian ini berlokasi di SMK 2 Pancasila Jember yang terletak di Jalan Lumba-lumba, Sempusari, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran di SMK 2 Pancasila, terdapat penggunaan perangkat *handphone* sebagai salah satu alat bantu. Namun, penggunaan *handphone* ini tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan hanya ketika benar-benar dibutuhkan dalam konteks pembelajaran tertentu. Guna mendukung proses pembelajaran pihak sekolah telah menyediakan jaringan internet berupa *Wifi* dengan kualitas sinyal yang cukup kuat. Ketersediaan jaringan ini

⁹ Muhammad Ahsan and Sumiyati, *Agama Islam Dan Budi Pekerti*, vol. 3 (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2017).

memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses berbagai sumber belajar daring secara efektif. Selain jaringan internet, sekolah juga menyediakan berbagai fasilitas pendukung lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu fasilitas tersebut adalah proyektor, yang digunakan untuk menyampaikan materi secara visual agar siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Hasil dari temuan tersebut, peneliti melihat adanya kekurangan dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan di SMK 2 Pancasila terbilang masih terbatas, di mana pendidik umumnya hanya memanfaatkan media berupa PowerPoint yang berisi teks. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan masih bersifat sederhana. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Peneliti melaksanakan analisis kebutuhan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa. Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang dilakukan pada siswa, diperoleh beberapa temuan penting terkait pembelajaran sebanyak 83,86% siswa menyatakan bahwa mereka merasa bosan jika pembelajaran hanya mengandalkan buku ajar sebagai media utama. Hal ini menunjukkan kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebanyak 98,38% siswa mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung pemahaman materi PAI dan BP. Hasil angket juga menunjukkan bahwa 97,92% siswa merasa senang

jika dihadirkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.¹⁰ Peneliti menarik kesimpulan bahwa media yang inovatif dan interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain kelas XI. Adanya *E-comic* diharap dapat memberikan bantuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbantuan Perangkat Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil validasi produk media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?

¹⁰ Tarisa Maulidiya, Hasil Analisis Kebutuhan Siswa SMK 2 pancasila Jember, 22 November 2024.

2. Bagaimana respons guru terhadap kemenarikan pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?
3. Bagaimana respons siswa terhadap kemenarikan pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan dirancang berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi serta alternatif solusi yang dipilih. Maka dari itu, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.
2. Mendeskripsikan respons guru terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.
3. Mendeskripsikan respons siswa terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbantuan perangkat digital pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran *E-Comic*. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk media yang akan dihasilkan ini berupa *E-Comic* yang berisi ilustrasi atau kartun yang menarik, dilengkapi dengan warna-warna mencolok untuk membantu siswa lebih fokus dan merasa senang saat belajar.
2. Materi pada media pembelajaran *E-Comic* dilengkapi dengan dialog interaktif yang menarik untuk membantu siswa dalam memahami materi.
3. Produk yang dikembangkan berupa *E-Comic*, yaitu komik digital yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran. *E-Comic* ini disajikan dalam format PDF, sehingga mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer. Format PDF dipilih karena dapat dibuka di berbagai jenis perangkat dan mudah digunakan, baik saat terhubung dengan internet maupun tidak, untuk memudahkan siswa dalam belajar.
4. Materi yang di kembangkan mengenai memelihara lisan dan menutup aib orang lain.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa penelitian dan pengembangan media pembelajaran sangat penting:

1. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman baru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *E-Comic* sebagai alat untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya dalam materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain.

2. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Maka penggunaan media yang inovatif seperti *E-Comic* siswa lebih mudah mengerti materi dan termotivasi untuk belajar.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diupayakan menjadi alternatif media pembelajaran yang berjalan secara efektif dan efisien, yang mampu membuat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk *E-Comic*, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka, dan juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman

siswa, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari PAI.

4. Bagi Sekolah

Harapannya media ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas pembelajaran yang ada. Sekolah diharapkan untuk menerapkan bahan ajar yang lebih menarik, seperti media berbasis teknologi, guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Menggunakan media yang kreatif dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar, merasa lebih ikut serta dalam proses pembelajaran, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan.

5. Bagi Instansi

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademis serta berkontribusi dalam memperluas wawasan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, khususnya pada program studi Pendidikan Agama Islam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini asumsi pengembangan media *E-Comic* yang dirancang oleh peneliti:

- a. Media *E-Comic* bisa diterapkan dengan *smartphone*, sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikannya tanpa terbatas waktu dan tempat.

- b. Media pembelajaran *E-Comic* dapat menjadi media yang efektif dan efisien, dikarenakan media *E-Comic* lebih tahan lama, ramah lingkungan dan dapat diakses berkali-kali tanpa perlu mencetak ulang.
- c. Media pembelajaran *E-Comic* dapat menjadi sarana untuk memahami materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain tanpa membaca teks ajar yang begitu banyak.
- d. Media pembelajaran *E-Comic* dapat menciptakan literasi yang menarik dan interaktif, sehingga mampu menambah motivasi membaca siswa.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini batasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-Comic*:

- a. Penelitian dan pengembangan ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran kelas XI SMK 2 Pancasila Jember pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain.
- b. Media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan dengan mengemas materi menjadi dialog interaktif, dengan tujuan menambah motivasi belajar siswa.
- c. Penelitian dan pengembangan media *E-Comic* menggunakan tahapan yang dikembangkan oleh Richey and Klein meliputi tahap *Planning, Production, Evaluation (PPE)*. Tingkat kevalidan media dilaksanakan dengan uji validitas, dan untuk mengetahui respons guru serta respons

siswa setelah menggunakan hasil produk yang dikembangkan maka dilakukan uji respons produk.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul, sehingga penulis memberikan kunci definisi yang digunakan dalam penelitian berikut ini:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses merancang atau menyempurnakan sesuatu agar menjadi lebih baik atau lebih sesuai dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan berarti membuat atau meningkatkan suatu produk berupa media untuk mencapai efektivitas dan efisiensi yang lebih baik. Penelitian pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Comic*. Alasan peneliti mengambil penelitian berupa pengembangan dikarenakan peneliti menghasilkan sebuah produk media.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran dikembangkan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa media *E-Comic*. Alasan peneliti mengambil pengembangan media

pembelajaran dikarenakan permasalahan dilokasi penelitian ditemukan bahwasanya disana proses pembelajaran PAI dan BP kekurangan media pembelajaran.

3. *E-Comic*

E-Comic adalah komik yang disajikan dalam bentuk digital, yang mana dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, tablet. Melalui *E-Comic* disajikan sebuah elemen gambar dan teks yang membuat siswa menarik. Maka dari itu *E-Comic* sendiri dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi membaca siswa sehingga siswa mudah memahaminya. Saat mengakses media *E-Comic* dibantu oleh sebuah perangkat digital berupa *smartphone*. Alasan peneliti memilih media berupa *E-Comic* sebagai produk pengembangan dikarenakan siswa diperbolehkan membawa *smartphone*, maka dari itu peneliti memanfaatkan penggunaan *smartphone* pada saat proses pembelajaran.

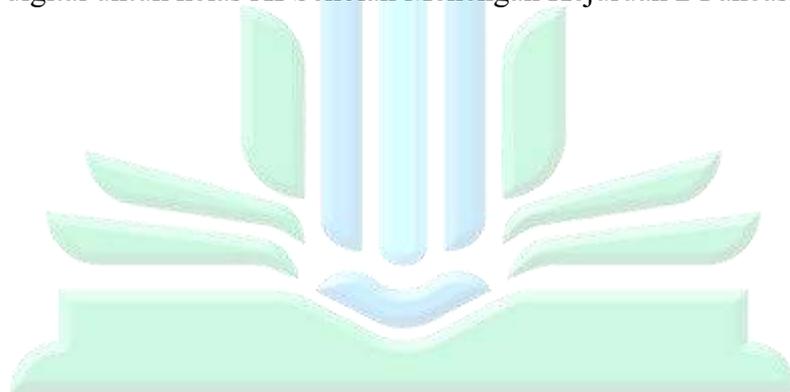
4. Perangkat Digital

Perangkat digital ialah alat elektronik yang digunakan untuk memproses, menyimpan atau mengirim sebuah informasi. Contoh dari perangkat digital diantaranya komputer, *smartphone*, tablet dan alat elektronik lainnya. Perangkat digital berupa *smartphone* digunakan untuk mengakses dan menjalankan media pembelajaran *E-Comic* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Alasan peneliti menggunakan perangkat digital karena melihat perkembangan

teknologi yang pesat, sehingga penggunaan digital menjadi penting untuk dikembangkan pada mata pelajaran PAI dan BP.

5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang ajaran Islam seperti cara beribadah, akhlak yang baik. Pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa menjadi pribadi yang baik, dan berakhlak mulia. Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengangkat materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain dengan menggunakan media *E-Comic* berbantuan perangkat digital untuk kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam tentang permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, penting untuk mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menemukan hal-hal yang belum diteliti, sehingga penelitian ini benar-benar memiliki pembaharuan. Tak hanya itu, dengan adanya penelitian sebelumnya juga membantu menghindari pengulangan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya.

1. Skripsi karya Dewi Shinta Nuriyah (2022), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022” dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.¹ Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model tahapan pengembangan 4D (*define, design, development, dan dissemination*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajar IPS di Kelas VIII SMP.

¹ Dewi Shinta Nuriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas Viii Smp Negeri 02 Genteng Banyuwangi” (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan November, 2022),¹² <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/15856>.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji validitas dari ahli media, bahasa dan materi memperoleh kriteria sangat valid dengan skor rata-rata 88,82%. Sedangkan uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 88,23%.

2. Skripsi karya Mayangsari Nikmatur Rahmi (2022), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya” dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.² Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)* dengan tahapan yang dikembangkan oleh Brog dan Gall. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran komik berbasis literasi pada mata pelajaran PAI.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji validitas ahli materi memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 3,5. Sedangkan hasil uji validitas ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 3,2. Hasil uji T pada penelitian ini dilakukan dengan pengukuran *N-Gain* dan memperoleh nilai skor 74,3% dengan kategori cukup efektif.

3. Skripsi karya Moh Nawafil (2022), berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan

² Nikmatur Rahmi Mayangsari, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Berfikir Kritis Siswa Di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampul Surabaya, 2022), 12 <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/58291>.

Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII” dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.³ Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)* dengan tahapan ADDIE. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji dan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran PAI kelas VII dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji validitas ahli materi memperoleh skor 84,7% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil validitas ahli media mendapatkan skor 80% dengan kategori layak.

4. Skripsi karya Nilnalminach Ziyadatul 'Ishmah (2023), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Ekskresi Manusia Pada Pembentukan Urine Berbasis Kode QR Untuk Melatih Kemampuan Berpikir kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 2 Jember” dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.⁴ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)* dengan tahapan ADDIE. Tujuan

³ Moh Nawafil, “Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022),6 <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/43285>.

⁴ Nilnalminach Ziyadatul 'Ishmah, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Eksresi Manusia Pada Pembentukan Urine Berbasis Kode QR Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 2 Jember” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 135 <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24358>.

dari penelitian terdahulu ini untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik dengan sistem ekskresi manusia melalui pembentukan urine berbasis qr yang dikembangkan untuk peserta didik kelas XI IPA MAN 2 Jember dalam meningkatkan kemampuan berpikir. Penelitian ini menghasilkan skor rata-rata 86,16% dengan kategori sangat valid pada uji validitas media, bahasa dan materi. Sedangkan uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 86,7%.

5. Skripsi karya Nadya Firdausy (2023), berjudul “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember” dari dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.⁵ Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis *Research and Development (R&D)*, tahapan yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* yaitu ADDIE. Tujuan dari penelitian terdahulu ini untuk membuktikan efektivitas pada pembelajaran tematik melalui media komik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji validitas media, bahasa, materi mendapat skor rata-rata 91% dengan kriteria valid. Pada penelitian ini dilakukan uji T dengan rumus *N-Gain Score* yang memperoleh skor 73%.

⁵ Firdausy Nadya, “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember ” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 63 <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/25960>.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022	1. Mengembangkan media pembelajaran komik digital	<p>Perbedaan yang dirujuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran ips kelas VIII 2. Lokasi penelitian 3. Tahap pengembangan menggunakan 4D <p>Perbedaan yang dibuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI 2. Tahap pengembangan menggunakan PPE 3. Materi yang digunakan memelihara lisan dan menjaga aib orang lain
2.	Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Ekskresi Manusia Pada Pembentukan Urine Berbasis Kode QR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran komik digital 2. Media digunakan untuk jenjang SMA/SMK/ MAN 	<p>Perbedaan yang dirujuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan E-Komik <i>powerpoint</i> 2. Materi sistem ekskresi manusia pada pembentukan urine 3. Mata pelajaran ipa 4. Lokasi penelitian 5. Tahap pengembangan menggunakan ADDIE

	Untuk Melatih Kemampuan Berpikir kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 2 Jember	3. Subjek penelitian siswa kelas XI	<p>Perbedaan yang dibuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan memelihara lisan dan menjaga aib orang lain 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 3. Tahap pengembangan menggunakan PPE
3.	Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember	1. Pengembangan an media pembelajaran komik	<p>Perbedaan yang dirujuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan komik berbentuk fisik 2. Mata pelajaran tematik kelas III 3. Lokasi penelitian 4. Tahap pengembangan menggunakan ADDIE <p>Perbedaan yang dibuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan <i>E-Comic</i> berbentuk digital 2. Materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 4. Tahap pengembangan menggunakan PPE

4.	Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya	1. Pengembangan media pembelajaran komik 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	<p>Perbedaan yang dirujuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media komik berbentuk fisik 2. Lokasi penelitian 3. Tahap pengembangan menggunakan Borg & Gall 4. Materi sejarah kebudayaan islam <p>Perbedaan yang dibuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan <i>E-Comic</i> berbentuk digital 2. Materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain 3. Tahap pengembangan menggunakan PPE
5.	Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII	1. Pengembangan media pembelajaran komik digital 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	<p>Perbedaan yang dirujuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Tahap pengembangan menggunakan ADDIE <p>Perbedaan yang dibuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain 2. Tahap pengembangan menggunakan PPE

Berdasarkan perbedaan dan persamaan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hal yang membedakan dalam penelitian yang peneliti lakukan terletak pada pengembangan media ditujukan kepada siswa SMK kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi “memelihara lisan dan menjaga aib orang lain” serta menggunakan model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Novelty atau kebaruan dari penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu menghadirkan media pembelajaran baru berupa komik digital berbasis PPE pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan fokus materi “menjaga lisan dan aib orang lain”, yang belum pernah dikembangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

Research and Development (*R&D*) merupakan suatu metode penelitian yang difokuskan pada pengembangan serta penciptaan produk yang dapat diimplementasikan secara praktis. Hal ini selaras dengan perspektif Borg & Gall bahwa *R&D* adalah metode yang digunakan dalam mengembangkan, mengevaluasi sebuah produk pada tingkat pendidikan.⁶ Selain itu metode *R&D* juga diartikan sebagai alur sistematis terhadap desain, pengembangan, serta

⁶ Zef Risal, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022). 2

evaluasi. Produk yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan efektivitas. Sebagaimana yang dijelaskan oleh L.R. Gay menyatakan penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan secara efektif, di sekolah, bukan untuk menguji suatu teori.⁷

Menurut pendapat Richey and Klien tentang pengembangan, dinyatakan bahwa fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisi awal sampai akhir yang meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE). Proses pengembangan mencakup pengubahan desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar secara sistematis. Selain itu media pembelajaran yang disertai evaluasi guna menghasilkan produk baru atau menyempurnakan model pengembangan yang telah ada.⁸

Menurut Borg & Gall, terdapat empat ciri utama dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu sebagai berikut:⁹

a. *Studying research findings pertinent to the product to be develop.*

Artinya penelitian awal dilakukan guna mengidentifikasi temuan-temuan yang relevan dengan produk yang akan

⁷ Benny S. Pasaribu Aty Herawati, *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*, UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN (Tangerang: Media Edu Pustaka, 2022), [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf).

⁸ T Muhammad Sabir, Irmawati and amaulina BR. Sembiring, *Teori Dan Praktik Pendekatan* (Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2023), 151 [http://repository.upm.ac.id/4211/1/Buku Ajar Metodologi Penelitian %28Teori dan Praktik%29_removed.pdf#page184](http://repository.upm.ac.id/4211/1/Buku%20Ajar%20Metodologi%20Penelitian%20Teori%20dan%20Praktik%29_removed.pdf#page184).

⁹ Zef Risal Aminol Rosid, Rachman Hakim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022). 10

dikembangkan.¹⁰Karakteristik ini merupakan tahap awal dalam *R&D* yang memberikan gambaran bahwa metode ini dimulai dengan identifikasi temuan awal.

b. *Developing the product base on this findings.* Artinya pengembangan produk didasarkan pada hasil temuan penelitian.¹¹

Hal ini berarti bahwa temuan awal dalam metode *R&D* tidak selalu menghasilkan produk yang sepenuhnya baru, melainkan dapat berupa penyempurnaan terhadap produk yang telah ada sebelumnya melalui proses pengembangan.

c. *Field testing it in the setting where it will be used eventually.* Artinya dilakukannya uji lapangan dalam *setting* atau situasi.¹²

Jika produk telah berhasil ditemukan atau dikembangkan, maka produk tersebut layak untuk diuji dalam lingkungan sebenarnya.

d. *Revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage.* Artinya revisi dilakukan sebagai bagian dari proses *R&D* guna memperbaiki berbagai kelemahan-kelemahan yang

¹⁰ Zapia Gustina Desy Eka, Atina Husnayayin, "Karakteristik Dan Langkah-Langkah Metode Penelitian Research and Development (Borg&Ball) Dalam Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 No. 04 (2024): 494, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19906/9859>.

¹¹ Septy Nurfadhillah, Aprilia Tri, "Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 No. 2 (2021): 271, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/download/1263/881/>.

¹² Agus Rustamana khansa Sahl, "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2 No. 3 (2024): 64, <https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/download/1014/1211/4820>.

ditemukan selama tahap uji lapangan.¹³ Pada pengujian di lapangan, peneliti dituntut untuk peka terhadap segala aspek yang menunjukkan adanya kelemahan.

Keempat karakteristik utama dari metode *R&D* mencerminkan bahwa proses ini diawali dengan langkah-langkah penelitian awal yang berfokus pada produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, produk kemudian dirancang, dikembangkan, diuji kevalidannya, dan selanjutnya disempurnakan melalui proses revisi.¹⁴

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa macam model, diantaranya:¹⁵

a. Model pengembangan Borg & Ball.

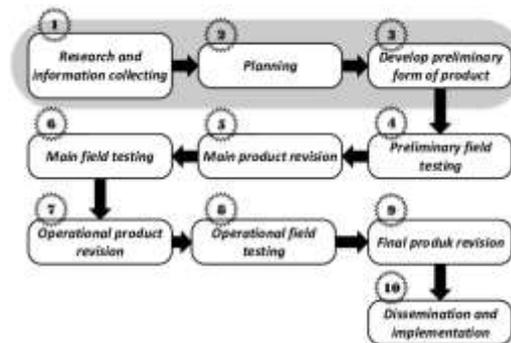
Model ini merupakan model pengembangan yang mengikuti alur linier menyerupai air terjun, di mana tahapan-tahapan pengembangannya disusun secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap diseminasi produk. Tahapan dalam model pengembangan Borg & Gall dapat diuraikan sebagai berikut :¹⁶

¹³ Torang Siregar, "Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D)," *Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1 No. 4 (2023): 146, https://www.researchgate.net/publication/374834467_Stages_of_Research_and_Development_Model_Research_and_Development_RD/fulltext/65312b1124bbe32d9a512fed/Stages-of-Research-and-Development-Model-Research-and-Development-R-D.pdf.

¹⁴ Andi Ibrahim Asrul Haq, *Metodologi Penelitian* (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018), 155 https://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU_METODOLOGI.pdf.

¹⁵ Prof Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2019). 35

¹⁶ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, N0 2 (2024): 1225, <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/2141/1264/11638>.



1) *Research and Information Collecting.*

Pada tahap awal ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui penyebaran angket, wawancara serta literatur yang relevan dengan fokus permasalahan

2) *Planning.*

Tahapan ini difokuskan pada perumusan kompetensi inti dan penentuan tujuan yang menjadi target dalam proses pengembangan.

3) *Develop Preliminary Form a Product.*

Tahapan ini merupakan proses awal dalam merancang bentuk awal dari produk yang akan dikembangkan.

4) *Preliminary Field Testing.*

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan uji coba awal di lapangan dalam skala kecil guna mengevaluasi kinerja awal produk dan mengidentifikasi potensi perbaikan.

5) *Main Product Revision.*

Pada tahap ini, peneliti melakukan modifikasi dan perbaikan produk awal sesuai dengan hasil evaluasi yang diperoleh dari uji coba awal.

6) *Main Field Testing.*

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan dalam skala luas.

7) *Operational Product Revision.*

Pada tahap ini, peneliti menyempurnakan produk operasional dengan merujuk pada hasil evaluasi yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba skala utama.

8) *Operational Field Testing.*

Pada tahap ini, dilakukan uji coba operasional untuk memvalidasi kelayakan dan efektivitas model yang telah disempurnakan.

9) *Final Product Revision.*

Tahap ini merupakan tahap revisi produk akhir.

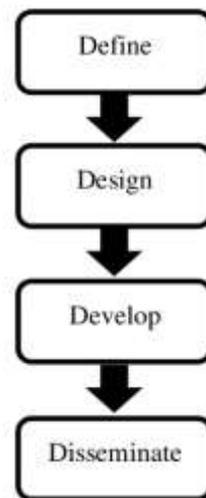
10) *Dissemination and Implementation*

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebarluasan produk atau model yang telah dikembangkan.

b. Model pengembangan 4D

Model pengembangan 4D ialah model yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I.

Semmel. Model ini mencakup empat tahapan, berikut tahapannya:¹⁷



1) *Defign*

Pada tahap ini menetapkan produk apa yang akan dikembangkan dengan spesifikasinya. Kemudian dilakukan analisis awal-akhir melalui penelitian dan studi literatur.

2) *Design*

Tahap ini berisi kegiatan yang digunakan untuk merancang produk yang akan ditetapkan.

3) *Development*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan produk yang kemudian diuji secara berulang hingga memenuhi spesifikasi tujuan yang telah ditetapkan.

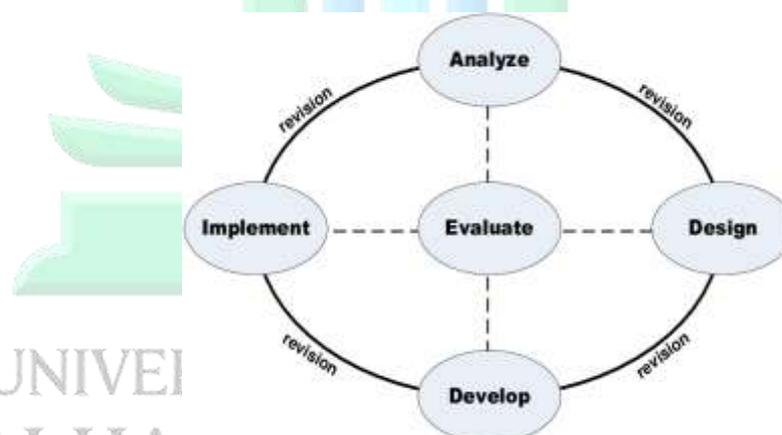
¹⁷ Eny Winaryati Muhammad Munfasir, *Cercular Model Of RD&D Model RD&D Pendidikan Dan Sosial* (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021). 26

4) *Desseminate*

Pada tahap ini, dilakukan diseminasi produk yang telah melalui tahap uji coba, agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pihak lain dalam konteks yang relevan.

c. Model pengembangan ADDIE

ADDIE ialah model yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda model ini merupakan satu model pengembangan untuk penelitian yang fokus pada produk sehingga pembelajaran menjadi efektif. Secara umum, model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu antara lain:¹⁸



1) *Analyze* (analisis kebutuhan)

2) *Design* (desain)

3) *Develop* (pengembangan)

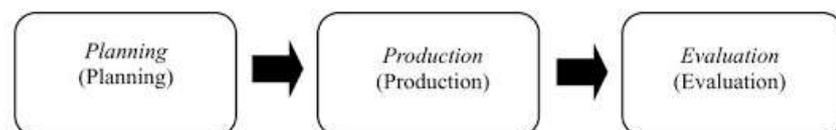
4) *Implement* (implementasi)

5) *Evaluati* (evaluasi)

¹⁸ Ahmad Yasir Amrullah, Nino Indrianto, "Pengembangan Kaligrafi Digital Berbasis Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Khat Araby," *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8 No. 1 (2022): 46, <https://doi.org/http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>.

d. Model pengembangan PPE

Model pengembangan PPE adalah model yang dikemukakan oleh Richey and Klein (2009). Tahapan ini berfokus pada proses, mulai dari analisis awal hingga tahap akhir, yang mencakup kegiatan perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi. Berikut tahapan utama pada model PPE:¹⁹



1) *Planning*

Pada tahap ini disusun rancangan produk secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2) *Production*

Tahap ini mulai dilakukannya pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

3) *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk guna menilai sejauh mana produk tersebut telah memenuhi kriteria dan spesifikasi yang ditetapkan.

Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk menentukan produk yang akan dibuat. Setelah produk jadi, dilakukan

¹⁹ Aminol Rosid Abdullah, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (Batu: Literasi Nusantara, 2020). 62

pengujian untuk memastikan produk tersebut efektif dan dapat digunakan.²⁰

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) ialah: “*Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning*”.²¹ Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, merujuk pada alat atau sarana komunikasi. Istilah ini berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti “antara”, dan digunakan untuk menggambarkan segala sesuatu yang berfungsi menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima.

Media dapat diklasifikasikan ke dalam enam kategori utama, yaitu: teks, audio, visual atau tampilan, video, benda tiruan (seperti model atau objek nyata), dan manusia. Fungsi utama media adalah sebagai perantara yang memfasilitasi proses komunikasi sekaligus mendukung efektivitas dalam

²⁰ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022). 1

²¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016). 4

pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa media adalah metode, alat dan cara yang dipergunakan untuk mendukung interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.²²

Selama proses belajar mengajar, seorang guru membutuhkan berbagai alat atau sarana yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih efektif. Salah satu komponen penting yang dapat mendukung hal ini adalah adanya media pembelajaran.²³ Musfiqon dalam Muhammad berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang berperan dalam membantu memahami materi kepada siswa. Melalui penggunaan media, guru dapat menjelaskan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Media juga membantu mengurangi kebosanan siswa

selama proses pembelajaran karena memberikan variasi dalam penyampaian materi.²⁴

Menurut Fleming Pemanfaatan berbagai jenis media, baik visual, audio, maupun kombinasi keduanya, membantu menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa menjadikan

²² Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran*.1

²³ Shoffan Shoffa Fadhila, Desty, *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023). 63

²⁴ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten: Tahta Media grup, 2021). 27-28

pembelajaran yang lebih menarik.²⁵ Sejalan dengan Gagne & Briggs bahwa Media merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, video, foto, dan grafik.²⁶ Hal ini berarti bahwa media adalah bagian dari komponen sumber belajar yang memuat materi instruksional guna merangsang minat dan aktivitas belajar siswa dalam suatu lingkungan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Hamza Pagarr terdapat fungsi penting dalam proses pembelajaran, di antaranya:²⁷

1) Pemusatan fokus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dipersiapkan secara matang dapat berfungsi untuk menarik perhatian siswa, terkhusus di tingkat SD. Hal ini semakin efektif apabila media yang

persiapkan menarik, interaktif, dan menyajikan sesuatu yang baru bagi siswa. Sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Penggugah emosi dan motivasi siswa

Selama pembelajaran berlangsung, cara penyajian materi sangat berpengaruh terhadap minat dan keterlibatan

²⁵ Endi Rochaendi Dyahsih, Akhsanul, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Lampung Selatan: ITERA Press, 2024). 12

²⁶ Kristanto, *Media Pembelajaran*. 5

²⁷ Pagarra, Hamzah, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022). 16-18

siswa. Ketika siswa dihadapkan pada materi yang biasa saja, respons mereka cenderung datar. Terlebih lagi materi disajikan dalam bentuk video dan audio yang mendukung, hal ini dapat dengan mudah membangkitkan emosi dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran.

3) Pengaktifan repons siswa

Pembelajaran yang berlangsung secara monoton dapat membuat siswa mengalami penurunan motivasi dan cenderung menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran. Guna mengatasi hal ini, penerapan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat diterapkan. Hal ini akan mendorong siswa untuk memberikan respon positif selama proses belajar berlangsung.

Menurut Derek, Rowntree, media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat dijabarkan sebagai berikut:²⁸

- a) Mampu meningkatkan pemahaman serta semangat siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
- b) Menjadikan siswa lebih mudah memberikan tanggapan terhadap isi yang ada di dalam media.
- c) Memberikan tanggapan atau balasan siswa dengan lebih cepat.
- d) Bisa mendorong siswa untuk terus berlatih.

²⁸ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009). 20

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pada zaman yang serba teknologi guru perlu mengikuti perkembangan tersebut dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru harus memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.²⁹ Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemp dan Dayton mengungkapkan bahwa terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dengan menggunakan media pembelajaran, diantaranya:³⁰

- 1) Proses penyampaian pembelajaran menjadi lebih teratur
- 2) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa
- 3) Pembelajaran membuat siswa lebih sering berinteraksi dengan guru
- 4) Durasi pembelajaran dapat menjadi lebih singkat

d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, diantaranya:³¹

²⁹ Adlin, "Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Imajinasi* 3 No. 2 (2019): 32, <https://media.neliti.com/media/publications/319373-analisis-kemampuan-guru-dalam-memanfaatk-e676d980.pdf>.

³⁰ Andi Asari, *Media Pembelajaran Era Digital* (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023). 7

³¹ Hasnul Fikri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018). 18

- 1) Media audio merupakan jenis media yang digunakan untuk alat perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Contohnya seperti radio, rekaman suara, podcast.³²
- 2) Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang berupa gambar, animasi, grafik, diagram, dan ilustrasi untuk menyampaikan materi. Media ini memanfaatkan penglihatan sebagai saluran utama dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.³³
- 3) Media audio-visual merupakan jenis media pembelajaran yang berasal dari gabungan unsur audio (suara) dan visual (gambar) untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Media ini menggunakan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperkuat pengalaman belajar mereka.
- 4) Media animasi adalah gambar atau grafik yang bergerak, yang dibuat dengan cara merekam gambar diam, lalu memutar ulang gambar-gambar tersebut secara berurutan. Hal ini membuat gambar-gambar tersebut terlihat seperti bergerak, bukan hanya

³² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar* (Serang: Laksita Indonesia, 2019). 46

³³ Dila Rizki Amanda, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3 No.2 (2024): 186, <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>.

sebagai gambar terpisah, sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang terus-menerus. Karakter dalam animasi bisa berupa manusia, hewan, atau objek lain yang digambar dalam bentuk dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Karakter animasi ini terlihat seolah-olah hidup karena gambar-gambar tersebut berubah secara berurutan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam animasi dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau efek khusus."

- 5) Media multimedia merupakan kombinasi dari beberapa media, seperti teks, suara, video, gambar, dan animasi, yang digabungkan menjadi satu. Penggunaan berbagai elemen ini membantu untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan jelas.

3. *E-Comic*

a. Pengertian *E-Comic* atau komik digital

Menurut Dittamar dalam Anang, istilah komik digital adalah jenis komik yang disebarluaskan dan ditampilkan melalui format digital. Meskipun demikian, tidak semua komik digital bersifat online, karena beberapa di antaranya dapat diakses secara offline melalui perangkat tertentu. Selain itu, komik berperan dalam mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks melalui penyajian yang bersifat visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap isi materi secara

lebih efektif.³⁴ Hal ini sejalan dengan pendapat hakim dalam Dewa ayu mendefinisikan komik digital adalah cerita bergambar yang bisa dibaca melalui perangkat elektronik, seperti ponsel atau tablet. Gambar-gambar dalam komik ini disusun berurutan untuk menyampaikan cerita atau materi dengan cara yang menarik bagi pembaca.³⁵

Teori belajar berbasis komik merujuk pada pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan komik sebagai media untuk meningkatkan pemahaman konsep serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pada media komik terdapat sejumlah teori yang mendasari, diantaranya:³⁶

1) *Cognitive Theory of Multimedia Learning*

Menurut Mayer teori ini menyatakan bahwa pemanfaatan komik dalam proses pembelajaran dapat memperkuat pemahaman serta daya ingat siswa terhadap informasi yang disampaikan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan komik dalam mengintegrasikan elemen teks dan visual, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.³⁷

³⁴ Anang Winarni, Bayu, *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital* (Purbalingga: Eurika Media Aksara, 2023). 110

³⁵ Payanti, Dewa, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif."

³⁶ Winarni, Bayu, *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*. 124

³⁷ I Ketut Ngurah Ardiawan, "Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7 No. 4 (2024): 192, <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/download/3652/1731/14156>.

2) *Dual Coding Theo*

Zanikhan dalam Mariana menyatakan teori ini menjelaskan bahwa komik bisa menjadi media pembelajaran yang baik karena membantu siswa memproses informasi lewat kata-kata dan gambar secara bersamaan. Dengan menggabungkan teks dan gambar, komik membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.³⁸

3) *Social Cognitive Theory*

Teori ini menekankan bahwa belajar bisa terjadi lewat pengamatan dan meniru perilaku.³⁹ Komik bisa menampilkan tokoh atau situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mereka bisa belajar dengan mengamati dan meniru contoh yang ada dalam cerita. Melalui cara ini, siswa dapat menambah pengetahuan dan keterampilan mereka.

4) *Situated Cognition Theory*

Teori ini menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dikaitkan dengan konteks yang jelas. Dalam komik, siswa bisa memahami informasi melalui situasi yang hidup dan relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini

³⁸ Mariana, Zulkifli, and Sari Ermina, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pembentuk Karakter Calon Guru Biologi Pada 3 Varian Multimedia Yang Berbeda," *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi* 15, 2011, 333, <https://media.neliti.com/media/publications/173111-ID-peningkatan-keterampilan-berpikir-kritis.pdf>.

³⁹ Elga Yanuardianto, "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)," *Jurnal Auladuna* 01 No. 02 (2019): 97, <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>.

membantu siswa menghubungkan konsep-konsep yang sulit dengan pengalaman nyata, sehingga mereka lebih mudah menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Pemahaman terhadap berbagai teori tersebut memungkinkan pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif menggunakan komik sebagai media. Komik tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Komik digital bisa digunakan sebagai media pembelajaran karena isinya dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Komik ini menyampaikan pesan pembelajaran melalui gambar, sehingga lebih menarik bagi siswa. Melalui tambahan animasi berwarna, komik digital membuat pembelajaran lebih seru dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Sebagaimana pendapat Mc Cloud bahwa komik merupakan gambar yang disusun secara berseri dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respons siswa.⁴¹

b. Kelebihan dan kekurangan *E-Comic* atau komik digital

E-Comic sebagai media visual memiliki banyak kelebihan, diantaranya:

⁴⁰ Winarni, Bayu, *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*.

⁴¹ Fadhila, Desty, *Media Pembelajaran*. 101

- 1) Bahasa yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami materi.
- 2) Terdapat gambar-gambar yang membantu siswa memahami cerita dalam komik dengan lebih mudah.
- 3) Warna-warna yang digunakan menarik, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca komik.
- 4) Cerita dalam komik sangat relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga mereka bisa lebih mudah memahami masalah yang ada.⁴²

Selain memiliki kelebihan *E-Comic* memiliki kekurangan, diantaranya:

- 1) Pembuatan media pembelajaran komik memerlukan waktu yang cukup lama karena melibatkan berbagai tahapan, seperti merancang cerita, membuat ilustrasi, dan memastikan kualitasnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Karena komik mudah dibaca, beberapa orang menjadi malas membaca buku tanpa gambar, sehingga muncul penolakan terhadap buku-buku yang hanya berisi teks.
- 3) Diperlukan keterampilan khusus dari pendidik dalam menyajikan media komik, agar materi yang disampaikan

⁴² Mega Fitrianti Setya Nurman, "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iii Sdn Lubang Buaya 13 (Penelitian Pra- Eksperimen Di SDN Lubang Buaya 13 Jakarta Timur)" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023). 19 <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/71601>.

dapat menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam membantu proses belajar siswa.⁴³

4. Perangkat Digital

Perangkat digital atau teknologi digital ialah alat elektronik yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, atau mengirimkan informasi melalui digital. Perangkat digital mencakup berbagai alat elektronik seperti halnya *smartphone*, komputer, tablet dan perangkat lainnya.⁴⁴ Perangkat digital atau teknologi digital dapat membantu mempermudah proses belajar, memberikan akses informasi lebih luas, dan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Adanya kolaborasi, teknologi dapat menjadi kekuatan yang memperbaiki kualitas pendidikan dan mendukung perkembangan siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua pihak dalam dunia pendidikan bersama-sama dalam menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan berkualitas.⁴⁵

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan juga ikut berubah. Belajar sekarang tidak hanya dilakukan di dalam kelas atau lewat tatap muka, tapi juga bisa dilakukan secara digital yang lebih mudah dan fleksibel. Dalam konteks inilah Buzzer dalam

⁴³ Winda Bertiliya, "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), 25 <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14798>.

⁴⁴ Akbar Iskandar, *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan* (Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023). 1

⁴⁵ Iskandar. 8

Nurasia menyatakan bahwa terdapat beragam manfaat belajar di era digital, diantaranya:⁴⁶

- a. Kemudahan dalam mengakses informasi dan sumber belajar membuat proses belajar menjadi lebih praktis. Melalui internet, kita bisa menjangkau berbagai materi pembelajaran seperti e-book, video pembelajaran, dan kursus daring kapan pun dan di mana pun.
- b. Belajar di era digital memungkinkan kita bekerja sama dengan orang dari berbagai negara. Hal ini membuat kita bisa saling bertukar ide dan belajar dari berbagai sudut pandang. Selain itu, teknologi digital juga bisa menyesuaikan materi belajar sesuai dengan kemampuan setiap orang. Dengan begitu, setiap siswa bisa belajar dengan cara yang paling cocok untuk dirinya.
- c. Di era digital, kita bisa dengan cepat dan mudah mendapatkan berbagai informasi lewat internet. Hal ini membuat kita bisa belajar hal apa pun yang kita sukai dengan lebih cepat dan praktis dibandingkan dulu.

Maka penggunaan perangkat digital dalam dunia pendidikan sangat penting karena bisa mengubah cara belajar yang tradisional menjadi lebih modern. Dengan bantuan teknologi, siswa bisa

⁴⁶ Nurasia Natsir, Akhmad Baidun, *Belajar Di Era Digital*, ed. Mutiara Intelektual Indonesia Press (Kebumen, 2023). 7-8

mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan hasil belajar mereka pun bisa semakin meningkat.⁴⁷

Tazqiah dalam Siti Aisyah penggunaan perangkat digital atau teknologi digital memiliki kelebihan yang membawa perubahan berarti dalam memperkaya proses pembelajaran dengan menghadirkan materi secara lebih variatif, dinamis, dan menarik.⁴⁸ Perangkat ini memungkinkan integrasi media interaktif, seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan perangkat digital, siswa dapat menjelajahi konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang jelas dan menarik, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan mendalam.⁴⁹

Cahyon dalam Elisa mengungkapkan bahwa perangkat digital selain memiliki kelebihan, terdapat kekurangan yaitu sebagai berikut:⁵⁰

⁴⁷ Rimba Sastra Sasmita, "Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2 No. 1 (2020): 102, <https://media.neliti.com/media/publications/437147-none-c777e33e.pdf>.

⁴⁸ Siti Aisyah Ayu Fitriya, "Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3 No. 1 (2025): 389, <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/download/1565/1966/7944>.

⁵⁰ Elisa Pitria Ningsih, "Implementasi Teknologi Digital Dalam Pendidikan: Manfaat Dan Hambatan," *EduTech Journal* 1 NO.1 (2024): 6, <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>.

1) Kesenjangan Digital

Kesenjangan ini muncul ketika siswa dari keluarga dengan penghasilan tinggi memiliki akses penuh terhadap perangkat digital, sementara siswa dari keluarga berpenghasilan rendah kerap kali tidak memiliki akses serupa. Kondisi ini dapat menjadi hambatan besar bagi siswa dan keluarga kurang mampu dalam mendapatkan pendidikan yang setara dengan mereka yang berasal dari kalangan lebih mampu.⁵¹

2) Kurang pelatihan dan keterampilan guru

Masih banyak pendidik yang belum memiliki kemampuan dan wawasan yang memadai untuk mengaplikasikan teknologi digital secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru membutuhkan pelatihan yang terus-menerus agar dapat memahami serta memanfaatkan berbagai perangkat digital dan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Tanpa adanya pelatihan yang tepat, pemanfaatan teknologi digital tidak akan maksimal dan proses pembelajaran berisiko menjadi tidak efektif.

⁵¹ Rafni Melisa Putri et al., "Manfaat Dan Kesenjangan Alat Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa* 2 No.1 (2024): 49, <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/download/379/393/1410>.

3) Keamanan dan privasi

Masalah ini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan yang mengandalkan teknologi. Seiring bertambahnya jumlah data yang tersimpan di platform pembelajaran digital, dibutuhkan regulasi dan langkah pengamanan yang kuat untuk menjaga kerahasiaan serta privasi siswa, guna menghindari potensi penyalahgunaan oleh pihak yang tidak berwenang.⁵²

4) Ketergantungan pada teknologi

Penggunaan teknologi yang terlalu dominan bisa menimbulkan masalah, terutama saat terjadi gangguan teknis atau kerusakan sistem. Oleh karena itu, penting bagi siswa dan guru untuk memiliki alternatif atau rencana darurat agar kegiatan belajar tetap dapat berjalan. Di sisi lain, ketergantungan berlebih pada teknologi juga berisiko mengurangi interaksi tatap muka dan bisa menghambat perkembangan kemampuan sosial siswa.⁵³

Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan perlu dilakukan dengan perencanaan yang matang.

Perlindungan terhadap data siswa harus menjadi prioritas utama agar

⁵² Ryan Muhamad Yanuar, "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital," *Jurnal Yudhistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa* 2 No. 3 (2024): 71, <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/download/854/918/3874>.

⁵³ Ningsih, "Implementasi Teknologi Digital Dalam Pendidikan: Manfaat Dan Hambatan."⁶

tidak disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Di sisi lain, masih banyak pendidik yang memerlukan peningkatan kapasitas agar mampu menggunakan perangkat digital secara tepat. Selain itu, ketergantungan yang terlalu besar pada teknologi dapat menimbulkan risiko ketika terjadi gangguan teknis dan berpotensi mengurangi kualitas interaksi sosial siswa. Oleh karenanya keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pendekatan konvensional sangat diperlukan agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif.

5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Noor Syam dalam Rodliyah menyatakan, pendidikan merupakan usaha manusia untuk membentuk dirinya sebagaimana dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat dan budaya. Proses pendidikan selalu ada, bahkan dalam masyarakat yang memiliki peradaban sederhana. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa pendidikan telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sepanjang sejarah. Pendidikan pada dasarnya adalah upaya manusia untuk mempertahankan dan melestarikan kehidupannya.⁵⁴

Istilah pendidikan menurut tokoh pendidikan J.J. Rousseau, Pendidikan ialah memberikan kemampuan dan pengetahuan yang mungkin belum dimiliki saat kecil, tetapi akan dibutuhkan di masa

⁵⁴ St Rodliyah, *Pendidikan & Ilmu Pendidikan* (Jember: IAIN Jember Press, 2021). 28

dewasa.⁵⁵ Demikian dapat dipahami bahwa pendidikan berperan sebagai persiapan untuk kehidupan di masa depan. Saat masih anak-anak, kita mungkin belum membutuhkan atau memahami banyak hal, tetapi melalui pendidikan, kita dibekali kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang akan sangat diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan saat kita dewasa.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah proses pendidikan yang terus menerus antara guru dan siswa, yang bertujuan membentuk akhlak mulia. Proses ini menekankan penanaman nilai-nilai Islam dalam aspek jiwa, perasaan, dan tindakan, sehingga tercipta keselarasan dan keseimbangan dalam kehidupan.⁵⁶ Selaras dengan pendapat Athiyah dalam Nurhasana Pendidikan Islam adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat menjalani kehidupan yang seimbang dan bahagia. Pendidikan ini tidak hanya fokus pada pengembangan fisik, namun juga pada pembentukan karakter yang baik, pola pikir yang teratur, perasaan yang halus, keterampilan profesional dalam bekerja, dan kemampuan berkomunikasi dengan sopan. Semua ini bertujuan untuk menciptakan pribadi yang utuh dan bermoral, sesuai dengan ajaran Islam.⁵⁷

⁵⁵ Rodliyah. 29

⁵⁶ Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 83, <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.

⁵⁷ Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam* (Riau: Aswaja Pressindo, 2013). 256

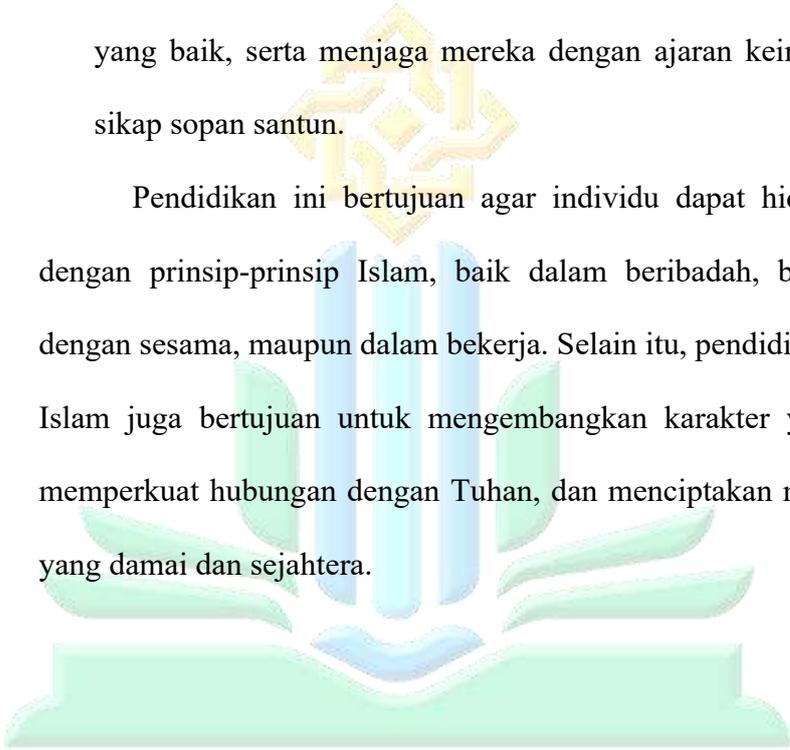
Maka dari itu tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk pribadi yang memiliki akhlak mulia, memahami ajaran Islam, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sependapat dengan Muchsin dalam Imam Syafi terdapat sepuluh macam tujuan khusus dalam pendidikan islam, diantaranya:⁵⁸

- a. Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keimanan dalam Islam, prinsip-prinsip dasar agama, serta tuntunan ibadah yang benar sesuai ajaran syariat Islam.
- b. Membangun pemahaman yang tepat pada diri peserta didik mengenai agama, termasuk nilai-nilai prinsipil serta landasan akhlak yang luhur.
- c. Menanamkan keyakinan kepada Allah sebagai Pencipta alam semesta, serta iman kepada malaikat, para rasul, dan kitab-kitab-Nya.
- d. Mendorong ketertarikan peserta didik untuk memperdalam wawasan tentang adab, pengetahuan agama, serta hukum-hukum Islam, sekaligus memotivasi mereka agar mau mengamalkannya dengan kesadaran dan keikhlasan.
- e. Menumbuhkan rasa cinta dan hormat terhadap Al-Qur'an, serta membiasakan peserta didik untuk membaca, memahami isi kandungannya, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁵⁸ Imam Syafe'i, "Tujuan Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 6 (2015): 6–7, <https://media.neliti.com/media/publications/56605-ID-tujuan-pendidikan-islam.pdf>.

- f. Membangkitkan rasa bangga peserta didik terhadap warisan sejarah dan kekayaan budaya Islam.
- g. Membangun sikap ikhlas, semangat optimisme, kepercayaan diri, serta tanggung jawab.
- h. Mendidik generasi muda agar memiliki keinginan dan semangat yang baik, serta menjaga mereka dengan ajaran keimanan dan sikap sopan santun.

Pendidikan ini bertujuan agar individu dapat hidup sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, baik dalam beribadah, berinteraksi dengan sesama, maupun dalam bekerja. Selain itu, pendidikan agama Islam juga bertujuan untuk mengembangkan karakter yang baik, memperkuat hubungan dengan Tuhan, dan menciptakan masyarakat yang damai dan sejahtera.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan jenis penelitian pengembangan yang biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau sistem baru serta memperbaiki produk yang sudah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.¹ Melalui penelitian dan pengembangan ini, diperoleh hasil berupa produk media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP).

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan yang dikembangkan oleh Richey and Klein atau biasa disebut tahapan PPE (*Palnning, Production, Evaluation*). Pada tahapan PPE ini terdiri dari tiga tahap yaitu: Perencanaan (*Planning*), Produksi (*Production*), dan Evaluasi (*Evaluation*).²



Gambar 3.1

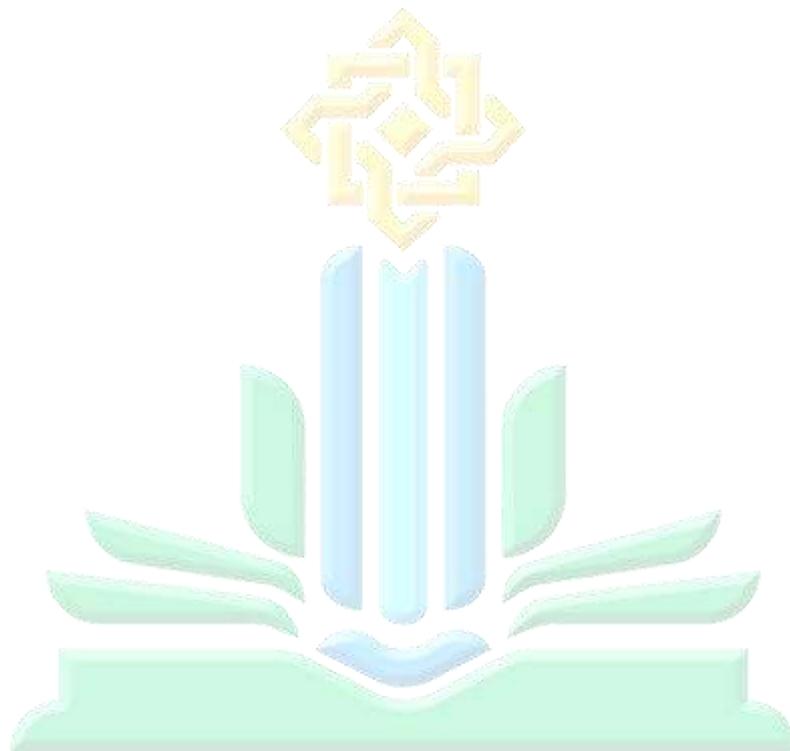
Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Richey and Klein

¹ Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. 1

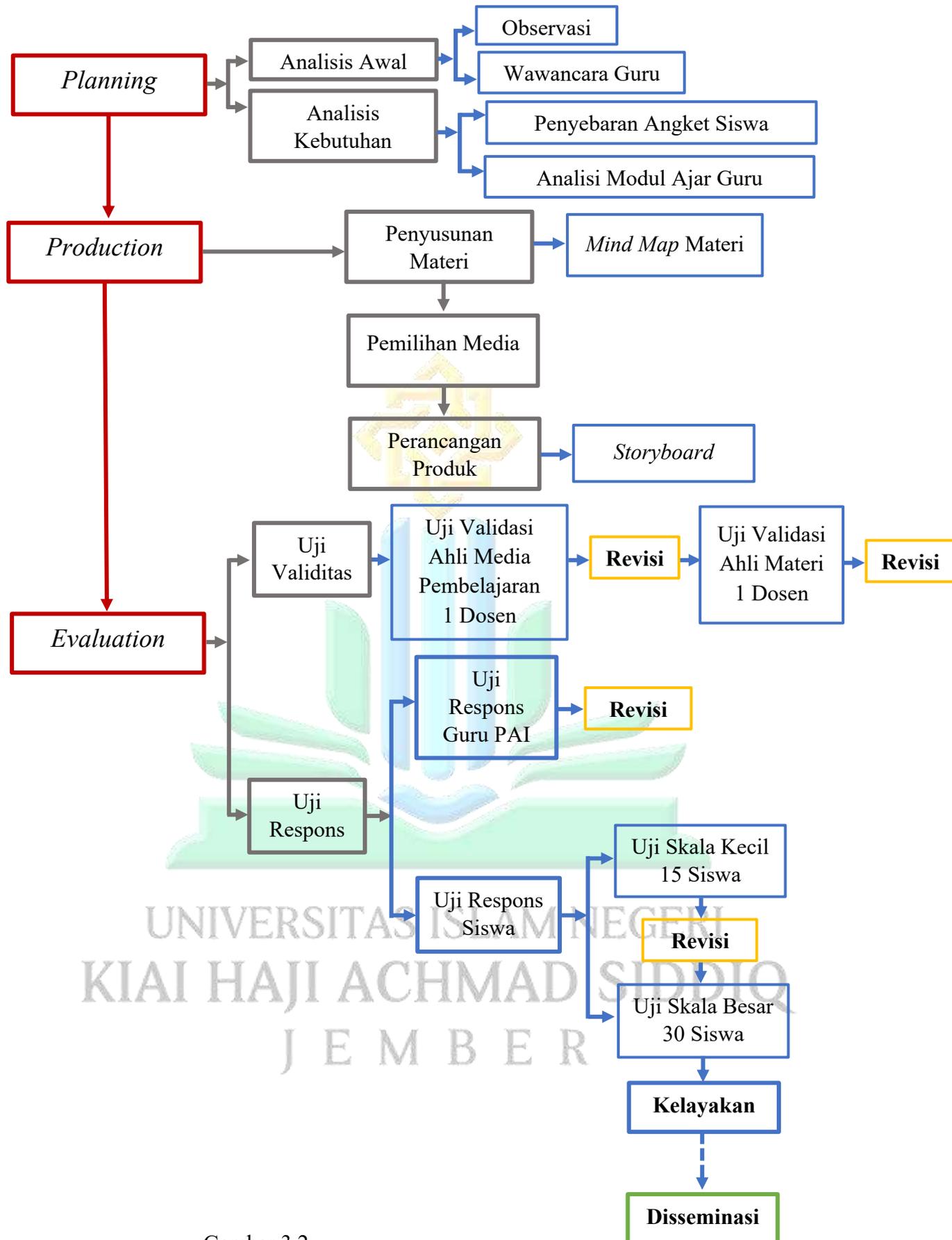
² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. 39

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan yang diterapkan dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital menggunakan tahapan PPE yang dikembangkan oleh Richey and Klein. Tahapan model PPE sebagai berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 3.2
Alur Pengembangan PPE

1. Tahap perencanaan (*Planning*)

a. Analisis Awal

Tahap analisis awal ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam pembelajaran PAI dan BP serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya. Dalam tahap ini, peneliti mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pancasila Jember. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi guru dalam mengajar, seperti kendala dalam menyampaikan materi atau kurangnya media pembelajaran yang menarik. Peneliti juga menggali kebutuhan guru, misalnya jenis media atau metode yang bisa membantu pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk menentukan subjek yang nantinya akan menggunakan media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran PAI dan BP kelas XI SMK 2 Pancasila Jember. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara penyebaran lembar angket model kuesioner kepada siswa.

c. Analisis Materi

Tahap ini peneliti menganalisis konsep-konsep utama dari materi yang diterapkan dalam penelitian pengembangan. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain sebagai fokus pembelajaran yang akan dikembangkan di SMK 2 Pancasila Jember Kelas XI.

Tabel 3.1

Tujuan Pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP)	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
Membiasakan sikap memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	1. Peserta didik mampu memahami pentingnya memelihara lisan dan menjaga aib orang lain berdasarkan ajaran islam. 2. Peserta didik mampu membiasakan sikap memelihara lisan dan menjaga aib orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap *Production* (Produksi)

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan produk sesuai dengan rencana yang telah disusun, yaitu media pembelajaran. Berikut adalah tahapan yang dilakukan:

a. Penyusunan Materi

Materi yang dipilih untuk pengembangan media pembelajaran *E-Comic* ini berfokus pada topik memelihara lisan dan menjaga aib orang lain. Alur pembahasan materi dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.3
Mind Map Materi

b. Pemilihan media

Pemilihan media yang dikembangkan peneliti dipilih berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang pembelajaran yang dikembangkan berupa media *E-Comic* berbantuan perangkat digital yang didalamnya memuat materi materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain.

c. Perancangan Produk

Pada tahap ini, peneliti merancang produk yang dikembangkan, yaitu media *E-Comic* berbantuan perangkat digital dengan materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain. Rancangan produk ini tergambar pada *storyboard* berikut :

Tabel 3.2

Storyboard Pengembangan Media *E-Comic*

Panel	Judul Panel	Visual (Ilustrasi yang ditampilkan)
1	Cover	Gambar sampul berwarna cerah. Latar belakang sekolah. Ada tokoh utama siswa laki-laki dan perempuan
2	Rencana Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Memahami pentingnya menjaga lisan dan aib menurut Islam Membiasakan sikap tersebut dalam kehidupan
3	Tokoh Komik	<ol style="list-style-type: none"> Bu Jasmine (guru) Aisyah (ceria) Sovia (cerdas dan bijak) Angga (santai dan humoris)
4	Prolog	Di halaman sekolah Sovia dan Angga membicarakan Rina yang bolos sekolah. Aisyah menegur, mengingatkan bahaya ghibah. Dialog awal ini mulai memancing konflik.
5	Bel Masuk Berbunyi	Suasana sibuk, siswa masuk ke kelas tergesa. Angga hampir lupa membawa buku.

6	Pengertian memelihara lisan dan aib	Bu Jasmine membuka pelajaran tentang pentingnya menjaga lisan dan aib.
7	Dalil	Bu Jasmine menyampaikan hadis memelihara lisan dan menjaga aib
8	Macam-macam memelihara lisan dan aib	Bu Jasmine menjelaskan point-point di papan tulis yang berisi macam-macam perkataan buruk yang harus di hindari.
9	Refleksi siswa	Siswa mulai menyadari kesalahan membicarakan temannya, kemudian Bu Jasmine menekankan bahwa menjaga lisan dan aib adalah bentuk kasih sayang sesama.
10	Sampul Penutup	Disajikan sebuah kutipan hadis "Barang siapa menutupi (aib) seorang muslim maka Allah akan menutupi (aib) dirinya di dunia dan akhirat." (H.R. Tirmidzi dan Ibnu Majah)

3. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model pengembangan PPE. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang telah dibuat. Proses evaluasi ini mencakup:

- a. Pada tahap evaluasi ini terdapat analisis data uji validasi produk yang dilakukan berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, yaitu ahli

materi, ahli media, dan praktisi (guru). Proses ini dengan tujuan untuk meninjau serta mengevaluasi kelayakan produk awal.

- b. Tahap evaluasi yang kedua yaitu analisis data dari siswa. Data dianalisis berdasarkan hasil kuesioner yang diserahkan kepada siswa, tujuan tersebut untuk mengidentifikasi respons siswa mengenai produk yang sudah dibuat. Uji respons ini dilakukan melalui dua tahap yakni tahap uji respons skala kecil, tahap uji respons skala besar.
- c. Produk akhir. Tahap ini menghasilkan produk akhir berupa media *E-Comic* berbantuan perangkat digital dengan materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain yang telah melalui proses validasi dan perbaikan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah bagian yang menjadi aspek utama pada penelitian dan pengembangan. Uji coba ini digunakan dengan tujuan untuk memastikan apakah produk yang dibuat sudah layak digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran. Berikut tahapan uji coba produk dilakukan:

1. Tahapan Uji Validitas

Tahap ini bertujuan untuk memastikan kualitas produk yang perlu diperbaiki sebelum produk diuji coba. Uji validasi dilaksanakan dengan melibatkan dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran.

2. Tahapan Uji Ahli Praktisi (guru)

Uji respons guru dilakukan dengan meminta penilaian dari guru mata pelajaran PAI dan BP terkait terhadap produk yang dikembangkan. Hal untuk mengetahui kelayakan isi, sebelum produk diuji cobakan kepada siswa.

3. Tahapan Uji Respons Siswa Skala Kecil

Uji respons skala kecil dilaksanakan kelompok siswa dalam jumlah terbatas, yaitu 15 siswa. Uji respons siswa skala kecil ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas.

4. Tahapan Uji Respons Siswa Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan setelah produk direvisi berdasarkan hasil uji respons skala kecil. Uji respons ini melibatkan jumlah siswa yang lebih banyak, yaitu 30 siswa. Hal ini bertujuan untuk menguji kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk sangat penting pada penelitian dan pengembangan untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dibuat. Desain uji coba produk dilakukan oleh ahli validator yang meliputi dosen ahli materi, dosen ahli media pembelajaran dan satu guru mata pelajaran PAI dan BP. Pada uji coba produk

dilakukan 2 tahapan, diantaranya uji respons skala kecil, uji respons skala besar.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba melibatkan beberapa validator, yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, guru PAI dan BP, serta siswa.

Kriteria untuk masing-masing ahli adalah sebagai berikut:

a. Ahli Media Pembelajaran

Validasi media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran. Validator ini tidak hanya menilai produk, tetapi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki dan meningkatkan media yang dikembangkan. Proses validasi bertujuan memastikan media pembelajaran sudah sesuai dengan standar kualitas dan mudah digunakan oleh siswa serta guru.

b. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen PAI dan BP yang memahami indikator pembelajaran dan memiliki pengetahuan yang baik tentang materi PAI dan BP, khususnya pada materi tentang menjaga lisan dan menutupi aib orang lain. Validator ini tidak hanya menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, tetapi juga memberikan masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas produk. Proses validasi ini bertujuan memastikan

bahwa produk yang dikembangkan relevan, mudah dipahami oleh siswa.

c. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Guru berperan sebagai validator praktisi dalam proses validasi produk. Guru yang menjadi validator harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu merupakan guru mata pelajaran PAI dan BP dengan latar belakang pendidikan minimal S1. Selain itu, guru tersebut harus memahami dan menguasai materi yang dikembangkan dalam media *E-Comic*. Validator praktisi ini memberikan masukan, seperti bagaimana media dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di kelas serta kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Hal ini penting untuk memastikan produk yang dikembangkan benar-benar mendukung proses belajar mengajar.

d. Siswa

Media *E-Comic* berbantuan perangkat digital diuji coba pada siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang dipilih untuk uji coba adalah siswa kelas XI jurusan Pemasaran SMK 2 Pancasila Jember.

2. Jenis data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif yang berupa angka dan data kualitatif yang

berupa deskripsi. Berikut uraian penggunaan data kuantitatif dan kualitatif:

- a. Data kuantitatif, berbentuk angka atau statistik yang digunakan untuk menilai hasil penelitian, seperti nilai yang didapatkan dari hasil validasi atau tanggapan siswa dalam angket.
 - b. Data kualitatif, berupa deskripsi atau informasi mendalam yang diperoleh saran dan komentar ahli. Kedua jenis data ini digunakan secara bersamaan untuk memberikan gambaran yang lengkap tentang kualitas produk yang dihasilkan.
3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data selama proses penelitian. Penelitian ini, instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data ialah observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Semua instrumen ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat.

a. Observasi

Observasi awal dilakukan di SMK 2 Pancasila Jember untuk mengamati situasi dan kondisi pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan BP. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kondisi nyata di lapangan terkait pembelajaran PAI dan BP. Tidak hanya itu,

observasi ini juga dilakukan untuk mengamati kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

b. Angket

Penelitian ini menggunakan instrumen angket berupa pertanyaan-pernyataan yang memiliki beberapa pilihan jawaban. Angket ini berfungsi untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan siswa, validasi dari para ahli, guru, serta respons siswa. Jawaban pada angket disusun menggunakan skala *likert* dengan 5 pilihan jawaban yang sudah disediakan.

c. Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara untuk memperoleh informasi dari guru PAI dan BP dan juga siswa mengenai analisis kebutuhan pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran *E-Comic*. Kegiatan wawancara ini dilakukan oleh peneliti saat studi pendahuluan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data tambahan yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat hasil dari observasi. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang dikumpulkan meliputi gambar yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung serta saat wawancara dilakukan. Data ini berfungsi sebagai bukti nyata yang mendukung temuan penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dibuat sudah valid dan layak digunakan. Berikut tabel penilaian yang dibuat dengan skala *likert*.³

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak tepat
2	Kurang tepat
3	Cukup tepat
4	Tepat
5	Sangat tepat

Data yang dianalisis meliputi hasil kebutuhan siswa awal, validasi dari ahli, dan respons guru serta siswa. Hasil validasi dan respons selanjutnya di analisis pada berikut ini :

a. Analisis Data Hasil Validitas

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memastikan tingkat keabsahan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data menggunakan statistika dengan rumus sebagai berikut:⁴

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

³ Sugiyono. 165

⁴ Ana Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sukoreno Umbulsari Jember" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 44 <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.

Keterangan :

V = Validitas ahli

Tse = Total skor empiris (nilai hasil validasi)

Tsh = Total skor maksimal yang diharapkan

Skor yang telah diperoleh kemudian dibandingkan dengan tabel kategori validitas berikut ini:

Tabel 3.3

Kriteria Validitas Produk

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	86% - 100%	Sangat valid, sangat baik digunakan
2.	71% - 85%	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
3.	56% - 70%	Cukup valid, boleh digunakan dengan revisi besar
4.	41% - 55%	Kurang valid, tidak boleh digunakan
5.	25% - 40%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

b. Analisis Data Hasil Respons Guru dan Siswa

Analisis data dari repons guru dan siswa bertujuan untuk menggali respons mereka mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Rumus statistik yang digunakan dalam menganalisis data hasil uji respons guru dan siswa sebagai berikut:⁵

$$Vau = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

⁵ Wahyuni. 46

Keterangan :

V_{au} = Validasi audience

T_{se} = Total skor empiris (nilai hasil validasi)

T_{sh} = Total skor maksimal yang diharapkan

Skor yang telah diperoleh kemudian dibandingkan dengan tabel kategori validitas berikut ini:

Tabel 3.4

Kriteria Hasil Respons Guru dan Siswa

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Kepraktisan dan Kemenarikan
1.	86% - 100%	Sangat menarik, sangat baik digunakan
2.	71% - 85%	Menarik, boleh digunakan dengan revisi kecil
3.	56% - 70%	Cukup menarik, boleh digunakan dengan revisi besar
4.	41% - 55%	Kurang menarik, tidak boleh digunakan
5.	25% - 40%	Tidak menarik, tidak boleh digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang menciptakan produk berupa media pembelajaran *E-Comic* yang membahas materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain. Produk *E-Comic* ini didesain khusus untuk siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pancasila Jember sebagai sumber belajar yang inovatif dan menarik.

Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model yang dikembangkan oleh Richey dan Klein yaitu model pengembangan PPE terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan dalam model ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap awal dalam penelitian ini mencakup tiga prosedur utama yang harus dilaksanakan sebelum pengembangan media pembelajaran *E-Comic*. Prosedur tersebut terdiri dari analisis awal, dan analisis kebutuhan. Hasil dari tahap perencanaan diuraikan dalam penjelasan berikut:

a. Analisis Awal

Tujuan dari analisis awal ini untuk mengenali permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI dan BP) di

kelas XI SMK 2 Pancasila Jember. Tahap ini dilakukan melalui observasi awal dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran PAI untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci.

Setelah melakukan wawancara kepada guru PAI yang ada di SMK 2 Pancasila Jember, peneliti menarik kesimpulan bahwa mencapai 83,86% peserta didik merasa jenuh ketika menjadikan buku ajar sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran yang lebih menarik. Produk yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran *E-Comic*.

b. Analisis Kebutuhan

Tujuan analisis kebutuhan ini adalah untuk mencari solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang ada di sekolah. Analisis kebutuhan dilakukan kepada guru dan siswa. Peneliti melakukan analisis kebutuhan guru melalui penyusunan modul ajar. Sedangkan analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan penyebaran angket.

Pada tahap analisis kebutuhan ini, peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui karakteristik kebutuhan siswa kelas XI dalam pembelajaran PAI di SMK 2 Pancasila Jember. Hasil angket menunjukkan bahwa 83,86% siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya mengandalkan buku ajar, sementara 98,38% menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik. Selain

itu, 97,92% siswa menyatakan bahwa kehadiran media yang inovatif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Pada analisis kebutuhan guru, ditemukan bahwa di SMK 2 Pancasila menggunakan kurikulum merdeka belajar. Tujuan Pembelajarannya (TP) meliputi, membiasakan sikap memelihara lisan dan menjaga aib orang lain. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) meliputi: (1) Peserta didik mampu memahami makna pentingnya memelihara lisan dan menjaga aib orang lain berdasarkan ajaran islam. (2) Peserta didik mampu membiasakan sikap memelihara lisan dan menjaga aib orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Melalui hasil analisi kebutuhan antara guru dan peneliti, maka diputuskan media pembelajaran yang cocok digunakan adalah *E-Comic*. Pemilihan media pembelajaran *E-Comic* juga didasarkan kepada karakteristik siswa.

2. Tahap Produksi (*Production*)

Tahap produksi adalah langkah kedua dalam model pengembangan PPE. Pada tahap ini, produk berupa media pembelajaran *E-Comic* mulai dikembangkan. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

a. Penyusunan Materi

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam produk media pembelajaran *E-Comic*.

Materi tersebut mencakup; (1) Pemahaman tentang pentingnya memelihara lisan dan menjaga aib orang lain, (2) Contoh sikap dalam memelihara lisan serta menjaga aib sesama, (3) Berbagai sikap yang perlu dihindari, dan (4) dalil mengenai kewajiban menutup aib orang lain.

b. Pemilihan Media Pembelajaran

Peneliti memilih media pembelajaran dari analisis kebutuhan siswa, agar produk ini dapat memenuhi apa yang mereka butuhkan. Pada tahap perencanaan (*Planning*), media yang dikembangkan adalah *E-Comic* dengan tema menjaga lisan dan menutup aib orang lain. Media ini dibuat agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Saat proses desainnya, peneliti menggunakan aplikasi Canva, sebuah aplikasi yang memiliki banyak fitur gratis dan bisa digunakan secara online untuk membuat ilustrasi dan tata letak yang mendukung pembelajaran.

c. Perancangan Produk

Tahap perancangan produk merupakan proses untuk merancang desain media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut uraian tahap perancangan:

1) Format *E-Comic*

Format rancangan media pembelajaran *E-Comic* meliputi:

- a) Cover
- b) Rencana Pembelajaran
- c) Penokohan
- d) Prolog
- e) Dialog sapaan
- f) Makna memelihara lisan dan menjaga aib
- g) Dalil
- h) Macam-macam sikap yang perlu dihindari
- i) Penerapan Ilmu
- j) Penutup
- k) Sampul penutup

2) Rancangan Awal Produk

Produk awal media pembelajaran *E-Comic* dirancang menggunakan aplikasi canva dengan total 10 halaman yang disusun secara sistematis dan menarik.

a) Rancangan Awal Cover

Pada tampilan awal *E-Comic* menggambarkan isi cerita yang meliputi topik pembicaraan yang akan dibahas. Bagian ini berfungsi untuk menarik perhatian

pembaca agar tertarik dan termotivasi untuk membaca hingga selesai.



Gambar 4.1

Rancangan pertama cover *E-Comic*

b) Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran dalam *E-Comic* berfungsi untuk memberikan gambaran secara garis besar tentang tema pembelajaran yang akan dibahas yang berisikan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran

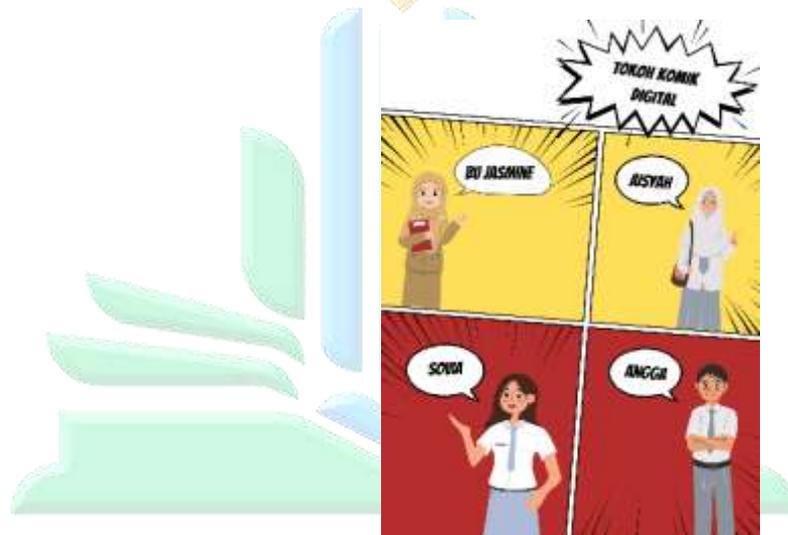


Gambar 4.2

Rancangan rencana pembelajaran *E-Comic*

c) Penokohan

Penokohan dalam *E-Comic* berfungsi untuk memperkenalkan kepada pembaca karakter-karakter yang terlibat dalam alur cerita. Pada tampilan penokohan ini ditampilkan empat tokoh utama, yaitu dua siswa perempuan, satu siswa laki-laki, dan satu orang guru. Masing-masing tokoh digambarkan dengan karakteristik yang berbeda sesuai peran dan fungsi mereka dalam cerita



Gambar 4.3

Halaman penokohan *E-Comic*

d) Prolog

Sebelum alur cerita utama dimulai, disajikan sebuah prolog yang bertujuan untuk membangun latar suasana dan membantu pembaca memahami awal dari konflik dalam cerita. Prolog berlatar di sebuah taman sekolah yang rindang, tempat tiga siswa berkumpul dan

mengobrol santai. Pada percakapan tersebut, Sovia, salah satu siswa, mulai membicarakan temannya bernama Rina yang dikabarkan sering bolos sekolah. Dialog ini menjadi titik awal munculnya isu yang akan berkembang dalam cerita, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai penting dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu tentang menjaga lisan, tidak menyebarkan aib, dan berhati-hati dalam menyampaikan informasi. Prolog ini menjadi jembatan untuk membawa pembaca masuk ke dalam alur cerita.



Gambar 4.4

Halaman prolog *E-Comic*

e) Dialog Sapaan

Dialog sapaan digunakan sebagai pembuka interaksi dan awal percakapan dalam alur cerita. Pada bagian ini, ditampilkan percakapan antara guru dan siswa

yang berisi ucapan salam dan sapaan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

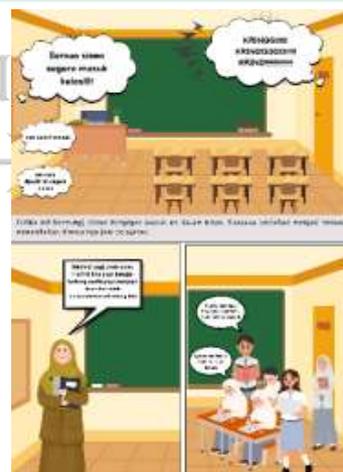


Gambar 4.5

Halaman dialog sapaan *E-Comic*

f) Makna Memelihara Lisan dan Menjaga Aib

Pada bagian ini, percakapan yang dimuat adalah point inti dari beberapa bagian tema yang berisikan materi pokok tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain.



Gambar 4.6

Rancangan makna memelihara lisan

g) Dalil

Dalil ini berfungsi untuk memperkuat argumentasi dalam dialog yang disusun, dengan merujuk pada sumber yang sahih, baik dari hadis maupun Al-Qur'an.



Gambar 4.7

Halaman dalil memelihara lisan

h) Macam-macam Sikap yang Perlu Dihindari

Dialog yang diangkat pada halaman ini adalah point penting yang perlu digaris bawahi oleh pembaca sebagai inti dari *E-Comic* yang dibuat



Gambar 4.8

Halaman macam-macam sikap yang dihindari

i) Implementasi Tema

Pada halaman ini, dialog yang dibahas bertujuan untuk membantu pembaca agar lebih mudah untuk menyimpulkan tema yang dibahas.

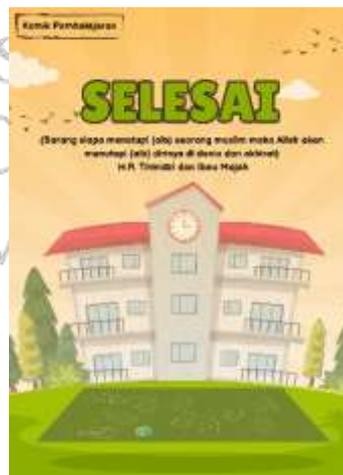


Gambar 4.9

Halaman penerapan dalam kehidupan sehari-hari

j) Sampul Penutup

Halaman ini memuat tulisan penutup beserta hadis yang berkaitan dengan anjuran untuk menutupi aib seseorang.



Gambar 4.10

Halaman sampul penutup *E-Comic*

3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini, produk yang telah dikembangkan akan di uji dan dievaluasi. Tahap ini bertujuan untuk menilai apakah produk sudah sesuai dengan tujuan pengembangan serta memastikan kualitasnya layak digunakan. Berikut tahapan yang dilakukan:

a. Penyajian Data Hasil Uji Validitas Produk

Pada tahap ini, setelah produk melalui proses penilaian oleh para validator, dilakukan analisis secara menyeluruh untuk mengukur tingkat kelayakan rancangan media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan. Apabila terdapat masukan berupa kritik maupun saran perbaikan dari para validator, peneliti akan melakukan revisi atau penyempurnaan guna meningkatkan kualitas produk. Evaluasi dalam proses ini mencakup dua aspek utama, yaitu aspek media dan aspek materi yang digunakan.

Tabel 4.1

Validator dalam Penelitian dan Pengembangan

Validator Ahli	
Validator Ahli Media Pembelajaran	Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
Validator Ahli Materi	Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag

1) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada tahap ini, media pembelajaran *E-Comic* di validasi oleh dosen yang menguasai pada bidang media dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Khas Jember,

yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. Validator ahli media memvalidasi aspek-aspek tampilan media, bentuk dan ukuran, dan penggunaan media. Proses validasi dilakukan dengan mengisi instrumen angket yang telah disediakan oleh peneliti. Angket ini terdiri dari 15 butir pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kualitas media yang diuji. Berikut penyajian instrumen yang digunakan oleh ahli media untuk proses validasi:

Tabel 4.2
Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Butir
1.	Tampilan media	5
2.	Bentuk dan ukuran	5
3.	Penggunaan media	5
Total Butir Soal		15

Berikut tabel 4.3 hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media:

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
TAMPILAN MEDIA		
1.	Perpaduan warna dan gambar <i>E-Comic</i>	5
2.	<i>E-Comic</i> menggunakan gambar yang sesuai	4

3.	Desain gambar memberikan kesan positif terhadap siswa	4
4.	Penyajian gambar dan informasi yang disampaikan sesuai	4
5.	Media <i>E-Comic</i> yang dihasilkan tampak kreatif	4
Jumlah Skor Hasil		21
Jumlah Skor Maksimal Harapan		25
Presentase		84,00%
BENTUK DAN UKURAN		
6.	Media <i>E-Comic</i> memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai	4
7.	Penyusunan tata gambar dan huruf	4
8.	Gambar yang digunakan memikat perhatian siswa	4
9.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca	4
10.	Media <i>E-Comic</i> dapat merangsang imajinasi siswa	4
Jumlah Skor Hasil		20
Jumlah Skor Maksimal Harapan		25
Presentase		80,00%
PENGUNAAN MEDIA		
11.	Media <i>E-Comic</i> dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas	5
12.	Media <i>E-Comic</i> tidak mudah rusak	5
13.	Media <i>E-Comic</i> tidak menimbulkan bahaya terhadap penggunaannya	5
14.	Media <i>E-Comic</i> yang dihasilkan dapat mendukung siswa dalam pembelajaran	4

15.	Media <i>E-Comic</i> dapat digunakan dengan mudah	5
Jumlah Skor Hasil		24
Jumlah Skor Maksimal Harapan		25
Presentase		96,00%
JUMLAH SKOR GABUNGAN		
No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi
1.	Tampilan Media	21
2.	Bentuk dan Ukuran	20
3.	Penggunaan Media	24
Jumlah Skor		65
Jumlah Skor Maximal		75
Prsentase		86,66%

Hasil validasi yang tertera pada tabel 4.3 membuktikan bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital masuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan presentase antara 84% - 100%. Hal ini menyatakan bahwa elemen-elemen dalam media *E-comic* sudah memenuhi standar yang ditetapkan dan mampu memberikan efek visual yang baik. Oleh karena itu, media *E-Comic* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Dosen PAI dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Khas Jember, yaitu Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. Validasi ahli bertujuan untuk menilai kelayakan isi yang disajikan dalam

media *E-Comic*. Instrumen yang digunakan dalam validasi mencakup berbagai aspek, seperti relevansi, keakuratan materi, dan penyajian. Proses validasi dilakukan dengan mengisi kuesioner yang telah disusun oleh peneliti. Angket ini berisi 12 butir pertanyaan yang dirancang untuk menilai kualitas materi secara menyeluruh.

Tabel 4.4
Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Butir
1.	Relevansi	3
2.	Keakuratan Materi	4
3.	Penyajian	5
Total Butir Soal		12

Berikut tabel 4.5 hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi:

Tabel 4.5

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang Diberikan
RELEVANSI		
1	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5
2	Jabaran materi membantu memahami materi pembelajaran	5

3	Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP	5
Jumlah Skor Hasil		15
Jumlah Skor Maksimal Harapan		15
Presentase		100%
KEAKURATAN MATERI		
4	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan	5
5	Keakuratan penggunaan istilah	5
6	Konsep materi yang terdapat dalam media <i>E-Comic</i> sesuai dengan pokok bahasan tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	5
7	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
Jumlah Skor Hasil		20
Jumlah Skor Maksimal Harapan		20
Presentase		100%
PENYAJIAN		
8	Kesesuaian materi dengan gambar yang terdapat dalam media <i>E-Comic</i>	5
9	Penyajian materi dengan runtun	5
10	Materi yang disajikan mengikuti alur berfikir dari yang sederhana hingga ke yang kompleks	5
11	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa ingin tahu ketika siswa membacanya dan mendorong siswa untuk mempelajari materi hingga tuntas.	5
12	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	5

Jumlah Skor Hasil		25
Jumlah Skor Maksimal Harapan		25%
Presentase		100%
JUMLAH SKOR GABUNGAN		
No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi
1.	Relevansi	15
2.	Keakuratan Materi	20
3.	Penyajian	25
Jumlah Skor Hasil		60
Jumlah Skor Maksimal Harapan		60
Presentase		100%

Hasil validasi pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital masuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan presentase antara 84% - 100%. Hal ini menyatakan bahwa relevansi, keakuratan materi dan penyajian dalam media *E-comic* telah sesuai dengan standar yang ditetapkan. Oleh karena itu, media *E-Comic* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital melalui tahap validasi oleh para ahli, dilakukan perhitungan rata-rata skor untuk menilai tingkat kelayakan produk secara keseluruhan. Hasil rata-rata tersebut merepresentasikan kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan, sebagaimana ditampilkan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Oleh Para Validator Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria	Presentase Total
1.	Ahli Media	86,66%	Sangat Valid	93,33%
2.	Ahli Materi	100%	Sangat Valid	

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 4.6, diperoleh persentase rata-rata total dari kedua aspek validasi sebesar 93,33%. Persentase ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital masuk dalam kategori “Sangat Valid”, sesuai dengan kriteria penilaian yang berada pada rentang 84% hingga 100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Penyajian Data Hasil Uji Respons Produk

Tahap berikutnya setelah produk media pembelajaran *E-Comic* divalidasi oleh para validator adalah pelaksanaan uji respons dari guru dan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji respons dari guru dilakukan satu kali, sementara uji respons dari siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Uji respons skala kecil melibatkan 15

siswa, sedangkan uji respons skala besar melibatkan 30 siswa. Tujuan dari pelaksanaan uji respons ini adalah untuk memperoleh masukan dan tanggapan dari guru maupun siswa sebagai dasar dalam penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk media pembelajaran *E-Comic*.

1) Uji Respons Guru

Uji Respons guru dilakukan oleh guru PAI kelas XI di SMK 2 Pancasila Jember, yaitu Bapak Abdul Rafi'udin, S.Ag., S.AB. Tujuannya untuk menilai kelayakan produk media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penilaian mencakup berbagai aspek, seperti materi, bahasa, desain median, kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Proses uji respons dilakukan dengan mengisi angket yang berisi 20 butir pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kualitas produk *E-Comic* secara menyeluruh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.7
Instrumen Uji Respons Guru

No	Aspek	Butir
1.	Materi	7
2.	Bahasa	7
3.	Desain Media	3
4.	Kemanfaatam dan Kemudahan Pengguna	3
Total Butir Soal		20

Berikut tabel 4.8 hasil uji respons guru:

Tabel 4.8
Hasil Uji Respons guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
ASPEK MATERI		
1.	Kelengkapan materi relevan dengan TP	5
2.	Kelengkapan materi memenuhi tuntutan KKTP yang telah ditentukan	5
3.	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan	5
4.	Keakuratan fakta yang disajikan dalam media <i>E-Comic</i>	4
5.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4
6.	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	5
7.	Materi disajikan dengan runtut dari yang sederhana hingga ke yang kompleks	4
Jumlah Skor Hasil		32
Jumlah Skor Maksimal Harapan		35
Presentase		91,42%
ASPEK BAHASA		
8.	Kata atau kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa EYD	5
9.	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan interaktif	4
10.	Kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami	4

11.	Menggunakan istilah yang konsisten	4
12.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	5
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa pembaca/siswa sehingga pesan materi dapat diterima dengan baik oleh pembaca/siswa	5
14.	Bahasa yang digunakan membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya	5
Jumlah Skor Hasil		32
Jumlah Skor Maksimal Harapan		35
Presentase		91,42%
ASPEK DESAIN MEDIA		
15.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, ilustrasi	5
16.	Kemenarikan variasi warna yang ditampilkan	5
17.	Judul tampilan jelas sehingga dapat menggambarkan isi <i>E-Comic</i>	4
Jumlah Skor Hasil		14
Jumlah Skor Maksimal Harapan		15
Presentase		93,33%
ASPEK KEMANFAATAN DAN KEMUDAHAN		
18.	<i>E-Comic</i> mudah diimplementasikan pada pembelajaran	4
19.	<i>E-Comic</i> dapat digunakan diluar jam sekolah tanpa pendampingan guru secara langsung	5

20.	<i>E-Comic</i> membantukan siswa dalam memahami materi	5
Jumlah Skor Hasil		14
Jumlah Skor Maksimal Hasil		15
Presentase		93,33%
JUMLAH SKOR GABUNGAN		
No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi	32
2.	Bahasa	32
3.	Desain Media	14
4.	Kemanfaatan dan Kemudahan	14
Jumlah Skor		92
Jumlah Skor Maksimal		100
Presentase		92%

Berdasarkan hasil uji respons guru pada tabel 4.8, media pembelajaran *E-Comic* berbantuan perangkat digital memperoleh kategori “Sangat Menarik” dengan persentase penilaian sebesar 84% hingga 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian peserta didik, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mudah dipahami. Hal ini mengindikasikan bahwa media *E-Comic* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, bahasa, desain media dan aspek kemanfaatan dan kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran *E-*

Comic dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

2) Uji Respons Siswa Skala Kecil

Keterbacaan dan daya tarik suatu produk media pembelajaran *E-Comic* dapat diketahui melalui uji respons siswa dalam skala kecil. Penelitian ini melibatkan 15 orang siswa dari kelas XI Pemasaran sebagai subjek uji coba. Pada tahap ini, peneliti menyebarkan angket yang terdiri atas 11 butir pertanyaan. Angket uji respons skala kecil tersebut disajikan pada table 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Instrumen Uji Respons Siswa Skala Kecil

No.	Aspek	Butir
1.	Materi	3
2.	Kemenarikan Media	5
4.	Manfaat dan Kemudahan Penggunaan	3
Total Butir Soal		11

Berikut tabel hasil uji respons siswa skala kecil

Tabel 4.10

Hasil Uji Respons Siswa Skala Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Pilihan	Perolehan Skor 15 Siswa	Presentase
ASPEK MATERI				
1.		1	-	-

	Uraian kalimat memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran	2	-	-
		3	1	6,66%
		4	11	73,33%
		5	3	2,00%
2.	Uraian materi yang disajikan sesuai dengan TP dan KKTP	1	-	-
		2	-	-
		3	3	2,00%
		4	4	26,66%
		5	2	13,33%
3.	Gambar pada materi mudah saya pahami dan sesuai dengan materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	1	-	-
		2	-	-
		3	-	-
		4	6	40,00%
		5	9	60,00%
KEMENARIKAN MEDIA				
4.	<i>Backround E-Comic</i> menarik	1	-	-
		2	-	-
		3	2	13,33%
		4	4	26,66%
		5	9	60,00%
5.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, ilustrasi yang disajikan	1	-	-
		2	-	-
		3	-	-
		4	9	60,00%
		5	6	40,00%
6.	Animasi pada <i>E-Comic</i> tidak berlebihan	1	-	-
		2	2	13,33%
		3	-	-
		4	12	80,00%

		5	1	6,66%
7.	Penyajian <i>E-Comic</i> tidak membosankan	1	-	-
		2	-	-
		3	2	13,33%
		4	4	26,66%
		5	9	60,00%
8.	Bahasa yang digunakan membuat saya senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya.	1	-	-
		2	-	-
		3	2	13,33%
		4	1	6,66%
		5	12	80,00%
MANFAAT DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN				
9.	Melalui media pembelajaran <i>E-Comic</i> dapat mengajarkan saya contoh dalam kehidupan sehari-hari	1	-	-
		2	-	-
		3	-	-
		4	6	40,00%
		5	9	60,00%
10.	Memudahkan saya dalam memahami materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	1	-	-
		2	-	-
		3	-	-
		4	5	33,33%
		5	10	66,66%
11.	Saya dapat belajar menggunakan media <i>E-Comic</i> ini mandiri di rumah	1	-	-
		2	-	-
		3	4	26,66%
		4	8	53,33%
		5	3	20,00%
Jumlah		825	715	12,9992
Rata-Rata		55	47,66	86,65

Berikut hasil skor gabungan uji respons siswa skala kecil:

Tabel 4.11
Hasil Skor Gabungan Skala Kecil

Nomor	Aspek	Nomor Soal	Total Skor	Presentase	Kategori
1.	Materi	1	62	82,66%	Cukup Menarik
		2	59	78,66%	Cukup Menarik
		3	69	92%	Sangat Menarik
2.	Kemenarikan Media	4	67	89,33%	Sangat Menarik
		5	66	88%	Sangat Menarik
		6	57	76%	Cukup Menarik
		7	67	89,33%	Sangat Menarik
		8	70	93,33%	Sangat Menarik
3.	Manfaat dan Kemudahan Pengguna	9	69	92%	Sangat Menarik
		10	70	93,33%	Sangat Menarik
		11	59	78,66%	Cukup Manarik
Jumlah Skor		11	715	953%	
Rata-rata		11	65,0	86,6%	Sangat Menarik

Hasil dari uji coba skala kecil mengindikasikan bahwa media pembelajaran *E-Comic* mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Berdasarkan data angket, mayoritas siswa menilai bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Rata-rata persentase penilaian berada pada kategori “Sangat Menarik”

dengan presentase antara 84% hingga 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *E-Comic* telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Uji Respons Siswa Skala Besar

Tujuan dari uji respons siswa skala besar adalah untuk memperoleh informasi terkait daya tarik produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui pengujian pada lingkup yang lebih luas. Uji ini dilaksanakan terhadap 30 siswa kelas XI Pemasaran berdasarkan rekomendasi dari guru PAI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket yang terdiri atas 11 butir pertanyaan. Instrumen uji respons skala besar disajikan pada table 4.12 berikut:

Tabel 4.12

Instrumen Uji Respons Siswa Skala Besar

No.	Aspek	Butir
1.	Materi	3
2.	Kemenarikan Media	5
4.	Manfaat dan Kemudahan Penggunaan	3
Total Butir Soal		11

Berikut tabel 4.13 hasil uji respons siswa skala besar:

Tabel 4.13

Hasil Uji Respons Siswa Skala Besar

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Pilihan	Perolehan Skor	Presentase
ASPEK MATERI				
1.	Uraian kalimat memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran	1	-	-
		2	-	-
		3	1	3,33%
		4	14	46,66%
		5	15	50%
2.	Uraian materi yang disajikan sesuai dengan TP dan KKTP	1	-	-
		2	-	-
		3	1	3,33%
		4	13	43,33%
		5	16	53,33%
3.	Gambar pada materi mudah saya pahami dan sesuai dengan materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	1	-	-
		2	-	-
		3	-	-
		4	7	23,33%
		5	23	76,66%
KEMENARIKAN MEDIA				
4.	<i>Background E-Comic</i> menarik	1	-	-
		2	-	-
		3	4	13,33%
		4	14	46,66%
		5	12	40%
5.		1	-	-

	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, ilustrasi yang disajikan	2	-	-
		3	-	-
		4	11	36,66%
		5	19	63,33%
6.	Animasi pada <i>E-Comic</i> tidak berlebihan	1	-	-
		2	-	-
		3	7	23,33%
		4	18	60%
		5	5	16,66%
7.	Penyajian <i>E-Comic</i> tidak membosankan	1	-	-
		2	-	-
		3	9	30%
		4	7	23,33%
		5	14	46,66%
8.	Bahasa yang digunakan membuat saya senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya.	1	-	-
		2	-	-
		3	-	-
		4	11	36,66%
		5	19	63,33%
MANFAAT DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN				
9.	Melalui media pembelajaran <i>E-Comic</i> dapat mengajarkan saya contoh dalam kehidupan sehari-hari	1	-	-
		2	-	-
		3	3	10%
		4	8	26,66%
		5	19	63,33%
10.		1	-	-

	Memudahkan saya dalam memahami materi tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	2	-	-
		3	1	3,33%
		4	9	30%
		5	20	66,66%
11.	Saya dapat belajar menggunakan media <i>E-Comic</i> ini mandiri di rumah	1	-	-
		2	-	-
		3	2	6,66%
		4	19	63,33%
		5	9	30%
Jumlah		1650	1463	1.099,89%
Rata-Rata		55	48	88,66%

Berikut hasil skor gabungan uji respons siswa skala besar:

Tabel 4.14

Hasil Skor Gabungan Skala Besar

Nomor	Aspek	Nomor Soal	Total Skor	Presentase	Kategori
1.	Materi	1	134	82,66%	Cukup Menarik
		2	135	78,66%	Cukup Menarik
		3	143	92%	Sangat Menarik
2.	Kemenarikan Media	4	128	89,33%	Sangat Menarik
		5	139	88%	Sangat Menarik
		6	115	76%	Cukup Menarik
		7	119	89,33%	Sangat Menarik
		8	131	93,33%	Sangat Menarik
3.		9	134	92%	Sangat Menarik

	Manfaat dan Kemudahan Pengguna	10	139	93,33%	Sangat Menarik
		11	127	78,66%	Cukup Menarik
Jumlah Skor		11	1463	1.099 %	Sangat Menarik
Presentase			86,6%		

Berdasarkan hasil uji respons siswa pada tahap uji coba skala besar, diperoleh bahwa media pembelajaran *E-Comic* mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik. Rata-rata persentase hasil angket menunjukkan penilaian berada dalam kategori “Sangat Menarik”, dengan rentang persentase antara 86% hingga 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *E-Comic* telah memenuhi standar kelayakan dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Produk Akhir

Hasil akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran *E-Comic* berbasis perangkat digital yang telah melewati proses validasi oleh para ahli serta uji respons dari guru dan siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, media ini mendapat kategori “Sangat Valid” dan “Sangat Menarik”, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, efektivitas media ini dalam proses pembelajaran tidak diuji coba, karena fokus utama pengembangannya adalah menilai daya tarik serta kemudahan

penggunaannya bagi guru dan siswa pada kelas XI di SMK 2 Pancasila Jember.

B. Analisis Data

1. Analisis Data validasi Media Pembelajaran

Setelah dilakukan validasi, peneliti mendapatkan berbagai penilaian dari tiap aspek. Aspek pertama yang dinilai adalah tampilan media, yang memperoleh persentase sebesar 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* yang dibuat peneliti sudah sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini karena saat ini banyak komik cetak yang telah beralih menjadi komik digital atau *E-Comic*, sehingga media ini dinilai relevan untuk digunakan. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang ditulis oleh Bhalqist Syavira, bahwa komik dalam bentuk cetak umumnya memerlukan biaya produksi yang lebih tinggi, mudah mengalami kerusakan, memiliki kualitas kertas yang kurang baik, dan kurang ramah lingkungan karena penggunaan kertas. Sebaliknya, komik digital tidak bergantung pada bahan fisik seperti kertas, lebih mudah diakses, gratis, serta lebih praktis digunakan.¹

Pada aspek kedua, yaitu bentuk dan ukuran media, peneliti memperoleh hasil validasi dengan persentase sebesar 80%. Persentase

¹ Bhalqist Syavira, "Komik Digital Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Konsep Sistem Pernapasan" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), 3-4 https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64869/1/Skripsi_Bhalqist_Syavira_11170161000064_FINAL.pdf.

tersebut menunjukkan bahwa bentuk dan ukuran *E-Comic* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun demikian, validator memberikan masukan agar alur cerita dalam E-Comic disusun dengan lebih kompleks. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik cerita, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa terhadap media pembelajaran yang disajikan.

Pada aspek ketiga, yakni aspek penggunaan media, peneliti memperoleh persentase penilaian sebesar 96%, yang merupakan nilai tertinggi dibandingkan dengan dua aspek sebelumnya. Berdasarkan keempat aspek yang telah divalidasi, pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Comic* memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Valid”. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media *E-Comic* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa indikator, yaitu media *E-Comic* dapat digunakan secara fleksibel baik di dalam maupun di luar kelas, memiliki ketahanan karena tidak mudah rusak, serta mampu mendukung proses pembelajaran siswa secara efektif.

2. Analisis Data Validasi Materi

Hasil analisis data validasi materi yang didapatkan oleh peneliti di sajikan dalam bentuk presentase yang terdapat pada tabel 4.5 Dan tabel tersebut berisikan tiga aspek, aspek pertama tentang relevansi,

aspek kedua mengenai keakuratan materi, dan aspek penyajian. Dari ketiga aspek diatas, presentase skor yang didapatkan oleh peneliti yaitu 100%.

Aspek relevansi memperoleh skor yakni sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *E-Comic* telah selaras dengan Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, isi materi dalam *E-Comic* disusun dengan mengangkat contoh-contoh atau kasus nyata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan bermakna ketika dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata yang dekat dengan pengalaman siswa.

Sedangkan pada aspek keakuratan materi menunjukan perolehan skor 100% dengan kategori “Sangat valid”. Hal ini menegaskan bahwa isi materi dalam media yang dikembangkan telah disusun dengan keakuratan penggunaan istilah. Sehingga materi yang disajikan mudah dipahami.

Aspek terakhir yaitu tentang penyajian materi. Materi yang disajikan, antara gambar dengan isi terdapat kesesuaian serta tata letak dalam penyajian *E-Comic* dibuat secara runtun. Aspek ini skor yang didapat yaitu 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Hal ini di dukung oleh penggunaan bahasa dan warna yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu ketika siswa membacanya.

3. Analisis Data Uji Respons Guru

Hasil analisis data uji respons guru PAI terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Comic* meliputi empat aspek penilaian, pertama aspek materi, kedua aspek bahasa, ketiga aspek desain media dan keempat aspek kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Pada aspek pertama peneliti mendapatkan skor presentase penilaian sebesar 91,42%. Hal ini dilihat dari kelengkapan materi yang relevan, materi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Pada aspek yang kedua, peneliti mendapatkan skor presentase penilaian sebesar 91,42%. Hal tersebut menegaskan bahwa pada aspek kedua ini bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa serta menggunakan kata atau kalimat yang sudah sesuai dengan tata bahasa EYD.

Aspek ketiga skor yang didapat oleh peneliti terkait desain media berjumlah 93,33%. Aspek ini desain media yang dibuat oleh peneliti dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar dan ilustrasi serta variasi warna yang ditampilkan menarik.

Pada aspek terakhir yaitu aspek kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Skor yang didapatkan peneliti pada aspek ini berpresentase 93,33%, dikarenakan *E-Comic* yang dibuat mudah diimplementasikan pada pembelajaran dan juga *E-Comic* yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan diluar jam pembelajaran tanpa pendampingan guru secara

langsung. Maka dari itu dengan adanya media *E-comic* dapat membantu siswa dalam memahami materi

Keempat aspek diatas pengembangan media pembelajaran berupa *E-comic* apabila ditarik nilai rata-rata maka mendapatkan presentase 92% dengan kategori "Sangat Menarik". Seluruh aspek yang terdapat dalam media *E-Comic* yang dikembangkan oleh peneliti, secara umum telah memenuhi kriteria kelayakan. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dari guru, salah satunya adalah saran untuk menambahkan ayat-ayat yang relevan guna memperkuat isi dan pesan dalam materi pembelajaran.

4. Analisis Data Uji Respons Siswa

Analisis data uji respons siswa dibagi menjadi dua, yang pertama analisis data uji respons siswa skala kecil dan kedua analisis data uji respons siswa skala besar. Analisis data uji respons siswa ini dapat terlihat setelah produk di ujikan. Perbedaan data uji respons siswa skala kecil dan besar dapat dilihat dari penjelasan dibawah ini.

a. Analisis data uji respons siswa skala kecil

Berdasarkan hasil analisis data uji respons skala kecil pada aspek materi, diperoleh skor keseluruhan sebesar 190. Skor tersebut merupakan hasil akumulasi dari angket yang telah diisi oleh 15 siswa. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 84,44%. Persentase tersebut menunjukkan

bahwa aspek materi telah mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik.

Pada aspek kemenarikan media pembelajaran, peneliti berhasil mengumpulkan data dari angket yang telah diisi oleh siswa, dan diperoleh skor sebesar 375. Skor ini merupakan hasil penilaian peserta didik terhadap sejauh mana media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian mereka dalam proses belajar. Setelah dilakukan pengolahan data, skor tersebut dikonversi ke dalam bentuk persentase dan menghasilkan nilai sebesar 87,20%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat menarik oleh peserta didik.

Sedangkan pada aspek manfaat dan kemudahan penggunaan media pembelajaran, peneliti memperoleh skor total sebesar 198. Skor ini merupakan hasil penilaian siswa terhadap sejauh mana media tersebut memberikan kemudahan dalam penggunaan serta manfaat dalam menunjang proses pembelajaran. Setelah data diolah dan dikonversi ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 88%. Persentase ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai bermanfaat dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil rata-rata dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek materi, kemenarikan media, serta manfaat dan kemudahan penggunaan, diperoleh persentase sebesar 86,65% yang tertulis pada

tabel 4.10. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Demikian media ini dinilai mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Analisis data uji respons siswa skala besar

Analisis data uji respons dilaksanakan melalui uji skala besar yang melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil uji respons tersebut disajikan secara rinci dalam tabel 4.13 dengan persentase sebesar 86,6%, hal ini merupakan kategori "Sangat Menarik". Data yang diperoleh mencakup tiga aspek utama, yakni materi, desain, serta manfaat dan kemudahan penggunaan, yang menunjukkan tingkat keberhasilan dan kemenarikan produk.

Aspek yang pertama, yakni aspek materi, hasil uji respons skala besar menunjukkan bahwa produk memperoleh total nilai sebesar 412 dari seluruh siswa. Jika nilai tersebut dikalkulasikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh angka sebesar 91,55%. Persentase ini mencerminkan bahwa dari segi materi, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh peserta didik. Mereka menilai bahwa isi materi telah disusun secara sistematis, mudah dipahami.

Selanjutnya, pada aspek desain, diperoleh total nilai sebesar 646. Apabila nilai ini dikonversikan ke dalam bentuk

persentase, maka menghasilkan skor sebesar 86,13%. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual dan tata letak media dinilai menarik.

Sementara itu, pada aspek terakhir, yaitu manfaat dan kemudahan penggunaan, diperoleh total nilai sebesar 402. Jika diubah ke dalam bentuk persentase, maka menghasilkan skor sebesar 89,33%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya bermanfaat dalam menunjang pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mudah diakses dan digunakan. Demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk mengoreksi kesalahan serta melengkapi kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran *E-Comic*.

Revisi ini dilakukan setelah melalui proses validasi oleh para ahli dan uji kepraktisan. Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *E-Comic*, melalui perbaikan terhadap kesalahan yang ada serta penambahan elemen yang sebelumnya kurang.

1. Ahli Media Pembelajaran

Validator ahli terhadap produk media pembelajaran *E-Comic* melakukan penilaian berdasarkan beberapa aspek, yaitu tampilan media, bentuk dan ukuran, serta kemudahan dalam penggunaan. Validator yang

dimaksud adalah Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. Hasil validasi beserta revisi yang diberikan oleh ahli media tersebut disajikan dalam tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15

Komentar, Saran, dan Hasil Revisi dari Ahli Media Pembelajaran

Nama Validator : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.		
Komentar	Saran	Perbaikan
1. Produk media pembelajaran <i>E-Comic</i> belum ada kata pengantar, daftar isi.	1. Tambahkan kata pengantar dan daftar isi untuk memudahkan pembaca.	1. Menambahkan kata pengantar dan daftar isi.
2. Gambar sampul pada produk media pembelajaran <i>E-Comic</i> kurang sesuai dengan tema.	2. Perbaiki sampul media pembelajaran dan sesuaikan dengan tema yang dibuat agar lebih selaras.	2. Penyesuaian sampul dengan tema yang dibuat.
3. Alur cerita pada produk <i>E-Comic</i> sederhana dan kurang mendukung.	3. Alur cerita dibuat lebih kompleks agar tidak terlihat sederhana dan lebih menarik untuk dibaca.	3. Merubah alur cerita dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.
4. Produk <i>E-Comic</i> tidak ada halaman dan Glossarium.	4. Ditambahkan halaman untuk mempermudah pembaca dan menambahkan	4. Menambahkan daftar isi dan glossarium.

	<p>glossarium untuk mengartikan kata-kata yang sulit.</p>	
<p>Sebelum Direvisi</p>	<p>Sesudah Direvisi</p>	
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Keterangan : Tampilan sampul sebelum direvisi</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Keterangan : Tampilan sampul setelah direvisi</p>	
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Keterangan : Sebelum direvisi halaman 2 berisi rencana pembelajaran</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Keterangan : Setelah direvisi halaman 2 diganti kata pengantar dan rencana pembelajaran dihilangkan</p>	

 <p>Keterangan : Sebelum direvisi halaman 3 berisi penokohan</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi halaman 3 berisi daftar isi</p>
 <p>Keterangan : Sebelum direvisi tidak adanya halaman pembuka dan langsung dimulai dengan prolog</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi terdapat penambahan halaman pembuka dan prolog ditaruh di halaman berikutnya</p>
 <p>Keterangan : Sebelum direvisi prolog terlalu singkat</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi prolog menjadi lebih detail</p>

 <p>Keterangan : Sebelum bunyi bel tidak ada percakapan detail, yang menjelaskan tentang prolog</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi terdapat percakapan yang lebih mendetail sebelum bel berbunyi</p>
 <p>Keterangan : Sebelum direvisi, diksi dialog yang disampaikan terlalu singkat</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi, diksi dialog lebih diperpanjang dan detail</p>
 <p>Keterangan : Sebelum direvisi tidak adanya prolog dan kesimpulan</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi terdapat penambahan prolog dan kesimpulan</p>

 <p>Keterangan : Sebelum direvisi scene percakapan ada diluar dan tidak ada prolog</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi terdapat penambahan prolog dan scene percakapan dibuat semenarik mungkin</p>
 <p>Keterangan : Sebelum direvisi dialog bu jasmine terlihat lebih kasar</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi dialog bu jasmine lebih enak untuk dibaca</p>
 <p>Keterangan : Sebelum direvisi alur cerita lebih pendek</p>	 <p>Keterangan : Setelah direvisi terdapat halaman tambahan untuk mendetailkan alur cerita</p>



2. Ahli Materi

Validator ahli materi terhadap produk media pembelajaran *E-Comic* melakukan penilaian berdasarkan beberapa aspek, yaitu relevansi, keakuratan materi, serta penyajian. Validator yang dimaksud adalah Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. Hasil validasi beserta saran yang diberikan oleh ahli materi tersebut disajikan dalam tabel 4.16 berikut:

Tabel 4.16
Komentar, Saran, dan Hasil Revisi dari Ahli Materi

Nama Validator : Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag		
Komentar	Saran	Perbaikan
1. Untuk tokoh animasi sebaiknya di seragamkan agar tidak menimbulkan	1. Penyeragaman tokoh dalam <i>E-Comic</i> untuk menghilangkan kesan deskriminatif	1. Merubah sifat dan karakter pada tokoh <i>E-Comic</i>

kesan deskriminatif.		
Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	
		
Keterangan : Sifat tokoh sebelum direvisi	Keterangan : Sifat tokoh setelah direvisi	

3. Guru PAI

Guru PAI melakukan uji respons produk media pembelajaran *E-Comic* terhadap penilaian berdasarkan beberapa aspek, yaitu materi, bahasa, desain media, serta kemanfaatan dan kemudahan penggunaan.

Guru PAI yang dimaksud adalah Bapak Abdul Rofi'udin, S.Ag, S.AB.

Terdapat sebuah saran pada pengembangan media pembelajaran *E-*

Comic yaitu dari segi materi, guru menyarankan agar ditambahkan ayat

Al-Qur'an yang sesuai untuk memperkuat isi pembelajaran dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Berikut hasil uji respons

guru, saran dan komentar tertera pada tabel 4.17:

Tabel 4.17
Komentar, Saran, dan Hasil Revisi dari Guru PAI

Nama guru : Abdul Rofi'udin, S.Ag, S.AB		
Komentar	Saran	Perbaikan
1. Perlu di cantumkan dalam <i>E-Comic</i> Q.S Al-Hujurat ayat 6 tentang menjaga lisan dan aib orang lain.	1. Pencantuman ayat Al-Qur'an untuk memperkuat isi materi pembelajaran agar siswa mengetahui bunyi ayatnya	1. Menambahkan ayat Al-Qur'an dalam dialog <i>E-Comic</i>
Sebelum Direvisi		Sesudah Direvisi
 <p>Keterangan : Tidak ada ayat Al-Qur'an yang tercantum, hanya terdapat nama surat</p>		 <p>Keterangan : Penambahan ayat Al-Qur'an</p>

4. Siswa

Produk media pembelajaran *E-Comic* telah melalui tahap uji respons oleh siswa. Uji respons ini dilakukan dengan menilai beberapa aspek, yaitu kelayakan materi, tingkat kemenarikan media,

kemanfaatan, dan kemudahan dalam penggunaannya. Pada saat pelaksanaan uji respons, siswa turut memberikan komentar dan saran yang bersifat membangun untuk pengembangan lebih lanjut media pembelajaran *E-Comic*. Komentar, saran, serta hasil revisi yang dilakukan berdasarkan uji respons tersebut disajikan pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18
Komentar, Saran, dan Hasil Revisi dari Siswa

Nama Siswa: Sovia Alibvia, Raid Razin Naufal,		
Komentar	Saran	Perbaikan
1. Dalam segi penempatan gambar yang terlalu mepet dan ramai.	1. Penempatan gambar lebih dirapikan lagi.	Gambar akan ditata lebih rapi, font dan warna juga akan dirubah.
2. Kekurangannya terletak pada font dan warna.	2. Font dan warna lebih diperhatikan lagi	
3. Media <i>E-Comic</i> bagus diterapkan pada era modern sekarang.		

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
 <p>Keterangan : Ilustrasi kurang selate dengan setting sekolah</p>	 <p>Keterangan : Ilustrasi menjadi lebih relate</p>
 <p>Keterangan : Warna elemen kurang kontras</p>	 <p>Keterangan : Warna elemen lebih kontras</p>
 <p>Keterangan : Garis tepi terlalu tebal, membuat gambar menjadi ramai</p>	 <p>Keterangan : Garis tepi lebih tipis agar terlihat efisien</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Produk media pembelajaran *E-Comic* ini dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan PPE yang dikemukakan oleh Richey dan Klein. Model ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (*Planning*), produksi (*Production*), dan evaluasi (*Evaluation*). Proses pengembangan, media *E-Comic* dirancang menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain visual. Tema yang diangkat dalam media ini berfokus pada materi "Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain", yang merupakan bagian dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP).

1. Hasil Uji Validitas

Media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan pada penelitian ini sudah melalui tahap validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli materi dan ahli media. Merujuk pada hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa konten atau isi materi dalam media pembelajaran *E-Comic* telah sesuai dengan kurikulum, akurat, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 86,66%, yang juga berada pada kategori "Sangat Valid". Penilaian ini mencerminkan bahwa tampilan visual, desain, serta kelengkapan elemen media E-

Comic telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran digital. Selain itu, media ini dinilai memiliki daya tarik visual yang cukup tinggi serta mudah digunakan oleh siswa. Merujuk pada kedua hasil validasi tersebut, maka secara keseluruhan media pembelajaran *E-Comic* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI dan BP. Media ini tidak hanya membantu menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

2. Hasil Uji Respons Guru

Berdasarkan hasil analisis terhadap uji respons guru, diperoleh data bahwa media pembelajaran *E-Comic* mendapatkan tanggapan yang sangat menarik. Penilaian dilakukan terhadap beberapa aspek penting, yaitu aspek materi, bahasa, desain media, kemanfaatan, dan kemudahan penggunaan. Kelima aspek tersebut, diperoleh persentase sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai media *E-Comic* memiliki kualitas konten yang baik, mudah dipahami, menarik secara visual, serta praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

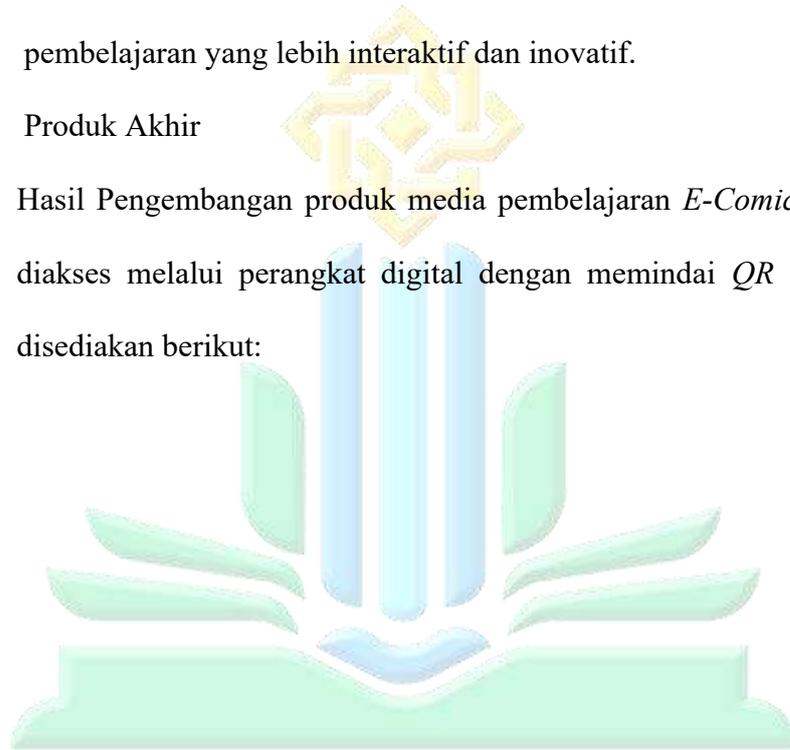
3. Hasil Uji Respons Siswa

Selain itu, media ini juga telah diuji melalui respons siswa dalam dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Uji skala kecil yang melibatkan 15 siswa, diperoleh skor sebesar 86% dengan kategori "Sangat Menarik". Sedangkan pada uji skala besar dengan 30

siswa, diperoleh hasil sebesar 86,6%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Hasil ini mengindikasikan bahwa media *E-Comic* mampu menarik minat dan perhatian siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media ini relevan dengan perkembangan teknologi saat ini dan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

4. Produk Akhir

Hasil Pengembangan produk media pembelajaran *E-Comic* ini dapat diakses melalui perangkat digital dengan memindai *QR Code* yang disediakan berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 5.1

QR Code Produk Media E-Comic

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Untuk memastikan media *E-Comic* ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk
 - a. Penggunaan media pembelajaran *E-Comic* sebaiknya diawali dengan penjelasan kepada siswa mengenai isi, gambar, dan cara membaca *E-Comic* agar mereka dapat memahami alur dengan baik.

- b. Guru perlu membimbing siswa dalam menghubungkan isi cerita dalam *E-Comic* dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- c. Menumbuhkan kreativitas, guru juga dapat mengajak siswa membuat versi komik mereka sendiri berdasarkan materi yang sudah dipelajari.

2. Saran penyebaran produk

Media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan di seluruh jenjang kelas pada sekolah terkait. Namun, dalam proses diseminasi produk, penting untuk tetap mempertimbangkan karakteristik siswa agar pemanfaatannya tepat sasaran dan memberikan hasil yang optimal, sehingga produk ini tidak hanya tersebar secara luas, tetapi juga benar-benar memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

- a. Pengembangan media *E-Comic* dapat diperluas pada materi-materi

lain dalam mata pelajaran PAI dan BP, tidak hanya terbatas pada tema menjaga lisan dan menutupi aib.

- b. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengevaluasi efektivitas *E-Comic* yang telah dilengkapi fitur-fitur tersebut, guna memastikan pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman materi dan minat belajar siswa.

- c. Penggunaan bahasa dan ilustrasi dalam *E-Comic* perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa agar isi materi tetap komunikatif dan tidak membingungkan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Slamet, Fayrus. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022.
- Abdullah, Aminol Rosid. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.
- Adlin. “Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Imajinasi* 3 No. 2 (2019): 32. <https://media.neliti.com/media/publications/319373-analisis-kemampuan-guru-dalam-memanfaatk-e676d980.pdf>.
- Ahsan, Muhammad, and Sumiyati. *Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Vol. 3. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2017.
- Akhmad Baidun, Nurasia Natsir. *Belajar Di Era Digital*. Edited by Mutiara Intelektual Indonesia Press. Kebumen, 2023.
- Amanda, Dila Rizki. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3 No.2 (2024): 186. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>.
- Aminol Rosid, Rachman Hakim, Zef Risal. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Aprilia Tri, Septy Nurfadhillah. “Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 No. 2 (2021): 271. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/download/1263/881/>.
- Ardiawan, I Ketut Ngurah. “Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7 No. 4 (2024): 192. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/download/3652/1731/14156>.
- Asari, Andi. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023.
- Asrul Haq, Andi Ibrahim. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU-METODOLOGI.pdf>.

- Aty Herawati, Benny S. Pasaribu. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis. UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*. Tangerang: Media Edu Pustaka, 2022.
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf).
- Ayu Fitriya, Siti Aisyah. "Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3 No. 1 (2025): 389.
<https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/download/1565/1966/7944>.
- Bakhtiar, Nurhasanah. *Pendidikan Agama Islam*. Riau: Aswaja Pressindo, 2013.
- Baroro, N. "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 02 Jombang-Jember," 2023.
- Batubara, Hamdan. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.
- Bertiliya, Winda. "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
<https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14798>.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Desy Eka, Atina Husnayayin, Zapia Gustina. "Karakteristik Dan Langkah-Langkah Metode Penelitian Research and Development (Borg&Ball) Dalam Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 No. 04 (2024): 494.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19906/9859>.
- Dyachyanis, Zezica Aprilia. "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Haji Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. [https://digilib.uinkhas.ac.id/26655/1/ZESICA APRILIA DYACAHYANIS.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/26655/1/ZESICA%20APRILIA%20DYACAHYANIS.pdf).
- Dyahsih, Akhsanul, Endi Rochaendi. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung Selatan: ITERA Press, 2024.
- Fadhila, Desty, Shoffan Shoffa. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.

- Fikri, Hasnul. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Firdausy Nadya. “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember Skripsi.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/25960>.
- Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi.” *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 83. <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrin. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Klaten: Tahta Media grup, 2021.
- Hidayatulloh, Agus. *Al-Qur'an Transliterasi Per Kata Dan Terjemah Perkata*. Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011.
- Iskandar, Akbar. *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- khansa Sahl, Agus Rustamana. “Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan.” *Jurnal Bima Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2 No. 3 (2024): 64. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/download/1014/1211/4820>.
- Khoirina, Ana, and Meilan Arsanti. “Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, no. 1975 (2022): 992–97.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Mariana, Dielfi. “Pengembangan Media E - Komik Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2031–38. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.542>.
- Mariana, Zulkifli, and Sari Ermina. “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pembentuk Karakter Calon Guru Biologi Pada 3 Varian Multimedia Yang Berbeda.” *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi 15*, 2011, 333. <https://media.neliti.com/media/publications/173111-ID-peningkatan->

keterampilan-berpikir-kritis.pdf.

- Mayangsari, Nikmatur Rahmi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Berfikir Kritis Siswa Di SD Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya." Universitas Islam Negeri Sunan Ampul Surabaya, 2022. <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/58291>.
- Mudia Alti, Rahmi, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. *Media Pembelajaran*. Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Muhamad Yanuar, Ryan. "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital." *Jurnal Yudhistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa* 2 No. 3 (2024): 71. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/download/854/918/3874>
- Muhammad Munfasir, Eny Winaryati. *Cercular Model Of RD&D Model RD&D Pendidikan Dan Sosial*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Muhammad Sabir, Irmawati, T, and amaulina BR. Sembiring. *Teori Dan Praktik Pendekatan*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2023. http://repository.upm.ac.id/4211/1/Buku_Ajar_Methodologi_Penelitian_%28Teori_dan_Praktik%29_removed.pdf#page184.
- Nawafil, Moh. "Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/43285>.
- Ningsih, Elisa Pitria. "Implementasi Teknologi Digital Dalam Pendidikan: Manfaat Dan Hambatan." *EduTech Journal* 1 NO.1 (2024): 6. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>.
- Nino Indrianto, Ahmad Yasir Amrullah. "Pengembangan Kaligrafi Digital Berbasis Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Khat Araby." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8 No. 1 (2022): 46. <https://doi.org/http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>.
- Nuriyah, Dewi Shinta. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas Viii Smp Negeri 02 Genteng Banyuwangi Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan November 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Di Kelas Viii Smp N," 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/15856>.

- Nurman, Mega Fitrianti Setya. “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III Sdn Lubang Buaya 13 (Penelitian Pra- Eksperimen Di SDN Lubang Buaya 13 Jakarta Timur).” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.\
- Pagarra, Hamzah. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Payanti, Dewa, Ayu Karina Dwi. “Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif.” *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 4, no. April (2022): 468. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>.
- Putri, Rafni Melisa, Ratna Sari, Uswatun Hasanah, and Zaqqi Habibillah. “Manfaat Dan Kesenjangan Alat Pendidikan Di Era Digital.” *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa* 2 No.1 (2024): 49. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/download/379/393/1410>
- Rimba Sastra Sasmita. “Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar.” *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING* 2 No. 1 (2020): 102. <https://media.neliti.com/media/publications/437147-none-c777e33e.pdf>.
- Risal, Zef. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Rodliyah, St. *Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Jember: IAIN Jember Press, 2021.
- Siregar, Torang. “Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D).” *Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1 No. 4 (2023): 146. https://www.researchgate.net/publication/374834467_Stages_of_Research_and_Development_Model_Research_and_Development_RD/fulltext/65312b1124bbe32d9a512fed/Stages-of-Research-and-Development-Model-Research-and-Development-R-D.pdf.
- Sugiyono, Prof. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Syafe’i, Imam. “Tujuan Pendidikan Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam* 6 (2015): 6–7. <https://media.neliti.com/media/publications/56605-ID-tujuan-pendidikan-islam.pdf>.
- Syavira, Bhalqist. “Komik Digital Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Konsep Sistem Pernapasan.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64869/1/Skripsi_Bhalqist Syavira_11170161000064_FINAL.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64869/1/Skripsi_Bhalqist%20Syavira_11170161000064_FINAL.pdf).

Wahyuni, Ana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ROLLING BALL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA SUKORENO UMBULSARI JEMBER." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.

Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, N0 2 (2024): 1225. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/2141/1264/11638>.

Winarni, Bayu, Anang. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*. Purbalingga: Eurika Media Aksara, 2023.

Yanuardianto, Elga. "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)." *Jurnal Auladuna* 01 No. 02 (2019): 97. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>.

Ziyadatul 'Ishmah, Nilnalminach. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Eksresi Manusia Pada Pembentukan Urine Berbasis Kode QR Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 2 Jember." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24358>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tarisa Maulidiya
NIM : 211101010049
Program Studi : Pendidikan Agama Islam/Pendidikan Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 21 Mei 2025

Saya yar



TARISA MAULIDIYA
NIM. 211101010049

Lampiran 2:

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	ALUR PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>E-COMIC</i> BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER	<p>1. Bagaimana hasil validasi produk media pembelajaran <i>E-Comic</i> berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?</p> <p>2. Bagaimana respons guru terhadap kemenarikan pembelajaran <i>E-comic</i> berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?</p> <p>3. Bagaimana respons siswa terhadap kemenarikan pembelajaran <i>E-comic</i> berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?</p>	<p>1. Mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i> berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.</p> <p>2. Mendeskripsikan respons guru terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran <i>E-comic</i> berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember.</p> <p>3. Mendeskripsikan respons siswa terhadap kemenarikan pengembangan media pembelajaran <i>E-comic</i> berbantuan perangkat digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember</p>	<p>1. Validitas Ahli</p> <p>a. Ahli media pembelajaran</p> <p>b. Ahli materi</p> <p>2. Respon Guru dan Respon Siswa</p> <p>a. Subjek uji respons guru adalah guru PAI & BP kelas XI</p> <p>b. Subjek uji respons siswa adalah siswa kelas XI SMK 2 Pancasila Jember</p>	<p>1. Jenis Penelitian Research and Development (R&D), dengan tahapan PPE yang terdiri dari 3 tahapan: planning, production, dan evaluation.</p> <p>2. Uji Respon Produk</p> <p>a. Sekala kecil/terbatas dengan 5-10 peserta didik</p> <p>b. Sekala besar dengan kurang lebih 30 peserta didik</p> <p>3. Desain Uji Respon</p> <p>a. Subjek Uji</p> <p>1) Terdiri dari dua dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan satu guru PAI & BP SMK 2 Pancasila Jember</p> <p>2) Peserta didik kelas XI Pemasaran sebagai subjek penelitian</p> <p>c. Jenis Data</p> <p>1) Data Kuantitatif Hasil dari validasi para ahli dan juga hasil dari penyebaran angket respons peserta didik dengan menganalisa data kuantitatif dari kevalidan dan respon hasil produk</p> <p>2) Data Kualitatif Hasil Deskripsi dan kritik, saran, komentar, dan masukan dari para validator dan juga respon peserta didik</p> <p>d. Instrumen Pengumpulan Data</p> <p>1) Instrumen pengumpulan data validasi para ahli</p> <p>2) Instrumen pengumpulan data uji respon peserta didik</p> <p>e. Analisis data</p> <p>1) Analisis data hasil validasi Rumus</p> <p>2) Analisis data hasil respon peserta didik</p>	<p>1. Tahap Planning</p> <p>a. Analisis awal</p> <p>b. Analisis Kebutuhan</p> <p>2. Tahap Production</p> <p>a. Penyusunan Materi</p> <p>b. Pemilihan produk pengembangan</p> <p>c. Prancangan Produk</p> <p>3. Tahap Evaluation</p> <p>a. Analisis data dari Validator produk</p> <p>b. Analisis data dari peserta didik atau pengguna produk</p> <p>c. Produk Akhir</p>

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax: (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftr.uinkhas-jember.ac.id](http://ftr.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-4124/In.20/3.a/PP.009/11/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Skripsi**

Yth. Kepala SMK 2 PANGASILA JEMBER
Jl. Lumba-Lumba No.9 Sempusari, Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101010049
Nama : TARISA MAULIDIYA
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Observasi selama 2 (dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ABDUL ROFI'UDIN, S.Ag., S.A.B

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Waka Kurikulum dan Waka Kesiswaan
2. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP)
3. Siswa Kelas XI

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 November 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dean,
Dekan Bidang Akademik,
KOTIBUL UMAM

Lampiran 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://iik.uinkhas-jember.ac.id](http://iik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah@uinkhas-jember.ac.id

Nomor : B-9250/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK 2 PANCASILA JEMBER
Jl. Lumba-Lumba No.9 Sempusari, Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101010049
Nama : TARISA MAULIDIYA
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 JEMBER di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 November 2024

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos: 68156
Website: <https://pai.uinkhas.ac.id/> e-mail: pai@uinkhasjbr@gmail.com

PEDOMAN WAWANCARA

I. Petunjuk Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

NAMA : Abdul Rofi'udin, S.Ag., S.A.B

JABATAN : Kepala Sekolah dan Guru PAI & BP

Tanggal Wawancara : 20 November 2024

Kisi-kisi dan Tujuan	Pertanyaan
1. Media Pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	1) Media Pembelajaran Apa saja yang digunakan untuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Media pembelajaran pada materi "Memelihara lisan dan Menjaga Aib Orang Lain"	2) Media pembelajaran apa saja yang digunakan pada materi "Memelihara lisan dan Menjaga Aib Orang Lain"?
3. Pengaitan pembelajaran pada materi "Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain" dengan kehidupan sehari-hari	3) Apakah dalam proses pembelajaran guru mengaitan pembelajaran pada materi "Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain" dengan kehidupan sehari-hari?

Lampiran 6

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS XI SMK 2 PANCASILA JEMBER**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media Pembelajaran Apa saja yang digunakan untuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Saat pembelajaran media yang digunakan hanya menggunakan power point, menampilkan video edukasi, dan buku ajar
2.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan pada materi “Memelihara lisan dan Menjaga Aib Orang Lain”?	Pada saat pembelajaran memelihara lisan siswa hanya menggunakan media tampilan video, contoh video menjaga lisan, tidak ghibah
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru mengaitkan pembelajaran pada materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain” dengan kehidupan sehari-hari?	Ya, mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru biasanya memberikan contoh sederhana yang dekat dengan keseharian siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SURAT PERNYATAAN
VALIDASI ANGGKET DAN MODUL AJAR PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

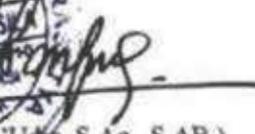
Nama : Abdul Rofi'Udin, S.Ag., S.AB.
Jabatan : Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Di : SMK 2 Pancasila Jember

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Tarisa Maulidiya
NIM : 211101010049
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam/Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian telah selesai divalidkan sebelum dilakukannya penyebaran angket. Serta modul ajar yang digunakan dalam penelitian telah didiskusikan susunannya sebelum digunakan dalam proses uji respons siswa. Semua pernyataan telah sesuai dengan Judul Penelitian Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbantuan Perangkat Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember".

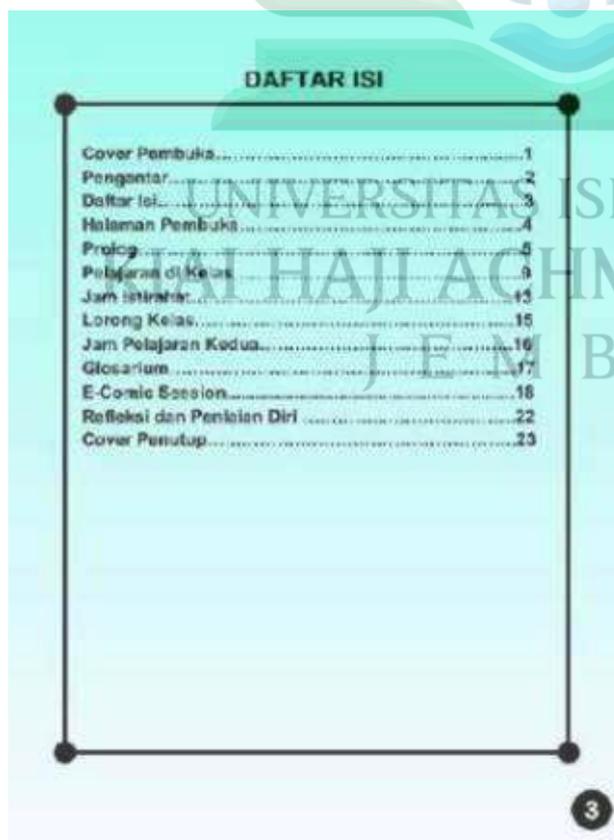
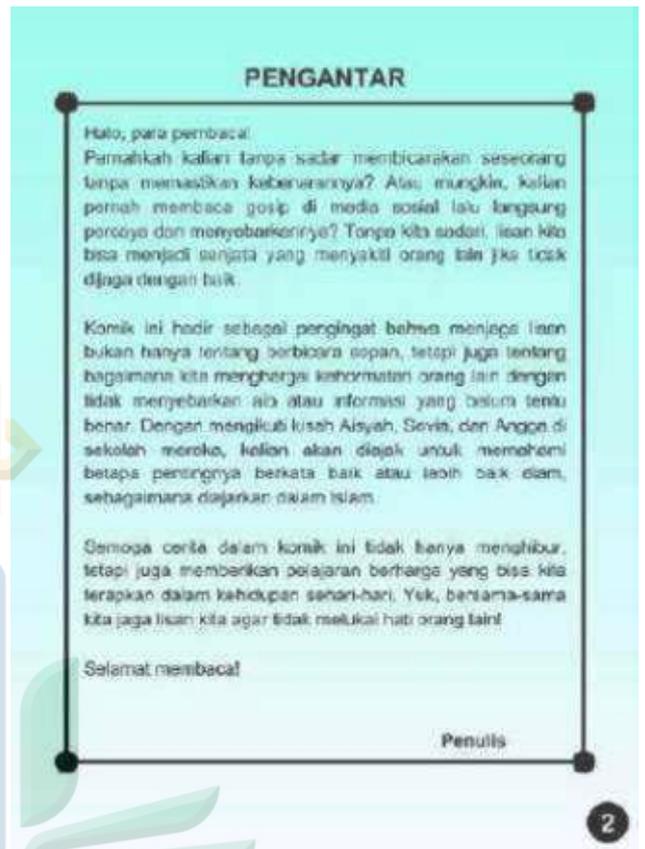
Demikian surat pernyataan ini saya sampaikan agar dapat dipergunakan seperlunya demi kepentingan penelitian.

15 April 2025
Saya menyatakan,

(Abdul Rofi'Udin, S.Ag., S.AB.)



The stamp is circular with the text "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN" around the top edge, "SMKS 2 PANCASILA" in the center, "N.S.B: 34485" below it, and "JEMBER" at the bottom. There is a star at the very bottom of the stamp.

HASIL PRODUK AKHIR







Lampiran 9

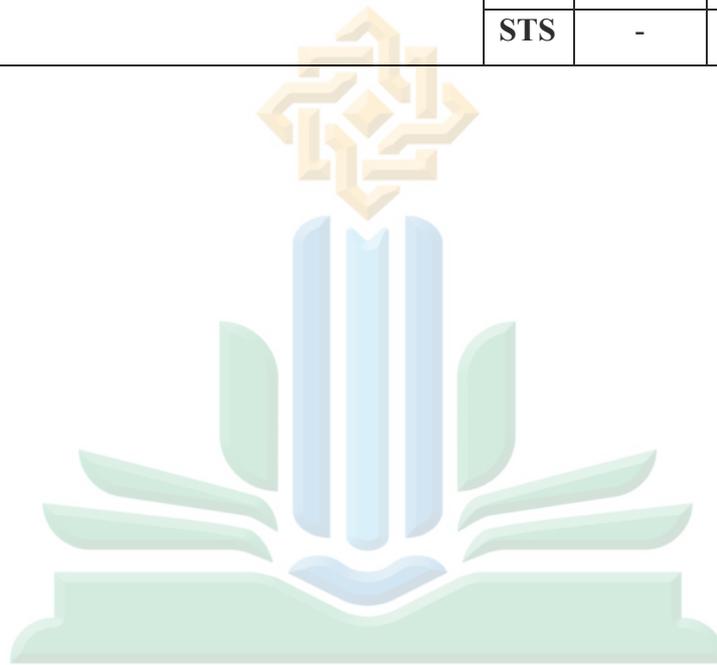
ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN

No.	Pernyataan	Jawaban	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran (seperti, slide show, poster, gambar, video interaktif, dll) sebagai alat bantu dalam pembelajran?	SS	23	74,19%
		ST	7	22,58%
		RG	1	3,22%
		TS	-	-
		STS	-	-
2.	Apakah guru menggunakan bahan pembelajaran selain selain buku paket?	SS	15	48,38%
		ST	15	48,38%
		RG	1	3,22%
		TS	-	-
		STS	-	-
3.	Apakah kamu merasa bosan jika kegiatan pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket?	SS	9	29,03%
		ST	15	48,38%
		RG	4	12,90%
		TS	2	6,45%
		STS	1	3,22%
4.	Saya antusias mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	SS	16	51,61%
		ST	12	38,70%
		RG	1	3,22%
		TS	2	6,45%
		STS	-	-
5.	Apakah ada kesulitan dalam pembelajaran materi “Memelihara Lisan Dan Menjaga Aib Orang Lain”?	SS	4	12,90%
		ST	10	32,25%
		RG	4	12,90%
		TS	12	38,70%

		STS	1	3,22%
6.	Apakah kalian merasa bosan saat belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain”?	SS	4	12,90%
		ST	10	31,00%
		RG	4	12,90%
		TS	12	38,70%
		STS	1	3,22%
7.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain”	SS	16	51,61%
		ST	13	41,93%
		RG	2	6,45%
		TS	-	-
		STS	-	-
8.	Saya senang jika pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik.	SS	21	67,74%
		ST	10	32,25%
		RG	-	-
		TS	-	-
		STS	-	-
9.	Apakah kamu merasa mudah menerima materi apabila guru menggunakan media pembelajaran?	SS	18	58,06%
		ST	20	64,51%
		RG	3	9,67%
		TS	-	-
		STS	-	-
10.	Saya menginginkan jika mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain” menggunakan media yang menarik	SS	18	58,06%
		ST	10	32,25%
		RG	3	9,67%
		TS	-	-
		STS	-	-
11.	Menurut kamu, apakah guru pernah mengajar pembelajaran PAI dan Budi	SS	11	35,48%
		ST	16	51,61%
		RG	3	9,67%

	Pekerti materi dengan mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari.	TS	1	3,22%
		STS	-	-
12.	Menurut kamu, Apakah guru pernah mengajar materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain” menggunakan media pembelajaran yang dapat mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari?	SS	17	54,83%
		ST	10	32,25%
		RG	3	9,67%
		TS	1	3,22%
		STS	-	-
13.	Apakah kalian tertarik dan senang dengan tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajran PAI dan Budi Pekerti?	SS	17	54,83%
		ST	13	41,93%
		RG	1	3,22%
		TS	-	-
		STS	-	-
14.	Apakah kalian setuju apabila perlu dikembangkan atau dihadirkan media pembelajaran pada materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain” dalam proses pembelajaran?	SS	16	51,61%
		ST	12	38,70%
		RG	3	9,67%
		TS	-	-
		STS	-	-
15.	Apakah kalian tertarik dan senang dengan tersedianya media pembelajaran pada materi “Memelihara Lisan dan Menjaga Aib Orang Lain” dalam proses pembelajaran?	SS	13	41,93%
		ST	14	45,16%
		RG	2	6,45%
		TS	2	6,25%
		STS	-	-
16.	Apakah anda dapat berkomitmen menjaga lisan dan menjaga aib orang lain?	SS	11	35,48%
		ST	15	48,38%
		RG	3	9,67%

		TS	2	6,45%
		STS	-	-
17.	Apakah anda dalam berinteraksi dengan masyarakat dan keluarga akan berkomunikasi dengan bahasa yang santun (menjaga perasaan orang lain)?	SS	18	58,06%
		ST	9	29,03%
		RG	4	12,90%
		TS	-	-
		STS	-	-



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER
Nama Media	: E-COMIC
Nama Validator	: D. Mino Indhanto, M.Pd.
Instansi	: UIN KHAS JEMBER

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung di lembar validasi ini.

3. Kriteria Penilaian:

5 = Sangat baik, sangat sesuai, sangat tepat, sangat menarik

4 = Baik, sesuai, tepat, menarik

3 = Kurang baik, kurang sesuai, kurang tepat, kurang menarik

2 = Tidak baik, tidak sesuai, tidak tepat, tidak menarik

1 = Sangat tidak baik, sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A.	TAMPILAN MEDIA					
1.	Perpaduan warna dan gambar <i>E-Comic</i>					✓
2.	<i>E-Comic</i> menggunakan gambar yang sesuai				✓	
3.	Desain gambar memberikan kesan positif terhadap siswa				✓	
4.	Penyajian gambar dan informasi yang disampaikan sesuai				✓	
5.	Media <i>E-Comic</i> yang dihasilkan tampak kreatif				✓	
B.	BENTUK DAN UKURAN					
6.	Media <i>E-Comic</i> memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai				✓	
7.	Penyusunan tata gambar dan huruf				✓	
8.	Gambar yang digunakan memikat perhatian siswa				✓	
9.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca				✓	
10.	Media <i>E-Comic</i> dapat merangsang imajinasi siswa				✓	
C.	PENGGUNAAN MEDIA					
11.	Media <i>E-Comic</i> dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas					✓
12.	Media <i>E-Comic</i> tidak mudah rusak					✓
13.	Media <i>E-Comic</i> tidak menimbulkan bahaya terhadap penggunaannya					✓

14.	Media <i>E-Comic</i> yang dihasilkan dapat mendukung siswa dalam pembelajaran				✓	
15.	Media <i>E-Comic</i> dapat digunakan dengan mudah					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN :

1. Belah atau kata pengantar, daftar isi
2. gambar sampul yang sesuai dengan tema
3. cerita sederhana kurang komplek, kurang mendidik
pemberayaan literasi, kontekstual dan sesuai dengan karakter siswa
4. halaman
5. glossarium
6. refleksi (penilaian diri) dll
7. pedoman / page number konkrit

D. KESIMPULAN

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Jember, 3 Februari 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
(Dr. Nono Indrianto, M.Pd.)

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI
AHLI MATERI**

Judul Penelitian :	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER
Nama Media :	E-COMIC
Nama Validator :	Dr. Dyah Nawangsari, M.Hg.
Instansi :	UIN KHAS Jember.

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung di lembar validasi ini.
3. Kriteria Penilaian:
5 = Sangat baik, sangat sesuai, sangat tepat, sangat menarik
4 = Baik, sesuai, tepat, menarik
3 = Kurang baik, kurang sesuai, kurang tepat, kurang menarik
2 = Tidak baik, tidak sesuai, tidak tepat, tidak menarik
1 = Sangat tidak baik, sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang di berikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
2	Jabaran materi membantu memahami materi pembelajaran					✓
3	Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP					✓
B	KEAKURATAN MATERI					
4	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan					✓
5	Keakuratan penggunaan istilah					✓
6	Konsep materi yang terdapat dalam media <i>E-Comic</i> sesuai dengan pokok bahasan tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain					✓
7	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
C	PENYAJIAN					
8	Kesesuaian materi dengan gambar yang terdapat dalam media <i>E-Comic</i>					✓
9	Penyajian materi dengan runtun					✓
10	Materi yang disajikan mengikuti alur berfikir dari yang sederhana hingga ke yang kompleks					✓
11	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa ingin tahu ketika siswa membacanya dan mendorong					✓

	siswa untuk mempelajari materi hingga tuntas.					✓
12	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN :

Untuk tokoh ahli materi sebaiknya di seragamkan agar tidak menimbulkan ketau deskriptif.

D. KESIMPULAN

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Jember, 24 Pebru 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI
AHLI PRAKTIKI ATAU GURU

Judul Penelitian :	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>E-COMIC</i> BERBANTUKAN PERANGKAT DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 2 PANCASILA JEMBER
Nama Media :	<i>E-COMIC</i>
Nama Validator :	<i>ABDUL ROFI'UDDIN, S.Pd, S.PB</i>
Instansi :	<i>SMK 2 PANCASILA JEMBER</i>

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang Bapak/Tbu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung di lembar validasi ini.
3. Kriteria Penilaian:
 - 5 = Sangat baik, sangat sesuai, sangat tepat, sangat menarik
 - 4 = Baik, sesuai, tepat, menarik
 - 3 = Kurang baik, kurang sesuai, kurang tepat, kurang menarik
 - 2 = Tidak baik, tidak sesuai, tidak tepat, tidak menarik
 - 1 = Sangat tidak baik, sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
ASPEK MATERI						
1	Kelengkapan materi relevan dengan TP					✓
2	Kelengkapan materi memenuhi tuntutan KKTP yang telah ditentukan					✓
3	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan					✓
4	Keakuratan fakta yang disajikan dalam media <i>E-Comic</i>				✓	
5	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
6	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari					✓
7	Materi disajikan dengan runtut dari yang sederhana hingga ke yang kompleks				✓	
ASPEK BAHASA						
8	Kata atau kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa EYD					✓
9	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan interaktif				✓	
10	Kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami				✓	
11	Menggunakan istilah yang konsisten				✓	
12	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa pembaca/siswa					✓

	sehingga pesan materi dapat diterima dengan baik oleh pembaca/siswa						✓
14	Bahasa yang digunakan membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya						✓
ASPEK DESAIN MEDIA							
15	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, ilustrasi						✓
16	Kemenarikan variasi warna yang ditampilkan						✓
17	Judul tampilan jelas sehingga dapat menggambarkan isi <i>E-Comic</i>					✓	
ASPEK KEMANFAATAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN							
18	<i>E-Comic</i> mudah diimplementasikan pada pembelajaran					✓	
19	<i>E-Comic</i> dapat digunakan diluar jam sekolah tanpa pendampingan guru secara langsung						✓
20	<i>E-Comic</i> membantu siswa dalam memahami materi						✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. KOMENTAR DAN SARAN :

Paralel 9. Contrahar Elm E Comue Gt. Al. Mujunel
Ayat 6 tentang menjaga lisan dan AIB orang lain.

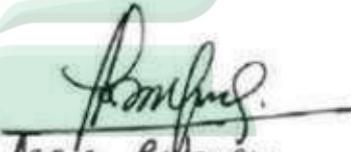
D. KESIMPULAN

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Jember,


(Abdul Rahuman)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR PENELITIAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Madrasah	: SMK 2 Pancasila Jember
Mata Pelajaran	: PAI dan Budi Pekerti
Tema	: Peserta didik menganalisis cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; meyakini bahwa cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam adalah ajaran agama; membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, jujur, peduli sosial, ramah, konsisten, cinta damai, rasa ingin tahu dan pembelajaran sepanjang hayat.
Fase/Kelas	: F/XI
Alokasi Waktu	: 1 X 1 JP (45 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2025-2026
Nama Penyusun	: Tarisa Maulidiya

Kompetensi Awal:

1. Peserta didik sudah mampu memahami makna memelihara lisan dan menjaga aib orang lain
2. Peserta didik sudah mengetahui perilaku yang mencerminkan menjaga lisan dan menjaga aib orang lain

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia
2. Bernalar Kritis
3. kreatif

Sarana, Prasarana dan Media:

1. E-Comic
2. Laptop
3. LCD
4. Proyektor
5. Internet

Target Peserta Didik:

1. Reguler

Model/Metode Pembelajaran:

- Model : PBL dan PJBL
 Metode : Metode Ceramah, Metode Poster Session

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
Membiasakan sikap memelihara lisan dan menjaga aib orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu memahami makna pentingnya memelihara lisan dan menjaga aib orang lain berdasarkan ajaran islam 2. Peserta didik mampu membiasakan sikap memelihara lisan dan menjaga aib orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pemahaman Bermakna:
 - a. Memelihara lisan berarti berkata bijak, sementara menjaga aib orang lain adalah menjaga kehormatan sesama. Keduanya mencerminkan akhlak mulia dan ketakwaan.
 - b. Macam-macam memelihara lisan
 - 1) Berbicara jujur dan sopan
 - 2) Menghindari ghibah
 - 3) Diam jika tidak ada hal baik untuk dikatakan
 - c. Macam-macam Menjaga aib
 - 1) Tidak membicarakan kesalahan atau kekurangan orang lain
 - 2) Tidak menyebarkan berita atau fitnah
 - 3) Menjaga rahasia yang dipercaya
2. Pertanyaan Pemantik:
 - Tahukah kamu bahwa memelihara lisan dan menjaga aib orang lain itu penting dalam kehidupan sehari-hari?
 - Apakah perkataan yang tidak dijaga dapat menyebabkan perpecahan dalam masyarakat?
 - Lantas, bagaimana cara menjaga lisan dan aib orang lain agar kita dapat hidup rukun, bersatu, dan berdampingan dalam keberagaman?
3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah persiapan:

Pendidik menyiapkan kebutuhan pembelajaran:

1. Pendidik memastikan semua sarana prasarana, alat dan bahan tersedia
2. Pendidik memastikan kondisi kelas kondusif
3. Pendidik memastikan bahwa peserta didik siap menerima pembelajaran
4. Pendidik mempersiapkan bahan tayangan mengenai memelihara lisan dan menjaga aib orang lain

Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke-1	1 JP (1 X 45 Menit)
<p>Kegiatan pembukaan:</p> <p>A. ORIENTASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam 2. Peserta didik merespon pertanyaan terkait kabar 3. Peserta didik berdoa bersama sebelum belajar 4. Peserta didik merespon pendidik terkait memeriksa kehadiran (presensi) 5. Peserta didik menyiapkan diri secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran <p>B. APERSEPSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi pembelajaran yang sebelumnya atau mengaitkan manfaat memelihara lisan dan menjaga aib dalam kehidupan sehari-hari 2. Peserta didik menerima dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pendidik terkait pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari <p>C. MOTIVASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menerima motivasi secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 2. Peserta didik menerima motivasi berupa dalil- dalil yang berhubungan dengan memelihara lisan 3. Peserta didik menerima informasi terkait materi yang akan dipelajari 4. Pendidik memberi ice breaking untuk membangunkan semangat siswa <p>D. PEMBERIAN ACUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 2. Peserta didik menerima cakupan materi dan penjelasan singkat terkait materi yang akan dipelajari 3. Pendidik menyampaikan skenario pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran dilaksanakan dengan Tema memelihara lisan dan menjaga aib orang lain b. Pembelajaran menggunakan media <i>E-Comic</i> 	7 Menit

<ul style="list-style-type: none"> c. Pembelajaran menggunakan metode Poster Session d. Penugasan Individu dilaksanakan dengan memberi ilustrasi permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing Individu e. Setiap siswa mendapat hak yang sama dalam mencurahkan pendapatnya 	
<p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta membaca materi ajar yang terdapat pada buku ajar 2. Peserta didik mengamati tayangan tentang memelihara lisan dan menjaga aib orang lain 3. Peserta didik mendengar penjelasan guru terkait tentang tema memelihara lisan dan menjaga aib orang lain dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Comic</i> 4. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan oleh pendidik 5. Masing-masing siswa melakukan Poster Session pada ilustrasi gambar yang telah disediakan 6. Perwakilan deretan meja mempresentasikan hasil karyanya 7. Setelah mempresentasikan hasil karyanya. Peserta didik lain memberikan curahan pendapat baik berupa ide/gagasan, tanggapan/komentar, ataupun solusi terhadap permasalahan yang telah disampaikan oleh kelompok presentasi 8. Pernyataan dan pendapat dapat di dianalisis dan dievaluasi oleh siswa lain 	35 Menit
<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>Penyimpulan:</p> <p>A. UMPAN BALIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapat apresiasi terhadap kegiatan mengumpulkan informasi yang telah terselesaikan 2. Siswa yang paling cepat menyelesaikan permasalahannya dan yang banyak memberikan pendapat akan mendapatkan <i>reward</i> 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi memelihara lisan dan menjaga aib orang lain yang belum dipahami <p>B. TINDAK LANJUT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan 	3 Menit

2. Peserta didik diminta mencari contoh sikap menjaga lisan dan tidak mengumbar aib orang lain dari buku, internet, atau lingkungan sekitar. Setelah itu, mereka mendiskusikan hasilnya dalam kelompok dan menuliskan kesimpulan tentang pentingnya menerapkan sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

C. KEGIATAN SELANJUTNYA

1. Peserta didik diminta untuk mempelajari bab berikutnya

D. PERSIAPAN PULAN DAN BERDOA

1. Peserta didik menyiapkan diri untuk mengakhiri proses pembelajaran
2. Peserta didik berdoa bersama setelah belajar

Refleksi Peserta Didik:

Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak
Apakah saya selalu berpikir sebelum berbicara agar tidak menyakiti orang lain?		
Apakah saya menghindari membicarakan keburukan orang lain?		
Jika saya mengetahui aib seseorang, apakah saya berusaha menjaga rahasia tersebut?		
Apakah saya pernah mengingatkan teman yang berbicara kasar atau bergunjing dengan cara yang baik?		
Bagaimana sikap saya ketika mendengar gosip atau fitnah tentang seseorang? Apakah saya ikut menyebarkan atau mencoba menghentikannya?		
Jika saya tidak menyukai seseorang, apakah saya tetap menjaga adab dalam berbicara tentangnya?		

Refleksi Pendidik

ASPEK	Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak	KET.
Media	Apakah media pengajaran yang digunakan menarik perhatian siswa? Apakah media pembelajaran cocok dengan metode yang digunakan?			
Partisipasi Siswa	Apakah siswa berpartisipasi dalam pembelajaran atau tidak?			
Metode	Apakah metode pengajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik?			
Pertanyaan Siswa	Apakah semua pertanyaan siswa dijawab dengan benar dan tepat?			
Hubungan Siswa-Guru	Apakah terdapat hubungan yang baik antara guru dan siswa di kelas?			

Jember, 24 Februari 2025

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran PAI & BP

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penyusun

(Abdul Rofi'udh, S.Ag., S.AB.) (Parisa Maulidiyy)



Lampiran : 14 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Skala Kecil

REKAPITULASI HASIL ANGKET RESPONS SISWA SKALA KECIL

No.	Nama Inisial	Nomor Soal										Jumlah Skor	Jumlah Maks	Presentase	Kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					11
1.	CRS	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	47	55	85,45%	Sangat Menarik
2.	DYP	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	47	55	85,45%	Sangat Menarik
3.	V	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	52	55	94,54%	Sangat Menarik
4.	WA	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	50	55	90,90%	Sangat Menarik
5.	RAP	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	51	55	92,72%	Sangat Menarik
6.	ZKC	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	51	55	92,72%	Sangat Menarik
7.	NPK	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	51	55	92,72%	Sangat Menarik
8.	EM	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	51	55	92,72%	Sangat Menarik
9.	NSQ	3	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	47	55	85,45%	Sangat Menarik
10.	MMA	4	4	4	3	4	2	5	5	5	4	3	43	55	78,18%	Menarik
11.	RRNS	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	50	55	90,90%	Sangat Menarik
12.	CS	4	4	4	3	4	2	5	5	5	4	3	43	55	78,18%	Menarik
13.	SU	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	55	76,36%	Menarik
14.	NE	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	55	76,36%	Menarik
15.	SKD	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	4	48	55	87,27%	Sangat Menarik
Jumlah		62	59	69	67	66	57	67	70	69	70	59	715	825	12,9992%	Sangat Menarik
Rata-Rata												47,66	55	86,65%		



Lampiran : 15 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Skala Besar

No	Nama	Nomor Soal											Jumlah Skor	Jumlah Maks	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
1.	Ahmad Faisol	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	48	55	87,27	Sangat Menarik
2.	Ahmad Rofiqi	4	5	5	4	5	3	4	5	4	5	4	48	55	87,27	Sangat Menarik
3.	Ahmad Wahyu	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4	5	40	55	72,72	Menarik
4.	Angga Febriansyah	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	49	55	89,09	Sangat Menarik
5.	Apriliya Eka L	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	47	55	85,45	Sangat Menarik
6.	Candra Sugiarto	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	55	96,39	Sangat Menarik
7.	Cindy Refika S	4	5	5	3	5	4	3	4	5	4	4	46	55	83,63	Menarik
8.	Dimas Faza	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	54	55	98,18	Sangat Menarik
9.	Eliya Maharany	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	51	55	92,72	Sangat Menarik
10.	Haikal Ahmad W	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	50	55	90,90	Sangat Menarik
11.	M. Roka Penatas	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	49	55	89,09	Sangat Menarik
12.	M. Davied R	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	55	96,39	Sangat Menarik
13.	Moch. Farel A	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	51	55	92,72	Sangat Menarik
14.	Moch. Maulid A	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	3	50	55	90,90	Sangat Menarik
15.	M. Faril Akbar	5	4	5	4	5	3	3	4	4	5	4	46	55	83,63	Menarik



16.	Mohammad Sofyan	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	55	96,39	Sangat Menarik
17.	M. Abdul W	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	47	55	85,45	Sangat Menarik
18.	Nadia Putri K	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	52	55	94,54	Sangat Menarik
19.	Najwa Soleha	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	3	49	55	89,09	Sangat Menarik
20.	Nahal Dani	4	5	5	3	5	4	3	4	5	4	4	46	55	83,63	Sangat Menarik
21.	Nur Elisa	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	43	55	78,18	Menarik
22.	Raid Razin N	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	55	96,36	Sangat Menarik
23.	Rakha Atmaza	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	52	55	94,54	Sangat Menarik
24.	Rendy Fitriansyah	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	47	55	85,45	Sangat Menarik
25.	Rio Ramadani	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	47	55	85,45	Sangat Menarik
26.	Siti Khomsatul	4	5	5	3	5	4	3	4	5	4	4	46	55	83,63	Menarik
27.	Siti Umayro	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	42	55	76,36	Menarik
28.	Sovia Alibvia	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	52	55	94,54	Sangat Menarik
29.	Windi Astutik	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	48	55	87,27	Sangat Menarik



30.	Zakharia Kurnia	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	51	55	92,72	Sangat Menarik
Jumlah Skor		134	135	143	128	136	118	125	139	136	139	127	1463	650	88,66%	Sangat Menarik
Jumlah Maksimal		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150					
Presentase		89 %	90 %	95 %	85 %	93 %	77 %	79 %	87 %	89 %	93 %	85 %				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



YAYASAN PENDIDIKAN PANCA PRASETYA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK 2 PANCASILA
KELompok BISNIS DAN MANAJEMEN
STATUS TERAKREDITASI
NSS.344052401010, NDS. E.43053B0101, NPSN. 20548656
Jl. Lumba-Lumba No. 09, Telp./Fax (0331) 486 182 Sempusari Kalwates Jember
e-mail : smk_2jember@yahoo.co.id, website www.smk2jember.sch.id

S
M
K
2
P
A
N
C
A
S
I
L
A
J
E
M
B
E
R
*
S
M
K
2
P
A
N
C
A
S
I
L
A
J
E
M
B
E
R

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 3553/422-SMK2P.Jbr/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdul Rof'udin, S.Ag., S.A.B.
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK 2 Pancasila

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Tanisa Maulidiya
NIM : 211101010049
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Agama Islam/Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Mulai Penelitian : 18 Nopember 2024
Selesai Penelitian : 15 April 2025

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbentukan Perangkat Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

15 April 2025

ABDUL ROFT'UDIN, S.Ag., S.A.B.

* SMK 2 PANCASILA JEMBER * SMK 2 PANCASILA JEMBER * SMK 2 PANCASILA JEMBER *

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMK 2 PANCASILA JEMBER**

No.	Keterangan	Tanggal	Tanda Tangan
1.	Penyerahan Surat Izin Penelitian	18 November 2024	
2.	Observasi Sekolah dan Wawancara Guru	18 November 2024	
3.	Analisis Kebutuhan Siswa	22 November 2024	
4.	Uji Respons Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	10 Maret 2025	
5.	Uji Respons Siswa Skala Kecil	11 April 2025	
6.	Uji Respon Siswa Skala Besar	15 April 2025	
7.	Meminta Surat Keterangan Selesai Penelitian	16 April 2025	

Jember,

Mengetahui

Kepala SMK 2 Pancasila Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIQ
JEMBER

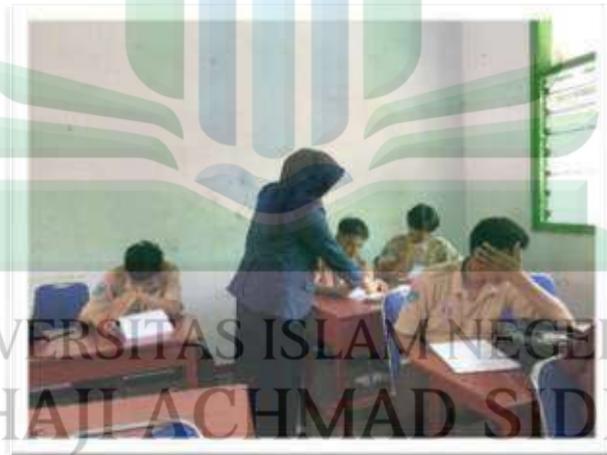


(Abdul Rofi'Udin, S.Ag., S.AB.)

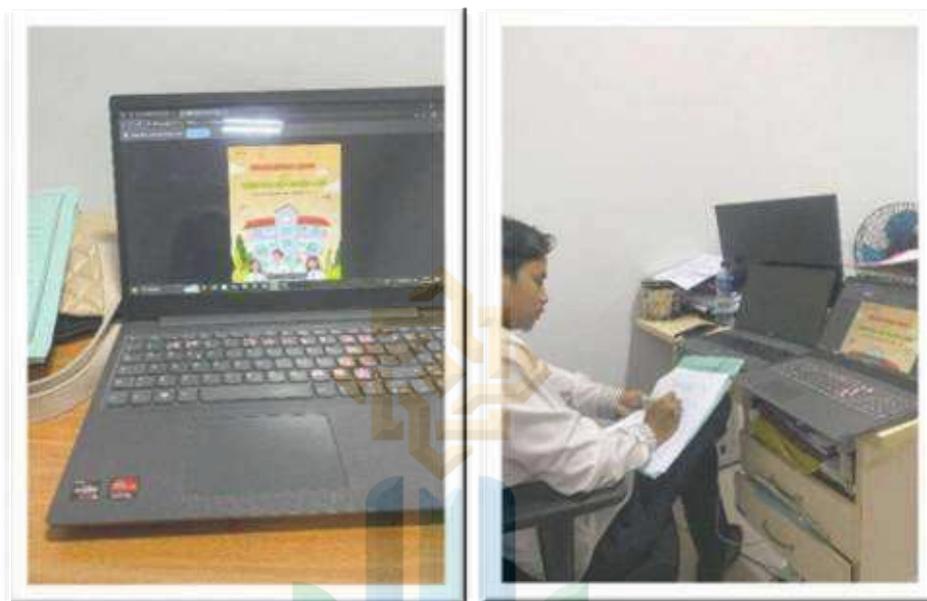
Dokumentasi Wawancara



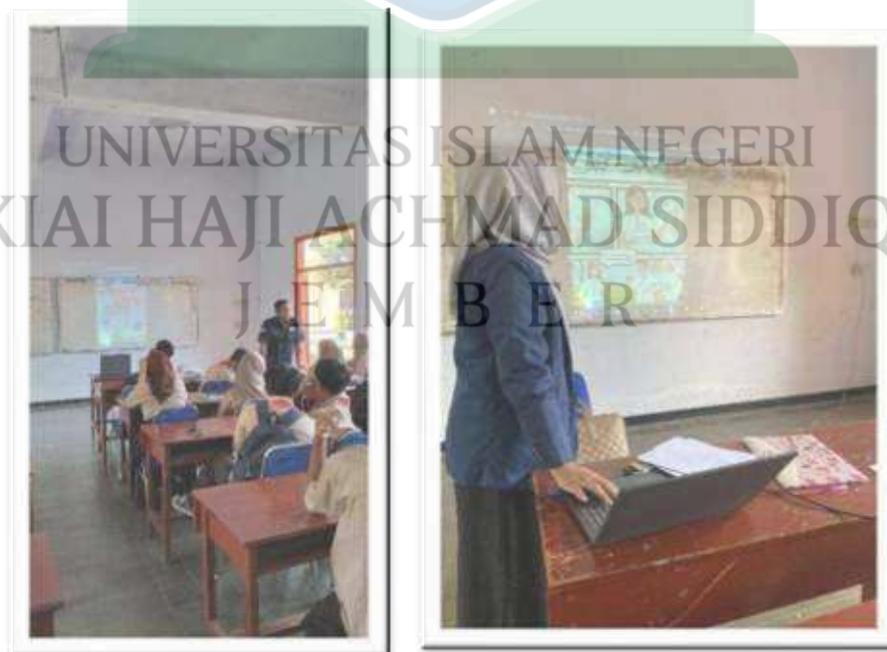
Dokumentasi Analisis Kebutuhan



Dokumentasi Uji Validitas Media Pembelajaran



Dokumentasi Uji Respons Siswa Skala Kecil





Dokumentasi Uji Respons Siswa Skala Besar



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

RIWAYAT PENULIS



A. IDENTITAS DIRI

Nama : TARISA MAULIDIYA
NIM : 211101010049
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 29 Mei 2003
Alamat : Jln. KH. Agus Salim No.115 Krajan,
Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur
Nomor Hp : 081249430167
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Email : tarisa.nutafi29@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK : TK Khodijah 2 Rogojampi : 2007-2009
2. SD/MI : MI Islamiyah Rogojampi : 2009-2015
3. SMP/MTs : MTs. Rogojampi : 2015-2018
4. SMA/MAN : MAN 3 Banyuwangi : 2018-2021
5. SI : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2021-2025