

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SDN NO.4 TUBAN KUTA BADUNG**

**TESIS**



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

Oleh:

**Muslikh Riza  
NIM: 243206030023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SDN NO.4 TUBAN KUTA BADUNG**

**TESIS**

Diajukan kepada  
Program Pascasarjana (S-2)  
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu syarat  
guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.I)



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

Oleh:

**Muslikh Riza**  
**NIM: 243206030023**

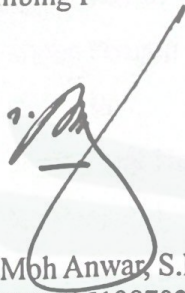
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
NOVEMBER 2025**

## PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali” yang ditulis oleh Muslikh Riza ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum sidang tesis

Jember, 20 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. H. Moh Anwar, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196802251987031002

Jember, 20 Desember 2025

Pembimbing II



Dr. Moh Sutomo, M.Pd  
NIP. 2197110151998021003

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali” yang ditulis oleh Muslikh Riza ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember pada tanggal “18 November 2025” dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

### DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd
2. Anggota
  - a. Penguji Utama : Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.
  - b. Penguji I : Dr. H. Moh Anwar, S.Pd., M.Pd
  - c. Penguji II : Dr. Moh Sutomo, M.Pd

...1.....  
.....  
.....  
.....

Jember, 20 Desember 2025

Mengesahkan,  
Direktur Pascasarjana  
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



Prof. Dr. Mashudi M.Pd  
NIP. 197209182005011003

## ABSTRAK

Riza, Muslikh, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Moh Anwar, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Moh Sutomo, M.Pd

**Kata Kunci:** komik digital, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung Bali menjadi latar belakang utama penelitian ini. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, komik digital dipilih sebagai media inovatif karena mampu menyajikan materi secara visual, naratif, dan kontekstual sehingga memudahkan siswa memahami konsep.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran PAI di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali? (2) Bagaimana kepraktisan media tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran PAI di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali, (2) Mendeskripsikan kepraktisan kevalidan pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran PAI di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali, dan (3) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan. Tahap desain berupa penyusunan *storyboard* dan skenario komik digital. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan media berbasis *flipbook* menggunakan Canva, serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas IV. Tahap evaluasi mencakup uji validitas, praktikalitas, serta efektivitas dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* serta respon siswa dan guru.

Hasil penelitian menunjukkan media komik digital berada pada kategori sangat valid dengan skor validasi materi sebesar 92% dan validasi media sebesar 94%. Media juga dinilai praktis oleh guru dan siswa dengan skor kepraktisan 90,5%. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,8 menjadi 84,7 pada *posttest*. Respon siswa juga menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi PAI dengan lebih baik.



## ABSTRACT

**Riza, Muslikh, 2025.** Development of Digital Comic Learning Media to Improve Learning Outcomes in Islamic Education at SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali. Thesis. Islamic Education Study Program, Postgraduate Program, Kiai Haji Achmad Siddiq State Islamic University, Jember. Supervisor I: Dr. H. Moh Anwar, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Dr. Moh Sutomo, M.Pd.

**Keywords:** digital comics, learning outcomes, Islamic Religious Education,

The low learning outcomes of students in Islamic Religious Education (IRE) at SDN No. 4 Tuban Kuta Badung Bali was the main background for this study. This condition was influenced by the lack of interesting learning media that was suitable for the characteristics of elementary school students. To overcome this problem, digital comics were chosen as an innovative medium because they are able to present material visually, narratively, and contextually, making it easier for students to understand the concepts.

The research questions are: (1) How valid is the development of digital comic learning media in PAI learning at SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali? (2) How practical is this media in learning implementation? (3) How effective is digital comic learning media in improving student learning outcomes?

The objectives of this study are: (1) to describe the validity of digital comic learning media, (2) to describe the practicality of this media, and (3) to describe the effectiveness of digital comic learning media in improving PAI learning outcomes at SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali.

This research uses the R&D method with the ADDIE model. The analysis stage was carried out through observation and interviews to identify needs. The design stage involved the preparation of storyboards and digital comic scenarios. The development stage was carried out by creating flipbook-based media using Canva, which was then validated by subject matter experts and media experts. The implementation stage was carried out through limited trials with fourth-grade students. The evaluation stage included validity, practicality, and effectiveness tests by comparing pretest and posttest results as well as student and teacher responses.

The results of the study show that digital comics are highly valid, with a material validation score of 92% and a media validation score of 94%. The media was also considered practical by teachers and students, with a practicality score of 90.5%. Effectiveness tests show a significant increase in learning outcomes, from a pretest average score of 63.8 to 84.7 on the posttest. Student responses also indicate that this media is interesting, easy to use, and helps them understand PAI material better.

## ملخص

ريزا، مصلح، 2025. تطوير وسيلة التعليم القصص المصورة الرقمية لتحسين نتائج تعليم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية 4 توبان كوتا بادونغ بالي. رسالة الماجستير. بقسم التربية الإسلامية برنامج الدراسات العليا. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف: الدكتور الحاج محمد أنور الماجستير. و(2) الدكتور محمد سوتومو الماجستير

**الكلمات الرئيسية:** تطوير الوسائط، القصص المصورة الرقمية، نتائج التعليم، التربية الإسلامية، المدرسة الابتدائية.

إن انخفاض نتائج تعليم الطلاب في مقرر التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية 4 توبان كوتا بادونغ بالي يكون خلفية رئيسية لهذا البحث. وتتأثر هذه الحالة بنقص الوسائط التعليمية الجذابة والمتوافقة مع خصائص طلاب المدارس الابتدائية. لمعالجة هذه المشكلة، تم اختيار القصص المصورة الرقمية كوسيلة مبتكرة لقدرتها على تقديم المادة بشكل بصري وسردي وسياقي، مما يسهل على الطلاب فهم المفاهيم.

محور هذا البحث هو: (1) ما مدى صلاحية تطوير وسيلة التعليم القصص المصورة الرقمية في تعليم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية 4 توبان كوتا بادونغ بالي؟ (2) ما مدى عملية هذه الوسائط في تنفيذ التعليم؟ (3) ما مدى فعالية وسيلة التعليم القصص المصورة الرقمية في رفع نتائج تعليم الطلاب؟

يهدف هذا البحث إلى: (1) وصف صلاحية وسيلة التعليم القصص المصورة الرقمية. (2) وصف عملية هذه الوسيلة. و (3) وصف فعالية وسيلة التعليم القصص المصورة الرقمية في تحسين نتائج تعليم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية 4 توبان كوتا بادونغ بالي.

. وتنفيذ مرحلة التحليل من خلال *ADDIE*) بنموذج *R&D* يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير ( الملاحظة والمقابلة لتحديد الاحتياجات. كانت مرحلة التصميم عبارة عن إعداد لوحة القصة وسيناريو القصص ( باستخدام *flipbook* المصورة الرقمية. تم تنفيذ مرحلة التطوير بإنشاء الوسائط القائمة على الدفتر القلاب ( ، وتم التحقق من صلاحيتها من قبل خبير المحتوى والوسائط. وتنفيذ مرحلة التطبيق من *Canva* برنامج خلال اختبار تجريبي محدود على طلاب الصف الرابع. شملت مرحلة التقييم اختبار الصلاحية، والعملية، والفعالية من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدى واستجابة الطلاب والمعلمين.

أما نتائج البحث التي حصل عليها الباحث فهي: أن وسائط القصص المصورة الرقمية تقع في فئة صالحة جدا بدرجة صلاحية للمحتوى بلغت 92% وصلاحية للوسائط بلغت 94%. كما تم تقييم الوسائط بأنها عملية من قبل المعلمين والطلاب بدرجة عملية بلغت 90.5%. أظهر اختبار الفعالية زيادة كبيرة في نتائج التعليم، من متوسط درجات الاختبار القبلي البالغ 63.8 إلى 84.7 في الاختبار البعدى. كما أظهرت استجابة الطلاب أن هذه الوسائط جذابة، وسهلة الاستخدام، وتساعد على فهم مادة التربية الإسلامية بشكل أفضل.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis/disertasi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do’a jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis/disertasi ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Moh. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis/disertasi.
3. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan penuh kesabaran dalam proses penyusunan tesis/disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.



4. Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
5. Dr. H. Moh. Sutomo M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
7. Bapak Kepala Sekolah, Guru beserta Tenaga Pendidik SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali yang telah berkenan untuk berkerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis ini.
8. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya Tesis/disertasi ini. Semoga penyusunan Tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya

Jember .....2025

**Muslikh Riza**  
**NIM. 243206030023**

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian .....	15
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	15
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	17
F. Asumsi dan Keterbasan Penelitian dan Pengembangan .....	19
G. Definisi Istilah .....	20
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>22</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	22
B. Kajian Teori.....	34
1. Media Pembelajaran.....	34
2. Komik Digital .....	42
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	51
4. Hasil Belajar .....	58
C. Kerangka Konseptual .....	65
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>66</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	66
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	68
C. Uji Coba Produk.....	74
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>104</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	104

B. Analisis Data .....	137
C. Revisi Produk.....	157
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>160</b>
A. Kajian Produk yang telah direvisi .....	160
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	165
Daftar Pustaka .....	168



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3.1 Kriteria Skala Penilaian.....	92
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Desain.....	92
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi .....	95
Tabel 3.4 Instrumen Respon Siswa .....	96
Tabel 3.5 Lembar Observasi .....	97
Tabel 3.6 Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal .....	98
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Berbasis .....	100
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Media Komik digital .....	101
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	105
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Kurikulum .....	107
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana .....	110
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Desain media .....	113
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi .....	118
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media dan Materi Komik Digital PAI Kelas IV .....	123
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta didik .....	123

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Plagiasi .....	172
Lampiran 2 Surat Keaslian Tulisan .....	173
Lampiran 3 Matriks Penelitian.....	174
Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian .....	175
Lampiran 5- ANGKET VALIDASI AHLI MATERI .....	176
Lampiran 6- ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN .....	180
Lampiran 7- ANGKET RESPON PESERTA DIDIK .....	185
Lampiran 8- HASIL VALIDASI MATERI .....	187
Lampiran 9- HASIL VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA.....	190
Lampiran 10- Hasil Angket Respon Peserta didik .....	194
Lampiran 11- Modul Ajar .....	198
Lampiran 12- SURAT SELESAI PENELITIAN .....	220
Lampiran 13- Foto Dokumentasi .....	221

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu bentuk ikhtiar yang sangat penting dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi dinamika dan tantangan zaman, terutama di era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran sentral dalam menyukseskan strategi pembelajaran yang dirancang oleh pendidik.<sup>1</sup> Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, inovatif, dan kontekstual akan menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Seiring berkembangnya teknologi digital, muncul kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Komik digital hadir sebagai salah satu alternatif media yang mampu menggabungkan unsur visual, narasi, dan nilai edukatif, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dalam proses pendidikan, terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang bersifat saling membutuhkan (*interdependen*). Pendidik membutuhkan partisipasi aktif dari peserta didik

---

<sup>1</sup> Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Vol 3 No 1 (Januari 2018) 172

agar ilmu yang disampaikan tidak hanya diterima, tetapi juga diamalkan dan dikembangkan. Sebaliknya, peserta didik membutuhkan bimbingan guru sebagai fasilitator dalam proses tumbuh kembang mereka, baik dari segi intelektual, spiritual, maupun emosional<sup>2</sup>.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mampu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Komik digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi hambatan belajar, terutama dalam hal pemahaman materi PAI yang terkadang dianggap abstrak dan sulit dipahami<sup>3</sup>. Dengan pendekatan visual dan alur cerita yang menarik, media ini mampu merangsang minat belajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman.

Guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyampaikan informasi secara empatik, sopan, dan efektif di dalam kelas. Dalam hal ini, komik digital dapat menjadi jembatan komunikasi yang kuat antara guru dan siswa karena isinya yang komunikatif, visual, dan relatable bagi dunia anak-anak. Belajar-mengajar adalah inti dari proses pendidikan yang menuntut adanya interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Interaksi ini menjadi fondasi penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Dalam konteks pendidikan Islam, pentingnya proses belajar ditegaskan

---

<sup>2</sup> Yosep, "Sikap Guru Kepada Murid", Jurnal Terampil, Pendidik andan Pembelajaran Dasar, Vol. 2 No.1 Juni 2015, 69.

<sup>3</sup> Ninik Sumiarsi, "Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan", Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, Vol 3 No 1 (2015), 100

dalam wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dalam Surah Al-‘Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”<sup>4</sup>

Ayat pertama dalam Surah Al-‘Alaq secara tegas mengajarkan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia untuk membaca dan belajar sebagai pintu masuk menuju ilmu pengetahuan. Membaca bukan hanya sekadar aktivitas teknis, tetapi juga merupakan cara untuk memperluas wawasan, memperdalam pemahaman, serta membentuk pola pikir yang terbuka dan bijaksana. Dengan banyak membaca dan belajar, seseorang akan lebih mampu memahami perbedaan pendapat dan tidak mudah menghakimi orang lain, karena pikirannya telah terlatih untuk melihat segala sesuatu dari berbagai sudut pandang.

Objek pembelajaran dalam Islam juga sangat luas, mencakup segala fenomena dan ciptaan Allah SWT yang ada di sekitar manusia. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran penting sebagai motivator, yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam setiap proses pembelajaran. Kreativitas

<sup>4</sup> Taufik Mukmin, “Urgensi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur’an Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ibnu Katsir,” *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman* XI, no. 2 (September 2016): 2, <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v11i2.53>.

guru dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.<sup>5</sup>

Berangkat dari pemahaman tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan memiliki posisi vital dalam kehidupan individu sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan mengembangkan potensi diri secara optimal<sup>6</sup>. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya dituntut untuk aktif secara kognitif, tetapi juga harus mendapatkan bimbingan, arahan, serta motivasi dari guru agar tercapai hasil belajar yang maksimal.

Proses belajar-mengajar sendiri melibatkan berbagai elemen pendukung seperti komunikasi efektif, pemanfaatan teknologi, ketersediaan bahan ajar, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang inovatif. Dalam konteks ini, pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PAI sekaligus meningkatkan minat belajar mereka melalui pendekatan visual yang menarik.

Hasil belajar merupakan produk akhir dari aktivitas pendidikan di sekolah dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Secara umum, hasil belajar mencerminkan perubahan pada aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan

---

<sup>5</sup> Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integatif Berbasis Pendekatan Kontekstual". Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol 5 No 2, (Desember 2018), h. 185-186.

<sup>6</sup> Novia Miftahul Janah & Umi Fariyah. "Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA di SMAN Rambipuji Jember," ALVEOLI: Jurnal Pendidikan, 2, no. 2 (2021): 99-116

(psikomotorik) yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran<sup>7</sup>. Hasil ini biasanya ditunjukkan melalui skor atau nilai dari tes atau penilaian tertentu yang dilakukan oleh pendidik sebagai bentuk pengukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran komik digital tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi PAI secara informatif, tetapi juga untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan<sup>8</sup> pemahaman konsep, membangun karakter siswa, serta memperkuat pencapaian hasil belajar secara menyeluruh.

Pendidik muslim menjadikan Al Qur'an sebagai pedoman mengajar, karena sesungguhnya pedoman hidup manusia yaitu Al Qur'an merupakan sebuah kitab yang universal dalam menerangkan segala persoalan, termasuk di dalamnya mengenai media dalam pendidikan yaitu surat An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”<sup>9</sup>.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana atau perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran. Materi yang disampaikan

<sup>7</sup> Endang Sri Wahyuni, “Model Pembelajaran Masteri Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar” (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 65

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, “Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”. (Jakarta: Kencana, 2013) 12

<sup>9</sup> Al-Qur'an, Surah *An-Nahl* [16]: 44, dalam *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), hlm. 275.



merupakan bentuk dari pesan yang ingin diterima oleh peserta didik, sementara tujuan dari penggunaannya adalah tercapainya proses belajar yang efektif. Ketika media digunakan secara kreatif dan tepat sasaran, maka akan memperbesar peluang siswa untuk memahami lebih banyak informasi dan meningkatkan keterampilan yang menjadi target dari pembelajaran<sup>10</sup>. Media yang menarik mampu membangun keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu media yang potensial dan sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah komik. Komik merupakan media komunikasi visual yang memiliki kemampuan kuat dalam menyampaikan pesan-pesan instruksional melalui kombinasi teks dan gambar.<sup>11</sup> Karena bentuknya yang menyerupai cerita bergambar dengan alur menarik, komik sangat digemari oleh siswa dan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Komik tersusun dari rangkaian gambar yang membentuk suatu cerita dalam bingkai narasi visual. Alur cerita serta karakter dalam komik mampu membangkitkan daya imajinasi siswa dan membuat proses belajar terasa lebih hidup dan menyenangkan. Dengan tampilan visual yang menarik, komik dapat membangun motivasi belajar dan menjadi variasi

---

<sup>10</sup> Riska Dwi N dan M. Syaichudin. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung", Jurnal Pendidikan. 2018 hal 123-125.

<sup>11</sup> Yuni Astuti, "The Effectiveness of Using Comic-Based Worksheet as Fiqh Learning Media for Junior High School Student," *Journal of Research in Islamic Education* 5, no. 1 (2023): 12–24, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jrie/article/view/22239>.

media yang inovatif di tangan guru.<sup>12</sup> Selain itu, komik juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan cara berpikir kreatif dan memahami pesan-pesan pembelajaran secara lebih mendalam. Dalam konteks ini, isi pesan yang terkandung dalam komik sangat menentukan efektivitasnya sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran PAI menjadi sangat relevan karena mampu mengemas nilai-nilai keislaman ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami dan disukai anak-anak. Ini akan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang terkadang bersifat abstrak dan teoritis, seperti akidah, akhlak, atau kisah-kisah nabi, menjadi lebih konkret dan menarik. Hal ini juga sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam Bab XI Pasal 39 ayat (2) Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang memiliki tanggung jawab untuk merancang dan melaksanakan proses

---

<sup>12</sup> Siti Aisyah, "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3457–3470, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9829>.

pembelajaran, melakukan penilaian terhadap hasil belajar, membimbing serta melatih peserta didik, dan turut aktif dalam kegiatan penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.<sup>13</sup> Sementara itu, pada Pasal 40 ayat (2) ditegaskan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, serta dialogis. Mereka juga dituntut memiliki komitmen profesional dalam meningkatkan mutu pendidikan, memberikan keteladanan, serta menjaga nama baik lembaga dan profesinya.

Prinsip-prinsip tersebut menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya membangun suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berkembang secara aktif.<sup>14</sup> Hal ini sejalan dengan semangat pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti komik digital, yang diharapkan dapat membantu pendidik memenuhi tanggung jawab profesionalnya secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, diketahui bahwa salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan membangkitkan

---

<sup>13</sup> Mohamad Yusron, Umi Mahmudah, dan Nur Laili, "The Development of Digital Comics Learning Media Based Ethnomathematics of Kretek Dance Integrated with Islamic Values," *Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2023): 119–132, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/68492>.

<sup>14</sup> Adita Dwi Safirah dan Suhartiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 87–96.

semangat belajar siswa. Metode ceramah yang selama ini digunakan dalam pembelajaran cenderung membuat siswa pasif, kesulitan dalam mengungkapkan ide, dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan inovasi pembelajaran melalui pengembangan media komik digital. Media ini dinilai memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Penggunaan komik sebagai media belajar tidak hanya mampu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan menyusun kalimat dan gagasan secara tertulis.

Pengembangan media komik digital dipilih sebagai solusi yang dianggap paling relevan untuk menjawab permasalahan pembelajaran yang terjadi di SD No. 4 Tuban Kuta Badung, Bali, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu faktor yang menjadi pertimbangan adalah keterbatasan sarana prasarana sekolah, seperti belum tersedianya LCD proyektor atau perangkat multimedia lainnya yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Dalam kondisi seperti ini, media komik digital menjadi pilihan tepat karena mudah diakses melalui perangkat sederhana dan tetap mampu menyampaikan materi secara visual dan naratif yang menarik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti bersama salah satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD No. 4 Tuban, Kuta, Badung, Bali, terungkap bahwa proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru menyampaikan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan terbatas pada *powerpoint*, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan buku paket. Media *powerpoint* yang digunakan pun dinilai kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, terutama karena didominasi oleh tampilan teks dan gambar statis. Selain itu, metode ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran PAI, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa serta kurang efektifnya pemahaman terhadap materi, berikut peneliti paparkan tabel hasil belajar;

**Tabel 1. 1 Hasil Belajar Ulangan Harian Peserta Didik**

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
$\geq 70$ (Tuntas)	4 siswa	14,3 %
$< 70$ (Belum Tuntas)	24 siswa	85,7%

Berdasarkan Tabel 1 yang menyajikan rekap hasil ulangan harian sebelum penggunaan media komik digital pada materi "*Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman*", diketahui bahwa dari 28 peserta didik, hanya 4 siswa (14,3%) yang mencapai nilai  $\geq 70$  atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sementara itu, sebanyak 24 siswa (85,7%) belum mencapai ketuntasan, dengan nilai di bawah 70. Rata-rata nilai



seluruh siswa adalah 63,8, yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi masih tergolong rendah.

Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, seperti powerpoint, belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang optimal dan menyenangkan bagi siswa. Materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pendekatan kontekstual seperti dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam kurang efektif disampaikan hanya dengan media statis. Oleh karena itu, kondisi ini menjadi landasan kuat bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Kondisi tersebut diperburuk dengan adanya keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri karena beban kerja yang tinggi. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi pembelajaran dan menurunnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil inisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Media ini dipilih karena menggabungkan unsur visual, naratif, dan interaktif yang sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar. Komik digital ini dirancang agar mampu menyajikan materi PAI dengan cara yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Cerita dalam komik disusun dengan memperhatikan nilai-nilai keislaman serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan dan strategis. Teori yang mendasari pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran salah satunya berasal dari teori Bruner, yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika peserta didik diberikan pengalaman belajar yang konkret<sup>15</sup>. Melalui media visual seperti komik digital, peserta didik memperoleh pengalaman ikonik yang membantu mereka dalam membangun pemahaman dari representasi gambar dan cerita. Selain itu, *Dale's Cone of Experience* juga menegaskan bahwa media yang bersifat visual dan audio-visual mampu meningkatkan daya serap peserta didik terhadap informasi yang disampaikan.<sup>16</sup>

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran juga berlandaskan pada teori multimedia dari Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa menerima informasi melalui dua saluran simultan, yaitu verbal (teks) dan visual (gambar)<sup>17</sup>. Dalam konteks siswa sekolah dasar, media yang menggabungkan teks naratif dengan ilustrasi menarik akan lebih mudah diterima, karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

---

<sup>15</sup> Jerome Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Cambridge: Harvard University Press, 1966). 22

<sup>16</sup> Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (New York: Dryden Press, 1969). 12

<sup>17</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009). 8

Dukungan terhadap efektivitas penggunaan media komik digital juga diperkuat oleh berbagai hasil penelitian terdahulu. Misalnya, Aulia Rahmah Putri dalam Jurnal Pendidikan Tambusai membuktikan bahwa media komik digital sangat valid (materi 90%, media 98,4%), sangat praktis (92%), dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP<sup>18</sup>. Penelitian Chindi Nur Fuaody juga menunjukkan bahwa media komik digital “KEMORIS” mampu meningkatkan pemahaman etika moral Islam dengan validasi sebesar 97,085% dan respon siswa 76,5%.<sup>19</sup>

Di tingkat internasional, studi oleh Tilley dan Rose dalam *International Journal of Educational Research* menunjukkan bahwa penggunaan komik edukatif digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep abstrak dalam mata pelajaran sosial dan agama, karena menyajikan narasi yang mudah diakses dan relevan dengan konteks keseharian siswa<sup>20</sup>. Dengan demikian, pendekatan pengembangan media pembelajaran komik digital dalam penelitian ini memiliki dasar teoritis yang kuat dan didukung oleh hasil-hasil penelitian empiris yang relevan. Hal ini memperkuat argumen bahwa pengembangan media pembelajaran yang

---

<sup>18</sup> Aulia Rahmah Putri, Abna Hidayati, Zuliarni, dan Dedi Supendra, “Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3350–3361.

<sup>19</sup> Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni, Lira Maulidia, dan Ani Nur Aeni, “Pengembangan Media Komik Digital ‘KEMORIS’ tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 2683–2693.

<sup>20</sup> Steve Tilley dan Heather Rose, “Engaging Students through Educational Comics: Enhancing Religious and Moral Education,” *International Journal of Educational Research* 86 (2017): 20–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2017.08.003>.

menarik, komunikatif, dan kontekstual seperti komik digital sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Media komik digital ini dipilih karena terbukti mampu menyampaikan informasi dan nilai-nilai pendidikan secara lebih komunikatif. Melalui kombinasi antara teks naratif, ilustrasi gambar, serta penyajian berbasis cerita yang kontekstual, peserta didik dapat lebih mudah memahami nilai-nilai ajaran Islam seperti akhlak, ibadah, dan keimanan. Selain itu, karakteristik peserta didik di SD No. 4 Tuban yang lebih menyukai media visual dan cerita bergambar menjadi dasar kuat bahwa komik digital lebih efektif dibandingkan buku teks biasa yang cenderung monoton dan kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali”**.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengambil beberapa rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana Kevalidan Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali?

2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali?
3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah maka bisa diambil tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk Mendeskripsikan Kevalidan Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali
2. Untuk Mendeskripsikan Kepraktisan Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali
3. Untuk Mendeskripsikan Keefektifan Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali

### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran dengan mata pelajaran Agama Islam. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:



a. Aspek Tampilan

Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk komik digital yang menampilkan ilustrasi visual menarik, penuh warna, dan menonjol, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan konsentrasi dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Proses perancangan dan desain komik digital dilakukan menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan pembuatan visual yang kreatif, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, media komik digital berbasis flipbook disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak, ibadah, serta pembiasaan sikap Islami dalam kehidupan sehari-hari.

b. Aspek Isi

Isi dalam komik digital ini dirancang dengan mengacu pada buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) Kurikulum Merdeka kelas IV untuk mata pelajaran PAI. Materi yaitu Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman yang diangkat difokuskan pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang sesuai, sehingga isi komik dapat menjadi media pendukung yang relevan dan kontekstual dalam pembelajaran.

c. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media komik digital berbasis flipbook disusun menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana,

komunikatif, dan sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Pemilihan kata dan gaya bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar agar mudah dipahami, menyenangkan, dan tetap mengandung muatan nilai-nilai karakter Islami.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Bagian ini menjelaskan alasan pentingnya perubahan dari kondisi aktual ke arah kondisi ideal dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguraikan alasan mengapa permasalahan yang dihadapi saat ini perlu segera ditangani dan diselesaikan. Dalam konteks ini, urgensi penyelesaian masalah tidak hanya dilihat secara mikro (terbatas pada satu sekolah atau satu kelas), tetapi juga dihubungkan dengan permasalahan yang lebih luas dalam dunia pendidikan, seperti kualitas pembelajaran, penggunaan media yang relevan, dan pencapaian tujuan pendidikan yang optimal.

Secara spesifik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata pada beberapa pihak berikut:

##### **1. Bagi Sekolah (SD No. 4 Tuban Kuta Badung, Bali)**

Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi dan masukan yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sekolah diharapkan lebih terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran

berbasis teknologi, terutama yang relevan dan mudah diterapkan seperti komik digital.

## 2. Bagi Guru PAI

Media pembelajaran berupa komik digital berbasis flipbook ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi PAI. Guru dapat menggunakan media ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Penelitian ini juga diharapkan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## 3. Bagi Siswa

Penggunaan komik digital diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini juga dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi PAI, khususnya materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai akhlak dan ibadah. Dengan demikian, minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI dapat meningkat, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

## 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam menyelesaikan permasalahan nyata di lapangan. Selain itu,

penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku, serta menjadi salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan program studi.

5. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini dapat menambah referensi ilmiah dan menjadi sumber literatur tambahan bagi mahasiswa maupun dosen dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media komik digital berbasis flipbook dalam pembelajaran PAI di jenjang SD/MI. Penelitian ini juga dapat membuka ruang bagi pengembangan kajian sejenis di masa mendatang.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **a. Asumsi Penelitian**

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa media pembelajaran komik digital dapat menjadi sarana efektif untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini dirancang dengan visual yang menarik dan penuh warna agar mampu menumbuhkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

### **b. Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa keterbatasan yang dihadapi dalam proses pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Lingkup objek penelitian dibatasi pada pengembangan media komik digital untuk siswa kelas IV SD No. 4 Tuban Kuta Badung, Bali. Sehingga hasil yang diperoleh belum tentu sepenuhnya mewakili jenjang atau mata pelajaran lain.
2. Uji validitas dan efektivitas media dilakukan melalui uji coba lapangan terbatas dengan melibatkan peserta didik kelas IV sebagai responden utama. Penilaian terhadap media ini difokuskan pada aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan daya tarik melalui tanggapan guru serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.
3. Hanya berfokus pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam materi Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman pada kelas 4 di SDN 4 Tuban Badung Bali

#### **G. Definisi Istilah**

Adapun beberapa definisi istilah pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

##### **a. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa secara lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud berbentuk komik digital berbasis flipbook.

b. Komik Digital

Komik digital adalah bentuk media visual yang menggabungkan teks dan gambar berurutan dalam format digital yang dirancang menarik, penuh warna, dan mudah diakses. Dalam penelitian ini, komik digital dikembangkan menggunakan platform digital seperti Canva dan Flipbook, yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari perubahan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud difokuskan pada capaian belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

d. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, materi PAI yang dikembangkan dalam media komik digital disesuaikan dengan kurikulum kelas IV SD.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini menyajikan hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan yang menyeluruh mengenai konsep, prinsip, atau teori yang dijadikan dasar dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diinginkan. Kerangka acuan ini disusun berdasarkan kajian dari berbagai aspek teoritis dan empiris yang relevan dengan permasalahan yang ada serta langkah-langkah yang akan diambil untuk menyelesaikannya. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dapat dijadikan referensi untuk mendukung pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. Aulia Rahmah Putri J, Abna Hidayati, Zuliarni, dan Dedi Supendra (2024).

Dalam artikel berjudul “Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP” yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 1<sup>21</sup>, peneliti mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid (validasi materi 90%, media 98,4

---

<sup>21</sup> Aulia Rahmah Putri J., Abna Hidayati, Zuliarni, dan Dedi Supendra. “Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 123–134



sangat praktis (92%), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ( $t$  hitung  $12,9 > t$  tabel  $2,045$ ). Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran PAI, sementara perbedaannya adalah pada jenjang pendidikan yang diteliti. Orisinalitas penelitian ini terletak pada fokusnya pada siswa SMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada siswa SD. Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni,

2. Lira Maulidia, dan Ani Nur Aeni (2024).

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik Digital 'KEMORIS' (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD”<sup>22</sup> dipublikasikan di Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 2. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang etika moral Islam. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 97,085%, dan tanggapan siswa mencapai 76,5%, menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan komik digital dalam pembelajaran PAI di tingkat SD, sementara perbedaannya terletak pada materi yang difokuskan. Orisinalitas penelitian ini adalah pada pengembangan media untuk materi etika moral Islam,

---

<sup>22</sup> Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni, Lira Maulidia, dan Ani Nur Aeni. “Pengembangan Media Komik Digital 'KEMORIS' (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 155–168.

sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum.

3. Riana Jami Fatonah, Denisa Andin Yunizar, Nurma Yunita, dan Ani Nur Aeni (2023).

Dalam artikel “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook 'KODIGA' tentang Halal dan Haram dalam Kegiatan Berniaga pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD”<sup>23</sup> yang diterbitkan di *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 1, peneliti mengembangkan media komik digital untuk materi halal dan haram dalam berniaga. Metode yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan komik digital dalam pembelajaran PAI di SD, sementara perbedaannya terletak pada materi yang difokuskan. Orisinalitas penelitian ini adalah pada pengembangan media untuk materi halal dan haram dalam berniaga.

4. Arumita Wulan Sari dan Vicky Dwi Wicaksono (2022).

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang”<sup>24</sup> diterbitkan di *Jurnal Penelitian*

---

<sup>23</sup> Riana Jami Fatonah, Denisa Andin Yunizar, Nurma Yunita, dan Ani Nur Aeni. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook 'KODIGA' tentang Halal dan Haram dalam Kegiatan Berniaga pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2023): 21–33.

<sup>24</sup> Arumita Wulan Sari dan Vicky Dwi Wicaksono. “Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 10 No. 5. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model Borg and Gall. Hasil validasi menunjukkan kevalidan aspek media sebesar 85,7% dan aspek materi sebesar 85%, dengan kepraktisan sebesar 91,2%. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan komik digital dalam pembelajaran di SD, sementara perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang difokuskan. Orisinalitas penelitian ini adalah pada pengembangan media untuk mata pelajaran PPKn.

5. Aliya Salsabilla Fitri, Ani Nur Aeni, dan Rana Gustian Nugraha (2023).

Dalam artikel “Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”<sup>25</sup> yang diterbitkan di *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7 No. 1, peneliti mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model Borg and Gall. Hasil validasi menunjukkan rata-rata nilai validasi 96,2%, dan respon siswa sebesar 90,3%. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar di SD,

---

Darul Ulum Jombang.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 5 (2022): 101–112.

<sup>25</sup> Aliya Salsabilla Fitri, Ani Nur Aeni, dan Rana Gustian Nugraha. “Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 44–58.

sementara perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang difokuskan. Orisinalitas penelitian ini adalah pada pengembangan media untuk materi nilai-nilai Pancasila.

6. Fadila Aulia, Candra Cuga, dan Aina Nurdiyanti (2024).

Dalam artikel berjudul “*Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar*” yang diterbitkan di *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 6,<sup>26</sup> peneliti mengembangkan media komik digital interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D dari Thiagarajan. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92% dari para ahli, dan uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 95%. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran di tingkat SD, sementara perbedaannya adalah pada mata pelajaran yang difokuskan. Orisinalitas penelitian ini terletak pada fokusnya pada pembelajaran PPKn, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada Pendidikan Agama Islam.

---

<sup>26</sup> Fadila Aulia, Candra Cuga, dan Aina Nurdiyanti. “Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar.” *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 27–40

7. Siti Aisyah dengan artikel Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP (Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 1, 2024)<sup>27</sup>:

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di tingkat SMP. Fokus utama penelitian adalah pada pengembangan media yang efektif untuk menyampaikan materi PAI melalui komik digital, yang dianggap lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang merupakan salah satu model pengembangan media pembelajaran yang populer dan efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital ini sangat valid dan efektif, dengan validasi materi sebesar 90%, validasi media sebesar 98,4%, dan kepraktisan media mencapai 92%. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, terlihat dari adanya peningkatan signifikan pada nilai pre-test dan post-test siswa. Relevansi dengan penelitian Anda: Penelitian ini sangat relevan karena mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital untuk PAI, mirip dengan tujuan penelitian Anda yang juga berfokus pada

---

<sup>27</sup> Siti Aisyah, "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3457–3470, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9829>.

pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SD. Metode dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini (ADDIE) juga sejalan dengan pendekatan yang mungkin Anda terapkan dalam pengembangan media komik digital berbasis flipbook untuk PAI di SD.

8. Mohamad Yusron, Umi Mahmudah, dan Nur Laili dengan artikel *The Development of Digital Comics Learning Media Based Ethnomathematics of Kretek Dance Integrated with Islamic Values* (Jurnal Pendidikan Matematika, Kudus)<sup>28</sup>:

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital yang berbasis etnomatematika tari kretek dan diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan pembelajaran matematika dengan budaya lokal dan ajaran Islam dalam media komik digital, yang menarik bagi siswa karena mengandung elemen budaya serta nilai moral agama. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang mengedepankan perencanaan yang matang dan uji coba untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media komik digital ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran matematika, sambil tetap mengajarkan nilai-nilai Islam dan budaya lokal. Relevansi dengan

---

<sup>28</sup> Mohamad Yusron, Umi Mahmudah, dan Nur Laili, "The Development of Digital Comics Learning Media Based Ethnomathematics of Kretek Dance Integrated with Islamic Values," *Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2023): 119–132, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/68492>.

penelitian Anda: Penelitian ini juga menggunakan media komik digital untuk pembelajaran, meskipun fokusnya pada matematika dan etnomatematika. Ini mirip dengan penelitian Anda yang menggunakan komik digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini mengintegrasikan nilai Islam dalam media pembelajaran, yang juga relevan dengan penelitian Anda yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam PAI.

9. Yuni Astuti dengan artikel *The Effectiveness of Using Comic-Based Worksheet as Fiqh Learning Media for Junior High School Student* (*Journal of Research in Islamic Education*, Vol. 5 No. 1, 2023): <sup>29</sup>Penelitian ini menguji efektivitas penggunaan lembar kerja berbasis komik sebagai media pembelajaran fiqh untuk siswa SMP. Dalam penelitian ini, komik digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep fiqh secara visual dan menarik, yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pre-test dan post-test untuk menilai keberhasilan penggunaan komik dalam pembelajaran fiqh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan lembar kerja berbasis komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqh, dengan nilai pre-test yang rendah meningkat secara signifikan setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran.

Relevansi dengan penelitian Anda: Meskipun penelitian ini berfokus pada

---

<sup>29</sup> Yuni Astuti, "The Effectiveness of Using Comic-Based Worksheet as Fiqh Learning Media for Junior High School Student," *Journal of Research in Islamic Education* 5, no. 1 (2023): 12–24, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jrie/article/view/22239>.



fiqh, penggunaan komik sebagai media pembelajaran dalam konteks pendidikan agama Islam sangat relevan dengan penelitian Anda. Penggunaan komik berbasis flipbook dalam pembelajaran PAI di SD memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Efektivitas komik dalam menyampaikan materi fiqh mengindikasikan potensi yang serupa untuk penggunaan komik digital dalam pembelajaran PAI di tingkat SD.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama & Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Aulia Rahmah Putri J., Abna Hidayati, Zuliarni, & Dedi Supendra. <i>Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP.</i>	Sama-sama menggunakan media komik digital untuk pembelajaran PAI.	Berbeda jenjang pendidikan, penelitian tersebut di SMP sedangkan penelitian ini di SD.
2	Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni, Lira Maulidia, & Ani Nur Aeni. <i>Pengembangan Media Komik Digital “KEMORIS” tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua pada Pembelajaran PAI Kelas III SD.</i>	Sama-sama menggunakan komik digital dalam pembelajaran PAI di SD.	Berbeda fokus materi; penelitian tersebut pada etika moral, sedangkan penelitian ini pada peningkatan hasil belajar.
3	Riana Jami Fatonah, Denisa Andin Yunizar, Nurma Yunita, & Ani Nur Aeni. <i>Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook “KODIGA” tentang Halal dan Haram dalam Kegiatan Berniaga pada Pembelajaran PAI Kelas VI SD.</i>	Sama-sama mengembangkan komik digital untuk pembelajaran PAI di SD.	Berbeda fokus materi; penelitian tersebut membahas halal-haram, sedangkan penelitian ini membahas hasil belajar secara umum.

4	Arumita Wulan Sari & Vicky Dwi Wicaksono. <i>Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang.</i>	Sama-sama mengembangkan media komik digital di SD.	Berbeda mata pelajaran; penelitian tersebut di PPKn, sedangkan penelitian ini di PAI.
5	Aliya Salsabilla Fitri, Ani Nur Aeni, & Rana Gustian Nugraha. <i>Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV SD.</i>	Sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa melalui komik digital di SD.	Berbeda mata pelajaran; penelitian tersebut di PPKn, sedangkan penelitian ini di PAI.
6	Fadila Aulia, Candra Cuga, & Aina Nurdianti. <i>Pengembangan Media Komik Digital "Bhinneka" dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.</i>	Sama-sama menggunakan media komik digital di SD.	Berbeda mata pelajaran; penelitian tersebut di PKn, sedangkan penelitian ini di PAI.
7	Siti Aisyah. <i>Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP.</i>	Sama-sama menggunakan komik digital untuk pembelajaran PAI.	Berbeda jenjang pendidikan; penelitian tersebut di SMP, sedangkan penelitian ini di SD.
8	Mohamad Yusron, Umi Mahmudah, & Nur Laili. <i>The Development of Digital Comics Learning Media Based on Ethnomathematics of Kretek Dance Integrated with Islamic Values.</i>	Sama-sama menggunakan komik digital yang memuat nilai-nilai Islam.	Berbeda mata pelajaran; penelitian tersebut di Matematika, sedangkan penelitian ini di PAI.
9	Yuni Astuti. <i>The Effectiveness of Using Comic-Based Worksheet as Fiqh Learning Media for Junior High School Students.</i>	Sama-sama menggunakan media komik untuk pembelajaran PAI.	Berbeda jenjang pendidikan (SMP vs SD) dan bentuk media (worksheet vs komik digital).

10	Damopolii. <i>Digital Comics in Online Learning During COVID-19: Its Effect on Student Cognitive Learning Outcomes.</i>	Sama-sama meneliti efektivitas komik digital terhadap hasil belajar siswa.	Berbeda konteks; penelitian tersebut fokus pada pembelajaran daring masa pandemi, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran tatap muka.
11	Yuliani & Setiawan. <i>Development of Flipbook-Based Digital Comics to Improve Learning Outcomes on Simple Comic Material.</i>	Sama-sama mengembangkan komik digital berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar.	Berbeda mata pelajaran; penelitian tersebut di Seni Rupa, sedangkan penelitian ini di PAI.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu yang disajikan dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital telah banyak dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi. Sebagian besar penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik digital terbukti meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik karena sifatnya yang menarik, komunikatif, serta mampu menggabungkan unsur visual dan naratif dalam satu media pembelajaran yang utuh.

Namun demikian, terdapat perbedaan konteks, fokus materi, dan karakteristik peserta didik antara penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Penelitian Aulia Rahmah Putri dkk. (2024) dan Siti Aisyah (2024) misalnya, berfokus pada pengembangan komik digital untuk siswa

tingkat SMP dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tingkat sekolah dasar (SD) dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Selain itu, penelitian-penelitian lain seperti Chindi Nur Fuaody dkk. (2024), Riana Jami Fatonah dkk. (2023), dan Arumita Wulan Sari & Vicky Dwi Wicaksono (2022) menunjukkan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar, namun belum secara spesifik menekankan pada integrasi nilai-nilai keislaman dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki orisinalitas pada aspek pengembangan media komik digital yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat internalisasi nilai-nilai Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diadaptasi secara sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik digital berbasis flipbook menggunakan Canva dan Web2Apk Builder. Pendekatan ini menjadikan produk lebih aplikatif, interaktif, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

posisi penelitian ini berada pada penguatan aspek kepraktisan dan kontekstualitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar PAI di sekolah dasar. Orisinalitasnya terletak pada integrasi

teknologi digital interaktif dan nilai-nilai religius yang dikemas sesuai karakteristik anak SD, menjadikannya sebagai inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan madrasah atau sekolah dasar.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap.<sup>30</sup> Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapannya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang. Borg & gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan.<sup>31</sup>

Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak. Penelitian pengembangan

---

<sup>30</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) 222

<sup>31</sup> Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York, NY: Longman Inc. 22

adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.<sup>32</sup> Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut.

Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain, metode pembelajaran dan lain lain.<sup>33</sup>

Rickey dan Kellin menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan design and development research. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, mengembangkan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuannya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosda, 2012), 126

<sup>33</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) 164

<sup>34</sup> Rickey C dan Klein D James, *Design and Developmen Research*, (New York, London : Routledge, 2009), 28

Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan.<sup>35</sup> Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli diatas menyimpulkan media adalah alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>36</sup> Sedangkan Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya”.<sup>37</sup> Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam

<sup>35</sup> Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003). 44

<sup>36</sup> Adi wijayanto, *Bunga Rampai Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal*, (Tulungagung : Akademia Pustaka, 2020). 20

<sup>37</sup> Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2004), 4



melakukan suatu pekerjaan.<sup>38</sup> Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna Tmencapai tujuan pembelajaran.<sup>39</sup>

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efesien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

#### **b. Jenis Jenis Media Pembelajaran**

Kemajuan dalam bidang pendidikan dan teknologi yang berkembang begitu pesat. Pendidikan menjadi wadah yang paling menonjol dalam kemajuan itu, dalam rangkaian kegiatan pendidikan ada beberapa media teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto ada

---

<sup>38</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat *Siagian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi* dalam *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488

<sup>39</sup> Abd. Hafid, "Sumber Dan Media Pembelajaran," *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, Vol. 6, No. 2, 2016, hal. 69–78

beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan.<sup>40</sup>

a) Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

b) Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari sudut pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan padat.<sup>41</sup> Media tiga dimensi juga dapat diproyeksikan secara visual tiga dimensi. seperti model padat, model penampang dan sebagainya.

c) Media proyeksi,

Media Proyeksi adalah media yang bisa digunakan hanya melalui proyektor. Media ini memiliki rangsangan rangsangan visual dengan indra penglihatan. Media ini

---

<sup>40</sup> Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta: 2009. AV Publisher). 25

<sup>41</sup> Ari Krisnawati, Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar dalam jurnal PGSD Vol 1 nomor 02 tahun 2013

berinteraksi langsung dengan penerima pesan. Contohnya seperti PPT, Slide, dll.

#### d) Media Lingkungan

Lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Kartasurya mengemukakan berbagai jenis media digolongkan menjadi tiga yaitu media visual, media dengar dan media individual.<sup>42</sup>

#### e) Media visual

Media visual merupakan alat bantu mengajar yang dipakai guru dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati oleh siswa melalui visi atau panca indera.<sup>43</sup> Media visual merupakan media yang dapat divisualkan. media ini merangsang indra penglihatan. contoh gambar/tato, sketsa, diagram, charts, grafik, kartun, poster, peta dan globe.

---

<sup>42</sup> Darimi, Ismail, Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1(2):111-121. UIN Ar-Raniry. Tahun 2017

<sup>43</sup> Yulita pujilestari., afni susila., Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam *jurnal ilmiah mimbar demokrasi* Vol. 19 No. 2 Tahun 2020 Hal. 40 – 47

f) Media audio dengar

Media audio/dengar adalah media yang hanya dapat didengar saja atau dengan kata lain hanya memiliki unsur suara. media yang hanya bisa didengarkan.<sup>44</sup>Media ini merangsang indra indra pendengaran. Contoh radio, magnetic, tape recorder, magnetic sheet recorder, laboratorium bahasa.

g) Media untuk belajar individual

Media belajar individual adalah media yang bisa digunakan oleh siswa sendiri atau bisa disebut media individual. Pembelajaran individual lebih dikenal dengan istilah individualized learning atau *self instruction* yaitu pembelajaran yang diselenggarakan sedemikian rupa sehingga tiap-tiap siswa terlibat setiap saat dalam proses belajarnya itu dengan hal-hal yang paling berharga bagi dirinya sebagai individu.<sup>45</sup> Media ini bisa digunakan tanpa bantuan seorang guru. Contoh seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon (android).

Media jenisnya banyak, namun kenyataannya tidak banyak guru yang menggunakan jenis media tersebut. Media yang sering digunakan oleh sekolah dan guru adalah media

---

<sup>44</sup> Iis Dewi Lestari., Halimatusha'diah., Fibria Anggraini Puji Lestari., *Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru*, dalam urnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 01 No. 01, 2018 hal 55-60

<sup>45</sup> Heni mularsih, *Pembelajaran Individual Dengan Menggunakan Modul* dalam jurnal akademika Vol. 9. No.1, JUNI 2007

cetak (buku). Selain itu, banyak juga sekolah yang sudah memanfaatkan jenis media lain, seperti gambar, overhead projector (OHD) dan objek-objek nyata. Sedangkan media teknologi informasi dan komunikasi seperti televisi, radio, komputer, dan internet masih jarang digunakan oleh guru.

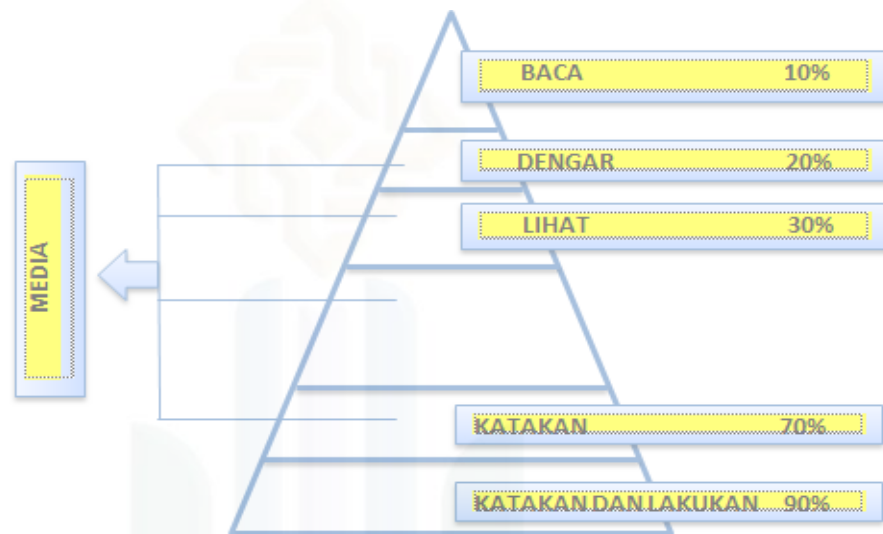
### c. Penggunaan Media Pembelajaran

Konsep dan teknologi pendidikan merupakan hal yang mendasari penggunaan media pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan bidang garapan usaha yang membantu proses pembelajaran peserta didik.<sup>46</sup>Teori dasar yang mendasari penggunaan media pembelajaran adalah teori Bruner yang menjelaskan dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki pengalaman baru dalam belajar. Bruner berpendapat ada tingkatan utama dalam proses belajar yang interaksinya saling terkait dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang baru yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).<sup>47</sup> Salah satu gambaran yang menjadi landasan penggunaan media.

---

<sup>46</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ombak, 2012), 108

<sup>47</sup> Gatot Muhstyo, *Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) 14



**Gambar 2. 1 Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran<sup>48</sup>**

Gambaran diatas dapat diperoleh disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika pendidik menggunakan stimulus yang memancing banyak indra. Semakin banyak indra yang digunakan maka semakin banyak informasi yang diperoleh siswa.

## 2. Komik Digital

### a. Pengertian Komik Digital

Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cargam. Scond Mc Cloud berpendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar

<sup>48</sup> Ismi Dwi Sasmitha, Eka Sari Setianingsih, and Choirul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ipas Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Wawasan Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 241–52, <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17413>.

serta lambang atau simbol lain yang ter- jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.<sup>49</sup> Media digital adalah setiap media yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital. Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan dikonsumsi di komputer.

Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang- lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin.

#### 1. Tujuan Media Pembelajaran Komik Digital

Tujuan dari penggunaan dan pengembangan media pembelajaran komik digital secara umum adalah untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), media ini bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman

---

<sup>49</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York: HarperCollins Publishers, 1993).



seperti akidah, ibadah, dan akhlak secara lebih menarik dan mudah dipahami. Secara khusus, media komik digital bertujuan untuk:<sup>50</sup>

- a) Menyederhanakan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan visual. Konsep-konsep keagamaan seperti iman kepada Allah, perilaku terpuji, serta kisah para nabi, dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita bergambar yang naratif dan kontekstual.
- b) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Ketika media yang digunakan menarik perhatian siswa, maka konsentrasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran pun meningkat. Komik digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- c) Meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran. Menurut teori Richard E. Mayer, pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks dan gambar lebih efektif dibanding hanya teks atau gambar saja. Komik digital mewadahi prinsip ini karena menyajikan narasi verbal yang dikombinasikan dengan ilustrasi visual yang mendukung<sup>51</sup>.
- d) Mendukung pembelajaran mandiri siswa. Komik digital yang diakses melalui gawai memberi keleluasaan kepada siswa

<sup>50</sup> Silvia Meirisa, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 800–807.

<sup>51</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009). 10

untuk belajar kapan pun dan di mana pun, sehingga proses belajar tidak hanya terbatas di ruang kelas.

e) Mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam kurikulum.

Komik digital dikembangkan berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Dengan menyelaraskan isi komik terhadap capaian pembelajaran, maka media ini bukan hanya menarik secara bentuk, tetapi juga bermakna secara substansi. Oleh karena itu, tujuan pengembangan komik digital dalam pembelajaran bukan hanya sebagai inovasi visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas pendidikan.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran Komik Digital

Manfaat dari penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran sangat luas, mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pertama-tama, dari segi kognitif, media komik digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan bantuan ilustrasi dan alur cerita, siswa lebih mudah menangkap inti materi dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama. Materi yang disampaikan melalui cerita visual terbukti lebih efektif dalam membangun koneksi antara konsep dan pengalaman nyata siswa.

Kedua, secara afektif, komik digital menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Media yang menarik secara visual, penuh warna, dan mengandung cerita yang kontekstual akan memancing rasa ingin tahu siswa. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menikmati dan memahami isi media. Manfaat ini sangat penting dalam pembelajaran PAI yang menuntut internalisasi nilai dan pembentukan karakter.<sup>52</sup>

Ketiga, dari sisi psikomotorik, media ini dapat mendorong siswa untuk aktif dalam menyampaikan kembali isi pembelajaran dalam bentuk lain seperti membuat komik sendiri, bercerita ulang, atau melakukan kegiatan seni dan keterampilan yang berkaitan dengan isi cerita. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran berbasis aktivitas (active learning) yang banyak ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Manfaat lainnya adalah pada aspek inklusivitas. Komik digital dapat dirancang agar ramah terhadap berbagai karakteristik peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kesulitan belajar. Media ini bersifat fleksibel, dapat dimodifikasi dari segi ukuran teks, warna, dan tampilan sehingga dapat memenuhi kebutuhan

---

<sup>52</sup> Sri Ayu Cahya Pinatih and D B Kt Ngr Semara Putra, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 115–21.

beragam siswa<sup>53</sup>. Selain itu, guru juga memperoleh manfaat karena komik digital mempermudah proses penyampaian materi, menghemat waktu dalam penjelasan, dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi tidak langsung melalui respon siswa terhadap isi media.

Tidak kalah penting, media komik digital juga memberikan manfaat dalam penguatan nilai-nilai keislaman yang dikemas dalam pendekatan kontekstual. Siswa tidak hanya belajar tentang Islam sebagai konsep, tetapi juga melihat penerapan nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita-cerita yang relatable dengan keseharian mereka.

### 3. Karakteristik Media Pembelajaran Komik Digital

Media pembelajaran komik digital memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media lain.<sup>54</sup>

- a) Bersifat visual dan naratif. Komik digital terdiri dari kombinasi teks dan gambar yang disusun dalam alur cerita. Ilustrasi yang digunakan menggambarkan situasi, karakter, dan tindakan yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konteks pembelajaran.

---

<sup>53</sup> Resi Gusputa Sari and Yeni Erita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 3126–42.

<sup>54</sup> Novia Ramadhanti Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, and Eka Nofri Ari Yanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas v Pada Pembelajaran Tematik," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4* (2023): 852–63.

- b) Bersifat interaktif. Beberapa komik digital dilengkapi dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi ringan, atau audio, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun dalam pengembangan media sederhana seperti berbasis flipbook, interaktivitas tetap dapat dihadirkan melalui tampilan halaman yang dapat dibalik secara digital dan dilengkapi efek visual tertentu.
- c) Fleksibel dan mudah diakses. Komik digital dapat digunakan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran di luar jam sekolah. Kemudahan akses ini memberikan kebebasan dan kemandirian belajar kepada siswa.
- d) Kontekstual dan komunikatif. Karakter cerita dalam komik digital dapat disesuaikan dengan lingkungan dan budaya siswa. Cerita-cerita yang ditampilkan dalam komik digital PAI misalnya, dapat menampilkan tokoh anak Muslim yang menjalani kehidupan sehari-hari dengan menerapkan ajaran Islam, seperti bersikap jujur, shalat tepat waktu, atau menghormati orang tua. Ini membuat pesan pembelajaran lebih relevan dan bermakna.
- e) Sederhana namun efektif. Media komik digital tidak memerlukan infrastruktur teknologi yang kompleks. Cukup dengan perangkat sederhana dan koneksi internet minimal

(atau tanpa internet jika diunduh), media ini sudah bisa digunakan secara optimal. Dalam konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, komik digital menjadi solusi tepat guna.

- f) Memiliki alur cerita dan gaya bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Dalam hal ini, komik digital menggunakan bahasa yang sederhana, santun, dan komunikatif sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Kalimatnya pendek, langsung, dan tidak menggunakan istilah yang sulit dipahami siswa sekolah dasar.

#### 4. Spesifikasi Media Pembelajaran Komik Digital

Pengembangan media pembelajaran komik digital membutuhkan spesifikasi teknis dan pedagogis yang dirancang secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan mencakup empat aspek utama:<sup>55</sup> tampilan, isi, bahasa, dan platform distribusi.

Aspek tampilan: Komik digital dirancang dengan tampilan visual menarik yang menyesuaikan dengan selera anak-anak sekolah dasar. Ilustrasi menggunakan warna-warna cerah, tokoh yang ekspresif, dan latar yang sesuai dengan lingkungan

---

<sup>55</sup> Candra Dewi, "Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar," *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 1, no. 2 (2019): 100–109.

keseharian siswa. Tata letak halaman menggunakan grid sederhana agar alur cerita mudah diikuti. Elemen desain dibuat menggunakan aplikasi seperti Canva atau software grafis lainnya, dan dikonversi menjadi format flipbook digital untuk kemudahan navigasi.

Aspek isi: Materi yang disajikan dalam komik digital berdasarkan kurikulum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV. Isi cerita disesuaikan dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta muatan nilai-nilai Islam. Struktur isi terdiri dari pembukaan (pengantar cerita), konflik atau permasalahan yang mencerminkan nilai Islam, penyelesaian, dan pesan moral. Seluruh isi disusun agar dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter.

Aspek bahasa: Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, edukatif, dan mudah dimengerti oleh siswa kelas IV SD. Komik digital menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (sesuai EYD) serta memperhatikan tingkat perkembangan bahasa anak. Penggunaan kalimat langsung dengan dialog antar tokoh memberikan nuansa percakapan yang hidup dan menyenangkan. Diksi dan kosakata juga disesuaikan agar tidak terlalu berat, namun tetap mendidik.



Aspek distribusi/platform: Komik digital ini dikemas dalam format flipbook atau PDF interaktif yang dapat dibuka di browser atau aplikasi pembaca digital. Format ini memungkinkan komik untuk diakses secara offline maupun online, tergantung dari kebutuhan dan sarana di sekolah. Media ini juga dapat dipasang melalui Learning Management System (LMS) sekolah atau disebarluaskan melalui grup WhatsApp atau Google Drive.

Spesifikasi lain yang penting adalah pada komponen evaluasi yang disisipkan dalam media. Di akhir komik, dapat disediakan soal pilihan ganda atau isian singkat yang menguji pemahaman siswa terhadap isi cerita. Ini memungkinkan guru untuk secara langsung menilai dampak dari penggunaan media terhadap pemahaman siswa, dan menjadikan komik digital tidak hanya sebagai media, tetapi juga instrumen evaluasi pembelajaran.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

#### **a. Pengertian Pembelajaran PAI**

Pembelajaran merupakan aktivitas atau kegiatan yang bersifat sistematis, yakni interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, lingkungan, dan sumber belajar dalam membentuk situasi timbulnya sikap belajar dari peserta didik dan dihadiri maupun tidak dihadiri secara fisik oleh pendidik dan bertempat di dalam kelas

ataupun diluar kelas yang bertujuan dalam meraih tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.<sup>56</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan penghayatan, pengamalan, dan pemahaman mengenai ajaran agama Islam dalam penciptaan kepribadian mulia seluruh siswa agar bermanfaat pada lingkungan masyarakat.

Dari pengertian tersebut bisa didefinisikan jika pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dari pendidik dalam mengajarkan nilai-nilai agama Islam kepada peserta didik agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan terkait ajaran agama Islam sehingga peserta didik dapat berakhlak dan bermanfaat untuk nusa dan bangsa.

#### **b. Tujuan Pembelajaran PAI**

Dalam mata pelajaran ini, tujuan capaiannya yakni mewujudkan nilai-nilai Islam dalam pribadi peserta didik dari awal hingga akhir pembelajaran. Menurut Suwarno nilai-nilai ini diberikan oleh pendidik dengan berfokus pada pembentukan kepribadian muslim yang percaya dan takut kepada Allah SWT, mempunyai budi pekerti yang baik, bersifat kreatif, mandiri, berpengetahuan luas,

---

<sup>56</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2014), 10

sehingga dapat menjadi individu yang taat kepada Allah dan memiliki keseimbangan ilmu dunia dan akhirat.<sup>57</sup>

Membahas terkait tujuan pendidikan Islam, Muhammad Athiyah Al- Abrasyi mengungkapkan bahwa:

- a) Pendidikan Islam bertujuan untuk akhlak. Jiwa dari pendidikan Islam adalah pendidikan budi pekerti. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menanamkan akhlak mulia, budi pekerti luhur, dan pembentukan jiwa pada peserta didik.
- b) Pendidikan Islam bertujuan untuk dunia dan akhirat. Hal ini merupakan isyarat dari Rasulullah untuk melakukan pekerjaan dunia dan akhirat secara seimbang.

Sementara itu Quraisy Shihab menjelaskan bahwa pendidikan Islam bertujuan untuk membina manusia baik individu maupun kelompok sebagai hamba dan khalifah Allah SWT dalam membentuk dunia yang sudah dikonsepskan oleh Allah SWT.<sup>58</sup> Dapat disimpulkan bahwa pendidikan Islam memiliki tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dari pendidikan Islam sendiri adalah untuk kebahagiaan akhirat. Dan tujuan khusus adalah menciptakan kemaslahatan di dunia.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Nabila Nabila, "Tujuan Pendidikan Islam," Jurnal Pendidikan Indonesia 2, no. 5 (2021): 869.

<sup>58</sup> Nabila Nabila, "Tujuan Pendidikan Islam," Jurnal Pendidikan Indonesia 2, no. 5 (2021): 869.

<sup>59</sup> Abdul Majid and Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004 (Bandung: Remaja : Rosda Karya, 2004), 132.

### c. Fungsi Pembelajaran PAI

Kegiatan pembelajaran adalah proses yang ditujukan dan berfungsi sebagai transformasi ilmu serta pengetahuan. Pada pelaksanaan pembelajaran PAI, Abdul Majid berpendapat terkait tujuh fungsi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yakni:<sup>60</sup>

- a) Fungsi pengembangan, yakni menanamkan kembali iman dan taqwa kepada Allah yang sudah dilakukan di lingkungan keluarga. Karena lingkungan keluarga merupakan dasar dari penanaman keimanan dan ketaqwaan. Dan sekolah berfungsi melanjutkan pemahaman iman dan taqwa peserta didik agar dua hal tersebut dapat berkembang secara optimal.
- b) Fungsi internalisasi nilai, yakni untuk panduan seorang individu dalam meraih kebahagiaan dunia akhirat.
- c) Fungsi perbaikan, yakni memperbaiki segala bentuk kekurangan, kesalahan, dan kelemahan pemahaman individu dalam memahami ajaran agama Islam di kegiatan sehari-hari.
- d) Fungsi pencegahan, yakni berfungsi sebagai mencegah segala bentuk maksiat yang terdapat di dunia luar yang dapat menjerumuskan akhlak peserta didik.

---

<sup>60</sup> Abdul Majid and Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004 (Bandung: Remaja : Rosda Karya, 2004), 132.

- e) Fungsi penyesuaian mental, yakni fungsi dalam memposisikan diri peserta didik sesuai dengan ajaran agama Islam di lingkungannya
- f) Fungsi pengajaran, yakni menambah ilmu pengetahuan agama baik secara teoritis maupun praktis
- g) Fungsi penyaluran, yakni menjaring beberapa peserta didik yang berpotensi berbakat dalam ranah agama Islam.

Fungsi yang dipaparkan di atas membuktikan bahwa pendidikan Islam bisa membentuk pribadi muslim yang berakarakter mulia dan sempurna melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

#### **d. Pelaksanaan Pembelajaran PAI**

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai kurikulum tersendiri. Kurikulum tersebut dikembangkan melalui 5 proses yang harus dilewati oleh seorang pendidik, diantaranya yakni; merencanakan pelaksanaan pembelajaran, memahami cara menyusun RPP, kegiatan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengawasan pembelajaran.<sup>61</sup>

Oleh sebab itu, sebelum pendidik melangsungkan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang merupakan turunan dari kurikulum sekolah. Rancangan tersebut berisi judul materi, tujuan pembelajaran,

---

<sup>61</sup> Suyadi Suyadi, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di SMK Negeri 1 Lais Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin," *Conciencia* 14, no. 1 (2014):37, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/conciencia/article/view/87>.

metode pembelajaran, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran akan kondusif apabila seluruh kegiatan belajar sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh pendidik.<sup>62</sup>

Materi pembelajaran yang dikaji dalam Pendidikan Agama Islam yakni Al-Qur'an, hadis, fikih, akidah, akhlak, dan sejarah kebudayaan. Pembelajaran terkait ubudiyah atau ibadah masuk pada kategori akhlak, yakni akhlak manusia kepada Allah SWT, akhlak manusia kepada manusia, dan akhlak kepada alam atau lingkungan hidup. Dalam materi Al-Qur'an pendidik bertugas dalam membimbing peserta didik untuk memberikan contoh membaca ayat Al-Qur'an dengan baik dan benar, cara menulis huruf Al-Qur'an, dan mengambil hikmah yang disampaikan di dalam Al-Qur'an.<sup>63</sup>

#### **e. Evaluasi Pembelajaran PAI**

Dalam kegiatan evaluasi atau penilaian terhadap hasil tentunya membutuhkan beberapa indikator dalam pencapaian kompetensi yang ingin dihasilkan. Indikator tersebut dikembangkan menjadi sebuah kisi-kisi yang digunakan sebagai acuan dalam sebuah penilaian.

Cara mengukur pencapaian hasil belajar siswa dapat melibatkan pengukuran secara kuantitatif dan kualitatif. Kegiatan kuantitatif digunakan untuk menempatkan posisi seorang siswa dalam

<sup>62</sup> Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), 16.

<sup>63</sup> Nia Nursaada, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (2022): 403, <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>

kelompok atau kelasnya, sedangkan kualitatif digunakan untuk menentukan perkembangan dan pertumbuhan siswa.<sup>64</sup> Dalam klasifikasi tingkatan, terdapat Taksonomi Bloom yang sering digunakan dalam menilai tingkatan hasil capaian peserta didik. Dalam Taksonomi Bloom terbagi menjadi 3 ranah ruang lingkup, yakni:

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang menilai terkait kemampuan berpikir atau pengetahuan peserta didik. Ranah ini mempunyai beberapa klasifikasi yakni; pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), menciptakan (C6).

b) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang menilai terkait sikap, nilai, perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Ranah ini mempunyai beberapa klasifikasi yakni; menerima (A1), merespon (A2), menghargai (A3), mengorganisasikan (A4), karakteristik (A5).

c) Ranah Psikomotorik

Ranah ini menilai terkait keterampilan atau tingkah laku peserta didik setelah menerima suatu materi pembelajaran. Ranah

---

<sup>64</sup> Ulfah and Opan Arifudin, "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia," Jurnal Al-Amar (JAA) 4, no. 1 (2023): 15.



ini diklasifikasikan menjadi beberapa macam yakni; meniru (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5).

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu upaya atau proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut M. Sobry Sutikno, belajar ialah suatu usaha yang dikerjakan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>65</sup> Sedangkan menurut Hudojo, belajar merupakan suatu kegiatan bagi setiap individu. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar.<sup>66</sup>

Dalam proses belajar itu diharapkan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi dan itulah yang dinamakan hasil belajar. Menurut Ishartono mengatakan bahwa hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar ialah tingkat perkembangan

<sup>65</sup> Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi: CV. Kaaffah Learning Center, 2018), 6.

<sup>66</sup> Jayaluxmi Naidoo and Shamilla Hajaree, "Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and Powerpoint Presentations When Learning Fractions in Mathematics," *South African Journal of Childhood Education* 11, no. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.846>.

mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.<sup>67</sup> Terdapat definisi tentang hasil dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda. Menurut Bloom, definisi hasil belajar ialah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan dan ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, preroutine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.<sup>68</sup>

Tujuan dari belajar itu sendiri adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Kriteria keberhasilan pembelajaran dari sudut prosesnya sebagai berikut:

---

<sup>67</sup> Naufal Ishartono et al., "Employing PowerPoint in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students' Understanding : Does It Help ?," 2022.

<sup>68</sup> Yendri Wirda, dkk, *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

- a) Pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan lebih dulu oleh pendidik dengan melibatkan peserta didik secara sistematis, ataukah suatu proses yang bersifat otomatis dari pendidik disebabkan telah menjadi pekerjaan rutin.
- b) Peserta didik menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat penggunaan multi metode dan multimedia yang dipakai pendidik ataukah terbatas kepada satu kegiatan belajar saja.
- c) Kegiatan peserta didik belajar dimotivasi pendidik sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran itu sendiri.
- d) Proses pembelajaran dapat melibatkan semua peserta didik dalam satu kelas tertentu yang aktif belajar.
- e) Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya ataukah ia tidak mengetahui apakah yang ia lakukan itu benar atau salah.
- f) Kelas memiliki sarana belajar yang cukup banyak, sehingga menjadi laboratorium belajar ataukah kelas yang hampa dan miskin dengan sarana belajar sehingga tidak memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar yang optimal

- g) Suasana pembelajaran atau proses belajar-mengajar cukup menyenangkan dan merangsang peserta didik belajar ataukah suasana yang mencemaskan dan menakutkan.<sup>69</sup>

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor yang diperoleh dari hasil pengalaman belajarnya.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar ialah kegiatan pokok dalam keseluruhan dari proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana pola belajar yang dialami peserta didik sebagai anak didik. Berdasarkan penjelasan ini, maka pola kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada diri seorang yang belajar yang dilalui melalui latihan dan pengalaman. Ada banyak yang mewarnai belajar, yaitu:

- a) Faktor stimuli. Faktor stimuli dibagi dalam hal-hal yang berhubungan dengan panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan ekstern.

---

<sup>69</sup> Gunarto, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UISSULA PRES, 2013), 4-6

- b) Faktor metode belajar dipengaruhi oleh kegiatan berlatih dan praktek, over learning dan drill, resistasi selama belajar, pengenalan tentang hasil belajar, belajar dengan bagian-bagian dengan keseluruhan, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan belajar dan kondisi insentif.
- c) Faktor-faktor individual dipengaruhi oleh kematangan, usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani dan motivasi.<sup>70</sup>

Secara garis besar, proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatarbelakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah kemudian mengantuk dan lelah.

---

<sup>70</sup> Kompri, *Belajar Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017),39.

## b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor luar diri peserta didik yang ikut mempengaruhi belajar peserta didik, yang antara lain berasal dari orangtua, sekolah, dan masyarakat.

### 1) Faktor yang Berasal dari Orangtua

Faktor yang berasal dari orangtua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orangtua terhadap peserta didiknya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orangtua mendidik secara demokratis atau tidak. Dalam mendidik anak bersosialisasi dikenal 2 teori populer, yaitu refresif dan partisipatoris. Refresif cenderung menempatkan keinginan orangtua menjadi penting dimana komunikasi berjalan satu arah. Sedangkan sosialisasi partisipatoris menempatkan keinginan anak menjadi penting. Dengan demikian komunikasi berjalan dua arah atau seimbang. Pada refresif kepatuhan anak terhadap orangtua menjadi prioritas.

### 2) Faktor yang Berasal dari Sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah dapat berasal dari pendidik, mata pelajaran, dan metode yang diterapkan. Faktor pendidik banyak menjadi penyebab kegagalan belajar peserta didik, yaitu yang menyangkut kepribadian pendidik, kemampuan mengajarnya terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan peserta didik memusatkan perhatiannya kepada

yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Padahal keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Kemudian selanjutnya adalah sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa betah untuk belajar. Faktor sarana dan prasarana diantaranya yaitu: (1) Lahan tanah, antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga; (2) Bangunan, antara lain ruangan kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivis ekstrakurikuler; (3) perlengkapan, antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran, baik elektronik maupun manual.<sup>71</sup>

### 3) Faktor yang berasal dari Masyarakat

Peserta didik tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan peserta didik. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidaknya perkembangan peserta didik, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

---

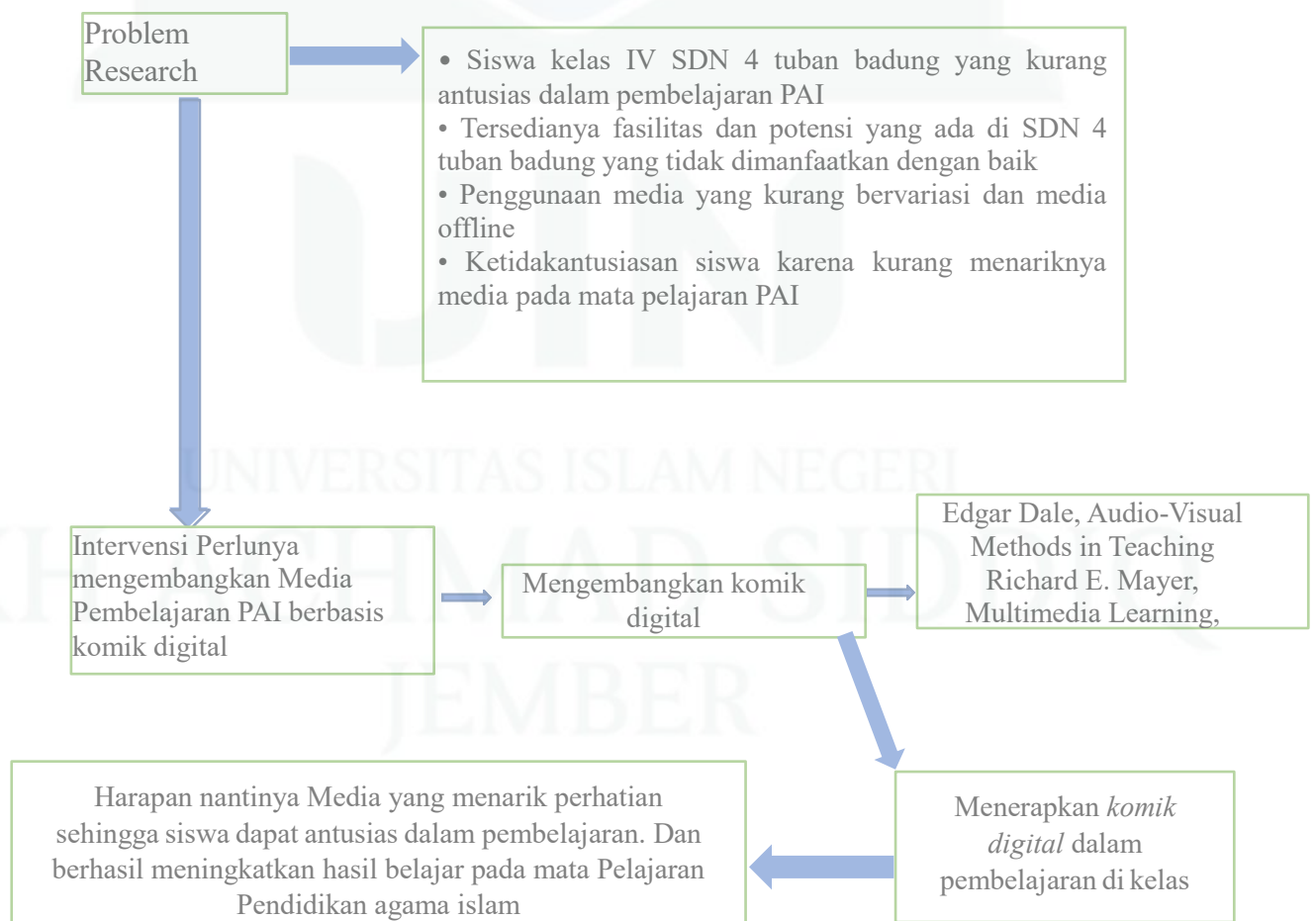
<sup>71</sup> Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), 9.



### C. Kerangka Konseptual

Era 4.0 adalah zaman pada era teknologi digital dan kecerdasan buatan. Era 4.0 merupakan adopsi teknologi yang semakin cepat dan luas dengan konektivitas yang semakin besar melalui internet dan jaringan nirkabel. Tujuannya untuk menciptakan sistem produksi yang lebih efisien, fleksibel, dan terintegrasi dengan memanfaatkan teknologi digital dan kecerdasan. Misalnya media teknologi komunikasi berupa handphone sudah menjadi primer bagi masyarakat. Teknologi yang seperti ini dapat juga dimanfaatkan dalam pendidikan yang dapat memudahkan dalam berkomunikasi.

Berikut peneliti paparkan kerangka berpikir dari penelitian yang akan peneliti lakukan:



### BAB III

#### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

##### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. *Research and Development (R&D)* adalah suatu produk penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diujikan keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan tersebut dapat berupa produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>72</sup> Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE dapat dideskripsikan sebagai berikut:

##### 1. *Analysis*

Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul

---

<sup>72</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

## 2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

## 3. *Development*

*Development* dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

## 4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik

awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

#### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.<sup>73</sup>

Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital dalam Pembelajaran PAI, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari guru serta siswa.

### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. **Analisis (*Analysis*)**, Tahapan langkah analisis yang pertama yakni dengan observasi serta wawancara ke sekolah, hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru belum pernah mengembangkan

---

<sup>73</sup> Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016) . 23.

media pembelajaran berbasis Digital. Langkah berikutnya yakni menganalisis kurikulum dengan menganalisis Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Indikator serta tujuan pembelajaran yang diambil dalam pembelajaran PAI

2. **Desain (*Design*)**, Pada tahap design yakni membuat rancangan Media Pembelajaran Komik Digital. Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis CP, TP, Indikator dan tujuan.

Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan:

- 1) Penyusunan Desain Pada aplikasi Pembelajaran, Meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, cover *komik* yang menggunakan aplikasi powerpoint untuk layout. Dengan memperhatikan warna dan penggunaan font yang sesuai. Komposisi warna berpengaruh dalam penyajian dan menanamkan basis pengetahuan anak agar mudah diterima. Menurut Goethe dan Itten, warna memberikan sebuah kesan atau pengaruh terhadap emosi manusia, dan disebut dengan pengertian dari psikologi warna.<sup>74</sup>
- 2) Perencanaan Penyajian Materi, Pada tahapan ini, langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni:

---

<sup>74</sup> Auria Farantika Yogananti, "Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website", *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

informasi pendukung pencapaian CP dan TP, kegiatan siswa untuk pencapaian CP, mencari video dan audio pendukung materi pembelajaran karena dalam media Pembelajaran Komik digital bisa menyisipkan gambar animasi

- 3) Perancangan Instrumen Penilaian, Butir-butir instrumen penilaian validitas disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas bahasa, validitas isi, dan validitas penyajian. Proses validasi aplikasi Pembelajaran komik *digital* dilaksanakan oleh 3 ahli, yaitu Ahli Desain, ahli materi, dan guru kelas. Penilaian Ahli Desain dilakukan berdasarkan 15 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian guru kelas dilakukan berdasarkan 9 butir item pertanyaan tentang validitas bahasa yang digunakan dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 12 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa. Penilaian siswa dilakukan berdasarkan 9 butir pertanyaan tentang kemudahan dan kemenarikan.

**3. Pengembangan (*Development*),** Tahap pengembangan merupakan fase implementatif dari desain yang telah direncanakan. Pada tahap ini, peneliti mulai mewujudkan desain storyboard menjadi produk komik digital menggunakan aplikasi Canva. Setiap halaman komik berisi kombinasi ilustrasi, teks dialog, dan narasi edukatif yang menggambarkan situasi pembelajaran nilai-nilai Islam. Setelah

desain selesai, produk diubah ke format flipbook interaktif agar pengguna dapat membuka dan menelusuri halaman layaknya membaca buku nyata, sehingga media dapat dijalankan di berbagai perangkat, baik laptop maupun gawai.

Setelah produk awal selesai, dilakukan proses validasi oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi komik dengan kurikulum, kebenaran nilai-nilai Islam, dan kejelasan pesan moral. Sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, navigasi, tipografi, warna, keseimbangan visual, dan kemudahan penggunaan. Proses validasi menghasilkan skor penilaian sekaligus saran perbaikan, seperti menyesuaikan warna latar agar kontras dengan teks, memperhalus transisi halaman, dan memperjelas balon percakapan agar mudah dibaca siswa. Setelah menerima masukan dari para ahli, peneliti melakukan revisi tahap pertama terhadap produk media. Revisi meliputi perbaikan tata letak, peningkatan kualitas visual, penambahan narasi yang lebih komunikatif, serta penyisipan ilustrasi yang lebih representatif terhadap konteks keislaman. Tahap pengembangan ini menghasilkan produk komik digital versi 1 yang siap diujicobakan kepada pengguna.

4. Implementasi (*Implementation*), Tahap implementasi merupakan fase penerapan media pembelajaran komik digital kepada pengguna sesungguhnya di lapangan. Implementasi dilakukan melalui uji coba



terbatas (small group test) pada 28 siswa kelas IV SDN No. 4 Tuban Kuta Badung. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti memberikan orientasi kepada guru kelas mengenai cara penggunaan media, baik melalui laptop maupun gawai.

Selanjutnya, media komik digital digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI dengan materi “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.” Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa berinteraksi langsung dengan media digital. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi aktivitas belajar siswa, mencatat keterlibatan, keaktifan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti alur cerita komik. Data observasi ini penting untuk menilai aspek kepraktisan dan daya tarik media.

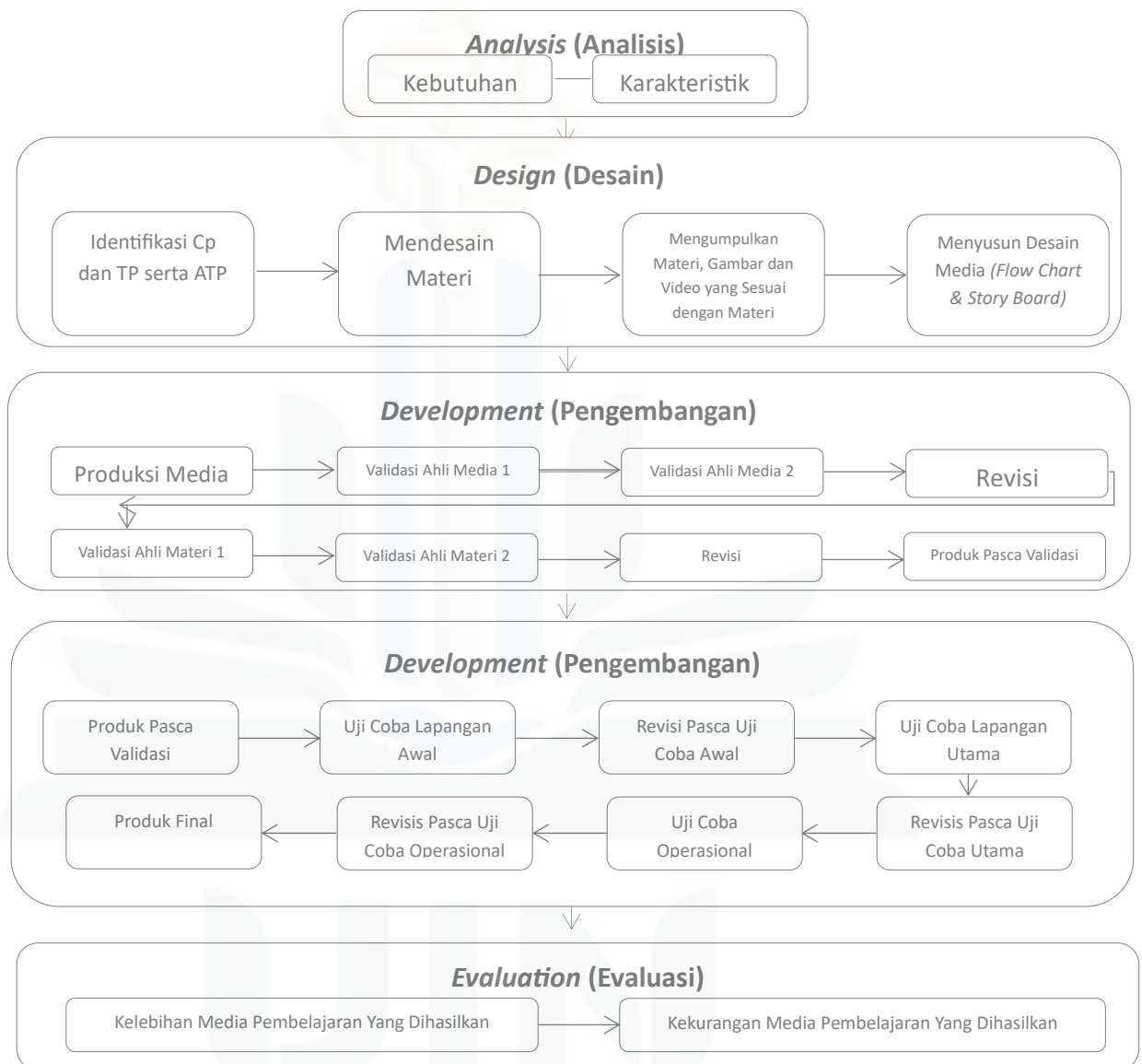
Setelah pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respon guna menilai kemudahan penggunaan media, tampilan visual, dan pemahaman terhadap isi komik. Guru juga mengisi angket yang menilai kemanfaatan media terhadap proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Data ini menjadi dasar untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

**5. Evaluasi (*Evaluation*),** Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap

pengembangan untuk memastikan setiap komponen produk telah sesuai dengan tujuan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi untuk menilai sejauh mana media komik digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Penilaian efektivitas dilakukan dengan menganalisis hasil pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999) dengan kategori: tinggi ( $g > 0,70$ ), sedang ( $0,30 \leq g \leq 0,70$ ), dan rendah ( $g < 0,30$ ). Hasil evaluasi ini digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk menilai kevalidan, sedangkan respon guru dan siswa digunakan untuk menilai kepraktisan.

Apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa media sudah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, maka produk dianggap layak untuk digunakan secara luas. Namun apabila ditemukan kekurangan, dilakukan revisi tahap akhir untuk menyempurnakan tampilan, alur cerita, serta aspek teknis media. Tahap evaluasi ini sekaligus menghasilkan produk final komik digital berbasis Canva, yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.



### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Pembelajaran Berbasis *komik digital* hasil pengembangan. Dalam uji coba produk ini meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing akan dipaparkan sebagai berikut:

## 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini disusun untuk memastikan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memenuhi aspek validitas konstruk, kepraktisan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran. Uji coba dilakukan secara bertahap dan sistematis melalui dua jenis uji utama, yaitu uji konstruk oleh para ahli (expert judgment) dan uji coba lapangan (field testing). Kedua uji ini saling berkaitan dan bertujuan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pengembangan, kebutuhan pengguna, serta konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

### a. Uji Konstruk oleh Ahli (Expert Judgment)

Uji konstruk merupakan tahap awal dalam menguji kelayakan teoretis media pembelajaran komik digital. Uji ini dilakukan dengan melibatkan dua kategori ahli, yaitu ahli materi Ibu Dr Lailatul Usriyah, M.Pd dan ahli media bapak Dr. Andi Shuardi, S.T., M.Pd. Ahli materi adalah dosen bidang Teknologi pembelajaran yang memiliki kompetensi akademik dalam pengembangan kurikulum, desain pembelajaran, serta pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai keislaman. Tugas utama ahli materi adalah menilai validitas isi dan konstruk pembelajaran, yang mencakup kesesuaian konten komik digital dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka,

kebenaran substansi ajaran Islam, serta relevansi pesan moral dan nilai-nilai karakter yang disampaikan dalam cerita. Selain itu, ahli materi juga mengevaluasi keterkaitan antara tujuan pembelajaran, narasi visual, dan dialog antar tokoh agar tetap mencerminkan prinsip-prinsip Islam yang mendidik dan kontekstual dengan kehidupan siswa sekolah dasar.

Sementara itu, ahli media adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan, desain komunikasi visual, dan media pembelajaran digital. Ahli media berperan dalam menilai validitas konstruk tampilan dan teknis media, yang mencakup kualitas desain, keseimbangan warna, keterbacaan teks, kemudahan navigasi, integrasi fitur interaktif, serta tingkat keterpaduan antara gambar, teks, dan audio. Melalui uji konstruk ini, diharapkan media komik digital tidak hanya layak secara substansi isi, tetapi juga memenuhi aspek teknis dan estetika sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan.

Proses uji konstruk dilakukan dengan menggunakan lembar validasi ahli yang terdiri dari indikator penilaian kuantitatif (menggunakan skala 1–4) dan kualitatif (saran dan masukan). Data yang diperoleh berupa nilai rata-rata persentase validitas untuk masing-masing aspek dan catatan revisi yang diberikan oleh ahli. Hasil analisis data menunjukkan tingkat validitas

media serta rekomendasi perbaikan. Masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian digunakan untuk merevisi konstruksi dan tampilan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Misalnya, ahli materi menyarankan penyederhanaan bahasa pada dialog antar tokoh agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak SD, sedangkan ahli media memberikan masukan terkait kontras warna dan penempatan teks agar tampilan lebih menarik dan mudah dibaca. Dengan demikian, hasil uji konstruk menghasilkan media komik digital versi revisi I yang telah valid secara teoritis untuk diuji pada tahap implementasi lapangan.

b. Uji Coba Lapangan (Field Testing)

Setelah media dinyatakan valid oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan (field test). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media ketika digunakan dalam situasi pembelajaran sebenarnya. Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN No. 4

Tuban Kuta Badung, Bali, karena sekolah ini memiliki karakteristik peserta didik yang heterogen baik secara sosial maupun budaya, sehingga relevan dengan konteks materi

*“Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.”*

Uji coba lapangan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu uji coba terbatas (kelompok kecil) dan uji coba luas (kelompok besar)

Pada uji coba terbatas, media diuji kepada sembilan siswa yang mewakili kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Tujuannya adalah untuk melihat kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta kejelasan alur cerita dan pesan moral dalam komik digital. Hasil dari tahap ini berupa data observasi terhadap respon siswa, catatan kesulitan penggunaan media, serta masukan dari guru kelas terkait kesesuaian media dengan rencana pembelajaran.

Selanjutnya, uji coba kelompok besar (lapangan utama) melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN No. 4 Tuban Kuta Badung yang berjumlah 28 siswa. Pada tahap ini, media digunakan dalam pembelajaran PAI selama dua kali pertemuan. Guru memanfaatkan media komik digital untuk menjelaskan nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam materi, sementara peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah pembelajaran menggunakan media selesai, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.



Data yang diperoleh dari uji coba lapangan meliputi tiga jenis data utama, yaitu:

- 1) Data kevalidan, yang diperoleh dari hasil uji konstruk oleh ahli materi dan ahli media.
- 2) Data kepraktisan, yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa terhadap kemudahan, daya tarik, dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran.
- 3) Data keefektifan, yang diperoleh dari hasil belajar siswa melalui perbandingan skor pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan komentar, tanggapan, dan saran dari validator, guru, serta siswa. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis Canva dan Web2Apk Builder ini layak digunakan karena memiliki tampilan menarik, mudah dioperasikan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian, uji konstruk dan uji coba lapangan dalam penelitian ini memberikan dasar empiris bahwa produk media yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis

dan efektif secara empiris. Tahapan ini memastikan bahwa media komik digital yang dihasilkan telah memenuhi tujuan pengembangan, yaitu menyediakan media pembelajaran interaktif yang mampu menanamkan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan menarik bagi siswa sekolah dasar di era digital.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini terdiri atas dua kelompok utama, yaitu kelompok ahli (validator) dan kelompok pengguna (siswa dan guru). Kedua kelompok tersebut memiliki peran penting dalam proses validasi, uji coba, dan penilaian efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

### **a. Ahli Materi dan Ahli Media (Validator)**

Kelompok pertama adalah para ahli atau validator yang bertugas menilai validitas konstruk dan isi media pembelajaran. Validator terdiri dari dua orang dosen yang dipilih berdasarkan kompetensi keilmuan dan pengalaman profesional dalam bidangnya masing-masing.

Validator pertama adalah Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I, dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember, yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan kurikulum dan pedagogi Pendidikan Agama

Islam. Beliau bertugas sebagai ahli materi, dengan fokus penilaian pada kesesuaian isi komik digital terhadap capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, kebenaran substansi ajaran Islam, relevansi nilai moral, serta kesesuaian konteks cerita dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam pelaksanaan validasi, ahli materi memberikan saran agar bahasa narasi dan dialog disederhanakan sesuai usia anak, mempertegas nilai-nilai Islam dalam setiap bagian cerita, serta menyesuaikan contoh perilaku tokoh dengan situasi sosial anak di sekolah dasar.

Validator kedua adalah Dr. Andi Suhardi, M.Pd., dosen Pr Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember yang memiliki keahlian di bidang desain komunikasi visual dan media pembelajaran digital. Beliau bertugas sebagai ahli media, dengan tanggung jawab menilai aspek tampilan, desain grafis, komposisi warna, keterbacaan teks, navigasi halaman, dan kemudahan penggunaan media oleh guru maupun siswa. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan beberapa catatan perbaikan, di antaranya memperbesar ukuran huruf dialog agar lebih mudah dibaca anak, mengatur kontras warna antara teks dan latar belakang,

serta menambahkan petunjuk penggunaan agar guru dapat mengoperasikan media secara mandiri.

Kedua validator memberikan penilaian melalui lembar validasi ahli yang menggunakan skala penilaian 1–5 dan dilengkapi dengan kolom saran kualitatif. Hasil rata-rata penilaian menunjukkan tingkat kevalidan media sebesar 94% untuk aspek materi dan 92% untuk aspek media, keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak.” Selain memberikan nilai kuantitatif, para ahli juga memberikan catatan revisi yang dijadikan dasar perbaikan terhadap media komik digital sebelum diujicobakan di sekolah. Dengan demikian, hasil validasi ini menghasilkan produk media versi 1 (revisi I) yang telah lolos uji konstruk baik dari sisi isi maupun tampilan.

b. Siswa dan Guru (Kelompok Uji Coba Lapangan)

Kelompok kedua yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN No. 4 Tuban Kuta Badung, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik sosial yang beragam, baik dari latar belakang budaya maupun agama, sehingga relevan dengan tema pembelajaran “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.” Uji coba dilakukan di kelas IV yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dengan rentang usia 9–10 tahun.

Untuk kepentingan uji coba, siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan kemampuan akademik, yaitu:

- a) Kelompok kemampuan tinggi (9 siswa), ditentukan berdasarkan nilai rapor di atas rata-rata kelas dan menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang baik.
- b) Kelompok kemampuan sedang (10 siswa), merupakan siswa dengan capaian nilai di sekitar rata-rata kelas dan memiliki kemampuan memahami materi dengan bimbingan.
- c) Kelompok kemampuan rendah (9 siswa), yaitu siswa dengan capaian nilai di bawah rata-rata dan membutuhkan bantuan lebih intensif dari guru dalam memahami konsep abstrak.

Guru yang terlibat dalam penelitian ini adalah Bapak Muslikh Riza, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung. Beliau berperan sebagai pengguna langsung (user) media pembelajaran komik digital sekaligus sebagai responden dalam penilaian kepraktisan media. Guru memberikan penilaian melalui lembar angket respon guru yang memuat indikator tentang kemudahan penggunaan media, kejelasan tampilan, keterpaduan dengan tujuan pembelajaran, dan manfaat media terhadap motivasi belajar siswa.

Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas (kelompok kecil) dan uji coba utama (kelompok besar).

- a) Uji coba terbatas melibatkan 9 siswa perwakilan dari masing-masing kategori kemampuan akademik untuk menilai keterbacaan, tampilan, dan daya tarik media.
- b) Uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas IV-B yang berjumlah 28 siswa untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar.

Data yang diperoleh dari kelompok siswa dan guru meliputi tiga jenis, yaitu:

- a) Data kepraktisan, diperoleh dari angket respon guru dan siswa yang menilai kemudahan, daya tarik, dan kebermanfaatan media.
- b) Data keefektifan, diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik digital.
- c) Data observasi, berupa catatan perilaku dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang digunakan untuk mendukung temuan kuantitatif.

Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media dengan tingkat kepraktisan mencapai 90,5%, sedangkan guru menilai media ini “sangat membantu” dalam memfasilitasi pembelajaran PAI. Selain itu, analisis N-Gain sebesar 0,648 menunjukkan bahwa media

komik digital yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari kategori sedang menuju tinggi

### 3. Jenis Data

Data kualitatif dikumpulkan melalui berbagai metode, seperti observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran guna mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media yang dikembangkan. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk merekam berbagai informasi yang mendukung analisis, termasuk catatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa. Data kualitatif ini membantu dalam memahami konteks pembelajaran secara lebih komprehensif serta menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pengembangan dan evaluasi produk. Angket ini menghasilkan nilai atau angka yang digunakan untuk memastikan hasil penelitian lebih akurat dan objektif. Responden dalam angket ini mencakup Ahli Desain, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang bertugas menilai validitas serta kelayakan media yang dikembangkan. Selain itu, siswa kelas IV SD No. 4 Tuban juga turut memberikan masukan sebagai pengguna akhir produk, sehingga data kuantitatif dapat



mencerminkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Setiap ahli memberikan evaluasi berdasarkan kriteria spesifik dalam bidangnya masing-masing, sementara siswa memberikan umpan balik berdasarkan pengalaman langsung mereka dengan produk tersebut. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang merupakan bagian integral dari penelitian ini. Validitas memastikan bahwa angket yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas memastikan konsistensi hasil yang diperoleh dari angket tersebut.

Selain itu, Uji N-gain juga dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman atau keterampilan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Uji N-gain memberikan gambaran tentang efektivitas produk dalam meningkatkan pembelajaran siswa, dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*. Semua data kuantitatif yang diperoleh dari berbagai uji ini memberikan dasar yang kuat untuk melakukan analisis lebih lanjut, membantu peneliti dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk, serta memberikan arah yang jelas untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar produk tersebut dapat lebih efektif dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang valid dan relevan terkait kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran komik digital. Tiga jenis instrumen utama yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah observasi, angket, dan tes. Setiap instrumen dirancang untuk mengukur aspek yang berbeda sesuai dengan tujuan dan tahapan dalam model pengembangan ADDIE.

##### a. Validitas

##### 1) Angket

Angket digunakan untuk mengetahui persepsi dan tanggapan dari dua pihak utama: guru dan siswa. Angket untuk guru berfungsi mengukur kepraktisan dan kelayakan media dari perspektif pendidik, sedangkan angket untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan, serta kenyamanan dalam menggunakan media komik digital.

Angket disusun dalam bentuk skala Likert, dengan pilihan jawaban seperti: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Beberapa aspek yang diukur melalui angket guru antara lain: (1) kesesuaian isi dengan kurikulum, (2) kemudahan dalam penggunaan, (3) kejelasan pesan pembelajaran, dan (4) potensi media dalam meningkatkan

pemahaman siswa. Sementara itu, angket siswa mengukur: (1) daya tarik visual media, (2) kemudahan memahami isi cerita, (3) keterlibatan emosional terhadap tokoh dan alur cerita, serta (4) kebermanfaatan media dalam memahami materi pelajaran PAI.

Angket juga dilengkapi kolom saran dan komentar terbuka, agar responden dapat memberikan masukan secara bebas yang tidak tertampung dalam pilihan skala.

#### b. Praktikalitas

##### 1) Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati langsung proses pembelajaran dan interaksi antara siswa dengan media komik digital yang dikembangkan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh data kualitatif mengenai kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media, respon siswa selama proses belajar, serta tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator seperti: perhatian siswa terhadap media, aktivitas siswa selama pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti cerita komik, keterlibatan dalam diskusi, serta tanggapan spontan terhadap isi materi.

Lembar observasi ini diisi oleh peneliti atau guru yang berperan sebagai observer, baik dalam uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar. Observasi membantu peneliti mengetahui bagaimana efektivitas media secara langsung dalam konteks kelas.

c. Efektivitas

1) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital. Tes yang diberikan berupa pre-test dan post-test dengan bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran sesuai dengan materi PAI yang dikembangkan dalam media komik digital.

Pre-test diberikan sebelum siswa menggunakan media komik digital untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan media, untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar. Perbandingan nilai pre-test dan post-test menjadi indikator utama untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan.

Soal-soal dalam instrumen tes disusun dengan mengacu pada Taksonomi Bloom, mencakup aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Validasi soal dilakukan oleh ahli materi agar kesesuaian isi dan tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

## **5. Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yang relevan. Instrumen tersebut berfungsi mempermudah peneliti dalam memperoleh informasi secara akurat mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **a. Observasi**

Observasi dilakukan secara langsung di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung melalui pengamatan aktivitas belajar mengajar di kelas. Tujuannya untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karakteristik siswa, serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media.

### **b. Wawancara**

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru PAI kelas IV. Wawancara bersifat semi-terstruktur dan bertujuan untuk memperdalam informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang sesuai, sekaligus

mengonfirmasi hasil observasi tentang kendala dan harapan guru dalam proses pembelajaran.

c. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan dan respon terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen angket diberikan kepada ahli desain, ahli materi, guru kelas, serta siswa kelas IV sebagai responden. Angket tersebut dirancang menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1–5 untuk menilai aspek isi, tampilan, dan kebermanfaatan media komik digital.

d. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Tes berupa *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan dalam uji coba lapangan terbatas. Hasilnya menjadi dasar untuk menilai efektivitas media komik digital dalam meningkatkan pemahaman materi PAI.

e. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil angket, serta nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung yang memperkuat temuan penelitian.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa Ahli Desain, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Kuesioner yang dipakai dalam

penelitian ini berbentuk daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai media Pembelajaran Komik Digital yang telah dirancang, menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5. Adapun kriteria penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Skala Penilaian**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Berikut ini merupakan pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *digital*:

1) Instrumen Validasi

a) Angket Validasi Ahli Desain

Angket validasi Ahli Desain dikembangkan berdasarkan indikator berikut:

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Ahli Desain**

**Aspek Tampilan Visual**

No	Pernyataan	Skor
1	Desain visual media komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	Penggunaan warna dan ilustrasi pada media mendukung pemahaman isi materi.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5



No	Pernyataan	Skor
3	Tata letak dan komposisi gambar serta teks mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4	Ukuran huruf dan elemen grafis sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Animasi atau efek flipbook (jika ada) berjalan lancar dan tidak mengganggu.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### B. Aspek Fungsionalitas dan Navigasi

No	Pernyataan	Skor
6	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa dan guru.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Terdapat navigasi atau fitur yang memudahkan penggunaan (misalnya tombol panah, halaman balik, dll.).	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
8	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
9	Format media mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
10	Waktu pemuatan (loading) media cukup cepat dan stabil.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

### C. Aspek Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
11	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI dengan baik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
12	Media komik digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13	Media memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri oleh siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14	Komik digital mampu menyampaikan pesan keislaman secara komunikatif dan visual.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

b) Angket Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Ahli Materi**

**Aspek Kesesuaian Materi**

No	Pernyataan	Skor
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	Materi yang disajikan dalam komik mencakup nilai-nilai Islam secara utuh dan benar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3	Isi materi dalam komik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Komik mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

**B. Aspek Keakuratan dan Kelayakan Materi**

No	Pernyataan	Skor
6	Informasi atau narasi dalam komik sesuai dengan sumber rujukan Islam yang valid.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Tidak terdapat kesalahan konsep atau penafsiran dalam isi komik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
8	Ilustrasi mendukung pemahaman materi secara tepat.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
9	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10	Materi dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

### C. Aspek Keterpaduan dan Kebermaknaan

No	Pernyataan	Skor
11	Komik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
12	Materi dalam komik membentuk karakter islami siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13	Cerita dalam komik memuat pesan moral yang dapat diteladani.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14	Komik mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai keislaman.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Integrasi nilai-nilai Islam disampaikan secara kontekstual dan komunikatif.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

c) Instrumen Respon Siswa

Tabel 3.4

#### Instrumen Respon Siswa

No.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan media komik digital.		

2.	Media komik digital membuat saya lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam.		
3.	Saya lebih tertarik belajar dibandingkan sebelumnya setelah menggunakan komik digital.		
4.	Gambar dan cerita dalam komik digital sangat menarik bagi saya.		
5.	Komik digital membantu saya mengingat isi materi lebih lama.		
6.	Saya merasa pembelajaran dengan komik digital lebih menyenangkan daripada cara biasa.		
7.	Saya dapat membaca dan memahami isi komik digital tanpa bantuan guru.		
8.	Saya ingin menggunakan media komik digital lagi di pelajaran berikutnya.		
9.	Saya menjadi lebih memahami nilai-nilai keislaman melalui cerita dalam komik digital.		
10.	Saya merasa lebih aktif dan termotivasi saat belajar dengan komik digital.		

**Sumber: BSNP (Dimodifikasi)**

d) Lembar Observasi

Lembar observasi di peruntukan untuk Mengamati keterlibatan siswa, respon siswa, dan efektivitas media komik digital dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Keterangan Skor:

1 = Tidak Terlihat

2 = Terlihat Sebagian

3 = Terlihat Cukup Jelas

4 = Terlihat Sangat Jelas

Tabel 3.5 Lembar Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor*	Keterangan
1	Perhatian siswa	Siswa memperhatikan media komik saat ditampilkan di depan kelas	1–4	
2	Keterlibatan siswa dalam membaca	Siswa aktif membaca setiap bagian komik secara mandiri atau berkelompok	1–4	

3	Antusiasme terhadap isi cerita	Siswa menunjukkan minat (senyum, tanya jawab, diskusi singkat) saat membaca komik	1-4	
4	Pemahaman isi cerita	Siswa mampu menceritakan ulang isi komik dengan benar	1-4	
5	Partisipasi dalam diskusi kelas	Siswa aktif menjawab/bertanya dalam sesi diskusi setelah membaca komik	1-4	
6	Respons terhadap nilai-nilai Islam dalam cerita	Siswa menunjukkan sikap positif terhadap pesan/nilai yang disampaikan dalam cerita	1-4	
7	Penggunaan media secara teknis	Siswa dapat mengoperasikan media (membalik halaman, memperbesar, dll.) dengan baik	1-4	
8	Suasana pembelajaran secara umum	Kelas berjalan kondusif, siswa fokus, dan mengikuti pembelajaran dengan tertib	1-4	

#### e) Tes

Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Komik Digital* yang telah dikembangkan. Tes ini berupa Pre-test dan Post-test dengan soal berupa uraian sebanyak 5 soal. Pre-test ini diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan untuk Post-test diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *media Pembelajaran berbasis Digital*. Berikut kisi-kisi tes soal:

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal**

No.	Indikator yang Diukur	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswa dapat menyebutkan arti dari sikap saling menghargai	Pilihan Ganda	1
2	Siswa mampu memberikan contoh perilaku saling menghargai di lingkungan sekolah	Pilihan Ganda	2
3	Siswa memahami pentingnya menghargai perbedaan agama, budaya, dan suku bangsa	Pilihan Ganda	3

4	Siswa mampu mengidentifikasi manfaat hidup rukun dalam keberagaman	Pilihan Ganda	4
5	Siswa dapat memilih sikap yang tepat saat melihat teman berbeda pendapat	Pilihan Ganda	5
6	Siswa mampu menuliskan pengertian sikap toleransi	Isian Singkat	6
7	Siswa dapat menuliskan dua contoh sikap menghargai teman dari suku yang berbeda	Isian Singkat	7
8	Siswa mampu menuliskan dampak jika tidak saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari	Isian Singkat	8
9	Siswa dapat menuliskan salah satu ayat Al-Qur'an yang menganjurkan sikap toleransi	Isian Singkat	9
10	Siswa mampu menuliskan pengalaman pribadi dalam menghargai teman yang berbeda	Isian Singkat	10

## 6. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk melihat dan menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis analisis data, meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### 1) Analisis Deskriptif Kualitatif.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, desain, guru dan tanggapan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mendeskripsikan data kualitatif berupa saran, tanggapan dan kritikan yang didapat dari angket. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Analisis data digunakan untuk memperbaiki



produk media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Komik Digital* yang berorientasi kemampuan berpikir kritis.

a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui interrater dan instrumen angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Komik Digital* ini dimaksud untuk menguji kevalidannya yang dikembangkan dan apakah penggunaan media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media yang baik atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan bahan ajar tersebut.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

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

Keterangan:

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:

**Tabel 3.8**

**Kriteria Kevalidan Media Berbasis**

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$85 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$69 \leq V - ah < 84$	Valid

3.	$53 \leq V - ah < 68$	Cukup Valid
4.	$37 \leq V - ah < 52$	Kurang Valid
5.	$20 \leq V - ah < 36$	Sangat Kurang Valid

b) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data pada tingkat kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket yang disebarkan kepada guru dan siswa setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Komik Digital* ini, selain itu data kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *komik digital* ini juga diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada observer yang mengamati jalannya uji kelompok sedang.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

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

Keterangan:

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Kepraktisan Media Komik digital**

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$81 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$61 \leq V - ah < 80$	Valid
3.	$41 \leq V - ah < 60$	Cukup Valid
4.	$21 \leq V - ah < 40$	Kurang Valid
5.	$0 \leq V - ah < 20$	Sangat Kurang Valid

### c) Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O2) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Komik Digital* pada Materi PAI. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan. Rumus N-Gain dirumuskan sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

Keterangan:

$S_{post}$  = skor rata-rata posttest (setelah pembelajaran menggunakan media)

$S_{pre}$  = skor rata-rata pretest (sebelum pembelajaran menggunakan media)

$S_{max}$  = skor maksimum yang dapat dicapai

Rumus ini digunakan untuk menghitung tingkat peningkatan hasil belajar (gain) yang diperoleh siswa setelah pembelajaran dengan media komik digital. Nilai N-Gain menunjukkan rasio

peningkatan dari kemampuan awal menuju kemampuan maksimal yang mungkin dicapai. Semakin tinggi nilai N-Gain, semakin efektif media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah nilai N-Gain diperoleh, interpretasi efektivitas dilakukan berdasarkan kategori kriteria efektivitas menurut Hake (1999) seperti berikut:

Rentang Nilai N-Gain (g)	Kriteria Efektivitas	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi (High)	Sangat efektif / peningkatan tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang (Medium)	Cukup efektif / peningkatan sedang
$g < 0,30$	Rendah (Low)	Kurang efektif / peningkatan rendah

Dalam penelitian ini, hasil analisis N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN No. 4 Tuban Kuta Badung. Data pretest dan posttest yang diperoleh dari 28 siswa menunjukkan peningkatan skor yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media komik digital. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,648, yang berada dalam kategori sedang (medium). Berdasarkan kriteria Hake, hal ini berarti bahwa media pembelajaran komik digital berbasis Canva dan Web2Apk Builder yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.”<sup>75</sup>

<sup>75</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), 111.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian ini berfokus pada upaya pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, yang melahirkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa komik digital. Media ini dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tujuan utama pengembangan komik digital ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali.

Dalam perancangannya, media ini tidak hanya menyajikan materi keagamaan secara visual dan naratif yang menarik, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai keislaman melalui cerita yang inspiratif dan mudah dipahami. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu:

##### **1. Tahap Analisis**

Dalam rangka mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan efektif, analisis kebutuhan menjadi langkah awal yang sangat krusial. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, serta untuk menemukan solusi yang tepat guna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, analisis kebutuhan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: kebutuhan siswa, kebutuhan kurikulum, dan kebutuhan sarana dan prasarana.

Ketiganya saling terkait dan membentuk landasan konseptual dalam pengembangan media pembelajaran komik digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD No. 4 Tuban, Kuta, Kabupaten Badung, Bali.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil observasi awal dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD No. 4 Tuban menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mengaktifkan keterlibatan mereka secara menyeluruh dalam proses belajar. Kondisi ini diperparah dengan masih dominannya penggunaan metode ceramah, yang bersifat satu arah dan membuat siswa cenderung pasif. Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, siswa terlihat kurang antusias, cenderung diam, bahkan kesulitan mengungkapkan ide maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa proses belajar belum mampu menggugah rasa ingin tahu siswa secara maksimal, apalagi dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Sebagai peserta didik usia sekolah dasar, siswa SD memiliki karakteristik belajar yang khas, di mana mereka lebih menyukai bentuk pembelajaran yang konkret, visual, interaktif, dan penuh dengan unsur cerita atau narasi. Mereka lebih mudah memahami informasi jika

disampaikan dalam bentuk visual yang menarik, seperti gambar, ilustrasi, atau animasi yang disertai alur cerita yang logis dan sesuai dengan kehidupan nyata mereka. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru PAI di sekolah tersebut, yang menyampaikan bahwa mayoritas siswa cenderung kurang fokus saat materi disampaikan melalui media powerpoint yang didominasi oleh teks dan gambar statis. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini berdampak langsung terhadap rendahnya pemahaman dan pencapaian hasil belajar mereka.

Data kuantitatif hasil ulangan harian siswa pada materi "Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman" juga mendukung temuan ini. Dari total 28 siswa yang mengikuti evaluasi, hanya 4 siswa atau sekitar 14,3% yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKM (70), sementara sisanya sebanyak 24 siswa (85,7%) belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 63,8. Angka ini menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik kognitif dan afektif siswa sekolah dasar. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran berupa komik digital dianggap sebagai solusi potensial karena dapat menggabungkan teks, gambar, dan narasi dalam bentuk cerita yang mampu membangun imajinasi, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.



Selain itu, kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menyenangkan juga berkaitan erat dengan perkembangan aspek spiritual dan nilai karakter. Melalui cerita yang disampaikan dalam bentuk komik digital, nilai-nilai keislaman seperti toleransi, saling menghargai, kejujuran, dan tanggung jawab dapat disampaikan secara eksplisit maupun implisit, yang secara bertahap akan membantu membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, dalam proses pengembangannya, media komik digital ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media edukatif yang berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual secara efektif.

**Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa**

<b>Aspek yang Dianalisis</b>	<b>Temuan Lapangan</b>	<b>Kebutuhan yang Diidentifikasi</b>	<b>Solusi/Inovasi yang Direncanakan</b>
Karakteristik belajar siswa SD	Siswa cenderung menyukai gambar, cerita, dan aktivitas visual; kurang merespon media teks statis	Media belajar yang visual, menarik, dan naratif	Komik digital dengan ilustrasi dan cerita bernilai Islami yang kontekstual
Motivasi belajar	Motivasi rendah saat pembelajaran PAI; siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif	Metode dan media yang membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional	Komik sebagai media interaktif yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan empati siswa
Keterampilan berpikir dan berbahasa	Kesulitan menyampaikan ide secara lisan dan tertulis	Media yang mendorong siswa berpikir kritis dan menyusun kalimat secara logis dan komunikatif	Komik digital dengan dialog dan narasi yang menstimulasi kemampuan menyusun gagasan
Capaian hasil belajar PAI (data kuantitatif)	Rata-rata nilai: 63,8 Jumlah siswa belum tuntas (nilai <70): 24 siswa (85,7%)	Diperlukan media yang mampu meningkatkan pemahaman konsep keagamaan yang abstrak	Komik digital sebagai media konkret untuk menjembatani

			pemahaman konsep abstrak
--	--	--	-----------------------------

**b. Analisis Kebutuhan Kurikulum**

Pengembangan media pembelajaran komik digital juga mempertimbangkan secara mendalam keterkaitannya dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Kurikulum Merdeka yang mulai diimplementasikan secara bertahap di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar, menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), penguatan karakter, serta integrasi nilai-nilai keagamaan dan kebangsaan ke dalam setiap proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PAI, kurikulum ini menuntut guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

Salah satu kompetensi inti dalam mata pelajaran PAI di tingkat sekolah dasar adalah membentuk sikap religius dan sosial siswa melalui pemahaman nilai-nilai ajaran Islam yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Materi seperti "Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman" merupakan bagian dari upaya membangun kesadaran multikulturalisme dan toleransi antarumat beragama sejak dini. Namun, realita pembelajaran di SD No. 4 Tuban menunjukkan bahwa guru masih kesulitan mengimplementasikan pembelajaran yang kontekstual dan menyentuh ranah afektif siswa secara optimal. Hal ini terjadi karena

belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan kurikulum baru yang menuntut proses belajar berbasis pengalaman dan eksplorasi.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran idealnya menggunakan metode dan media yang mampu merangsang daya pikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif siswa. Penggunaan komik digital sejalan dengan arah kebijakan kurikulum ini karena menyajikan materi dengan pendekatan naratif yang dapat menggugah rasa empati dan pemahaman terhadap nilai-nilai ajaran Islam dalam konteks kehidupan sosial. Komik digital yang disusun dengan ilustrasi menarik dan alur cerita yang dekat dengan dunia siswa sekolah dasar memungkinkan guru menyampaikan materi PAI secara lebih bermakna, sekaligus mengembangkan kompetensi literasi visual dan literasi moral siswa.

**Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Kurikulum**

<b>Komponen Kurikulum</b>	<b>Fakta Lapangan</b>	<b>Kebutuhan Kurikulum</b>	<b>Peran Komik Digital</b>
Pendekatan pembelajaran	Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran aktif, eksploratif, dan kontekstual	Media pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif	Komik sebagai media naratif yang memungkinkan eksplorasi nilai dan diskusi
Integrasi nilai karakter	Nilai toleransi, menghargai perbedaan, dan nilai Islam belum tertanam optimal dalam pembelajaran konvensional	Media yang menyajikan nilai moral dan keislaman secara konkret dan aplikatif	Cerita dalam komik menyisipkan nilai Islam yang kontekstual dengan kehidupan siswa
Tujuan pembelajaran PAI	Menumbuhkan sikap religius, sosial, dan pemahaman ajaran Islam secara aplikatif	Kegiatan belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif	Komik digital menghadirkan pembelajaran berbasis cerita, empati, dan penghayatan nilai

Diferensiasi dan variasi sumber belajar	Guru masih mengandalkan media LKS, buku paket, dan powerpoint statis	Dibutuhkan variasi media belajar yang sesuai gaya belajar visual dan auditori siswa	Komik digital hadir sebagai alternatif sumber belajar yang fleksibel dan menyenangkan
---	--	---	---

### c. Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD No. 4 Tuban Kuta, diketahui bahwa keterbatasan sarana pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas seperti LCD proyektor, perangkat komputer, dan jaringan internet yang memadai masih belum tersedia secara optimal di ruang kelas. Akibatnya, guru sulit untuk mengintegrasikan media berbasis multimedia secara efektif dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Namun, di sisi lain, sebagian besar siswa memiliki akses terhadap perangkat gawai sederhana, seperti tablet atau ponsel pintar yang dapat digunakan secara bergantian. Hal ini membuka peluang bagi penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang ringan, mudah diakses, dan tidak memerlukan perangkat berat atau aplikasi rumit. Oleh karena itu, pengembangan media dalam bentuk komik digital menjadi alternatif terbaik yang dapat menjawab tantangan keterbatasan fasilitas tersebut. Komik digital yang berbasis file PDF atau format ringan lainnya dapat digunakan secara offline maupun online tanpa memerlukan koneksi internet yang stabil atau perangkat canggih.

Kondisi sarana yang terbatas juga berdampak pada rendahnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, diketahui bahwa selama ini guru hanya mengandalkan powerpoint, LKS, dan buku teks sebagai media pembelajaran. Keterbatasan waktu untuk mengembangkan media baru secara mandiri juga menjadi kendala serius. Guru menyampaikan bahwa selain mengajar, mereka memiliki beban administratif yang tinggi, sehingga tidak memiliki cukup waktu dan tenaga untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik siswa. Dalam konteks ini, media komik digital yang telah dirancang secara profesional oleh peneliti akan sangat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran PAI yang lebih kontekstual dan interaktif.

Meskipun sarana pendukung multimedia di sekolah belum sepenuhnya memadai, penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran tetap dapat dioptimalkan melalui kerja sama antara guru, siswa, dan orang tua. Guru dapat memberikan komik dalam bentuk file kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri di rumah, atau digunakan dalam pembelajaran kelompok dengan bantuan gawai yang tersedia. Fleksibilitas media ini menjadikan komik digital sebagai pilihan strategis dalam kondisi terbatas sekalipun.

**Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana**

<b>Aspek Fasilitas Pembelajaran</b>	<b>Kondisi Saat Ini di Sekolah</b>	<b>Dampak terhadap Pembelajaran</b>	<b>Alternatif Solusi melalui Komik Digital</b>
Ketersediaan perangkat teknologi	Tidak tersedia LCD proyektor di semua kelas; komputer terbatas; internet tidak stabil	Pembelajaran berbasis media digital sulit dilakukan secara langsung di ruang kelas	Komik digital dapat dibaca melalui HP/tablet siswa di rumah atau dibagikan dalam bentuk cetak
Ketersediaan media pembelajaran	Guru menggunakan powerpoint, LKS, buku teks; tidak ada media interaktif	Siswa cepat bosan; pembelajaran monoton; nilai-nilai sulit ditanamkan secara menyenangkan	Komik menyajikan cerita dan gambar; mampu menarik perhatian siswa secara visual dan emosional
Waktu guru untuk membuat media	Beban administratif tinggi; guru tidak sempat mengembangkan media berbasis teknologi	Kurangnya inovasi dalam pembelajaran dan variasi penyajian materi	Komik digital dirancang peneliti untuk meringankan beban guru dan langsung siap digunakan
Akses siswa terhadap perangkat pribadi	Beberapa siswa memiliki HP atau tablet di rumah	Ada potensi penggunaan media berbasis file ringan (PDF)	Komik digital dapat dibagikan sebagai bahan belajar mandiri atau kelompok

## 2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti memfokuskan perencanaan pengembangan media pembelajaran yang mampu merespons permasalahan pembelajaran secara relevan dan kontekstual di lingkungan sekolah dasar. Mengacu pada hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang sebuah media komik digital yang diorientasikan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, naratif, dan menyenangkan. Media ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan siswa yang cenderung menyukai pembelajaran

berbasis cerita dan gambar, sekaligus membantu meningkatkan pemahaman konsep keislaman yang bersifat abstrak.

Komik digital ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar serta kondisi faktual sekolah, seperti belum tersedianya perangkat multimedia lengkap di setiap kelas dan keterbatasan akses internet. Oleh karena itu, media ini disusun agar dapat diakses secara fleksibel baik dalam bentuk cetak maupun digital (file PDF), yang dapat dibaca melalui perangkat sederhana seperti ponsel atau tablet. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah maupun secara kelompok di sekolah dengan bimbingan guru.

Selain menyajikan materi PAI secara visual dan naratif, desain komik digital ini juga diarahkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kontekstual. Alur cerita yang disusun dalam komik mengandung nilai-nilai Islam yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti sikap toleransi, empati, dan saling menghargai dalam keberagaman. Dengan demikian, komik digital ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter yang sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

#### **a. Membuat Modul Ajar**

Langkah awal dalam proses pengembangan media komik digital adalah menyusun modul ajar sebagai acuan sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Modul ajar ini disusun berdasarkan alur capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dalam



Kurikulum Merdeka yang berlaku pada jenjang sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV. Modul ini menjadi panduan utama dalam merancang skenario pembelajaran, termasuk integrasi media komik digital di dalamnya.

Penyusunan modul ajar diawali dengan mengidentifikasi kompetensi yang akan dicapai, yaitu terkait dengan materi “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman”. Materi ini dipilih karena memuat nilai-nilai toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan, yang sangat relevan ditanamkan kepada peserta didik sejak dini. Setelah itu, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang berfokus pada tiga aspek utama: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tujuan ini kemudian dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran yang dirancang secara runtut, kontekstual, dan aktif, dengan penggunaan media komik digital sebagai alat bantu utama.

Dalam modul ajar ini, setiap kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada bagian inti, siswa diarahkan untuk membaca dan memahami isi komik digital yang telah disiapkan, kemudian melakukan diskusi, refleksi, dan latihan soal berdasarkan cerita dalam komik tersebut. Modul ini juga memuat strategi diferensiasi, agar pembelajaran tetap dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa yang beragam. Selain itu, disiapkan juga lembar kerja siswa (LKS) dan instrumen asesmen yang

terintegrasi dengan isi komik, sehingga proses penilaian tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

**b. Merancang komik digital dengan canva**

Setelah modul ajar disusun secara sistematis, langkah selanjutnya adalah merancang media komik digital sebagai bahan ajar utama yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam tahapan ini, peneliti memilih platform Canva sebagai alat bantu desain visual yang dinilai efektif, fleksibel, dan mudah digunakan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis ilustrasi dan narasi.

Proses perancangan dimulai dengan menyusun alur cerita (storyline) yang sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu tema "Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman". Cerita disusun dalam bentuk dialog antar tokoh yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan sekolah dan masyarakat yang multikultural. Setiap dialog dan adegan dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman, seperti toleransi, kasih sayang, kerja sama, dan empati terhadap perbedaan. Peneliti memastikan bahwa narasi dalam komik tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu menggugah kesadaran emosional dan sosial peserta didik.

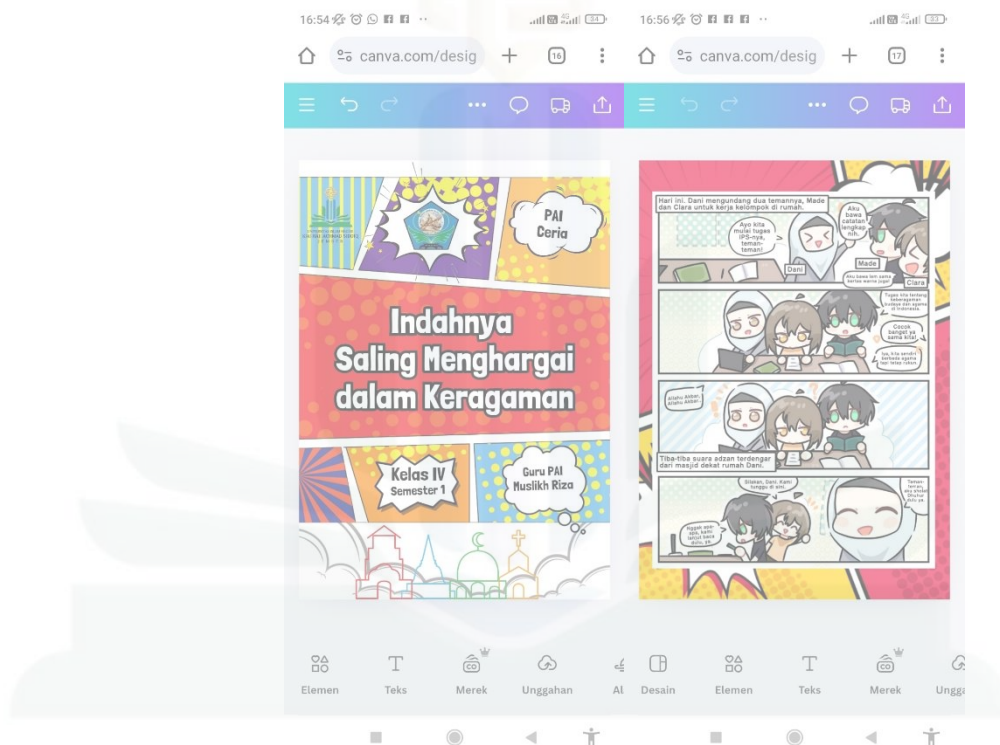
Selanjutnya, peneliti menggunakan Canva untuk mendesain setiap panel komik, mulai dari menentukan karakter tokoh, latar tempat, balon percakapan, hingga elemen visual pendukung lainnya. Canva dipilih karena memiliki berbagai template komik siap pakai, koleksi

ilustrasi yang beragam, serta fitur desain yang intuitif. Dengan menggunakan Canva, peneliti dapat mengatur tata letak teks dan gambar secara seimbang, memastikan keterbacaan narasi, dan menghadirkan nuansa visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan warna cerah, ekspresi wajah tokoh, serta latar yang menyerupai lingkungan siswa menjadi strategi utama dalam membangun keterhubungan emosional antara isi komik dan kehidupan nyata peserta didik.

Komik digital yang dirancang kemudian disusun dalam format PDF agar dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti ponsel, tablet, atau laptop. Format ini juga memungkinkan guru untuk mencetak komik dalam bentuk fisik jika diperlukan. Selain itu, file komik digital dapat dibagikan melalui platform pembelajaran daring atau media sosial sekolah, sehingga pembelajaran dapat tetap berlangsung meskipun dalam kondisi terbatasnya fasilitas di sekolah.

Dalam proses desain ini, peneliti juga memperhatikan prinsip kesesuaian isi dengan kurikulum, kelayakan bahasa, dan kemenarikan visual, agar komik yang dihasilkan tidak hanya layak dari sisi pedagogis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam format visual yang menarik dan naratif, komik digital ini diharapkan mampu memberikan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.



**Gambar 4.1 Desain Komik digital menggunakan canva**

c. Membuat Tes untuk Mengukur Hasil Belajar

Sebagai bagian dari evaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menyusun instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media komik digital. Penyusunan soal dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan prinsip validitas isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Soal-soal pilihan ganda ini disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang tertuang dalam modul ajar, khususnya yang berkaitan dengan materi “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman”. Materi ini memuat nilai-nilai Islam yang berhubungan dengan toleransi, perbedaan, kerja sama, dan empati antar sesama, yang seluruhnya disampaikan melalui media komik digital yang telah dirancang. Oleh karena itu, soal-soal yang dikembangkan bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami isi cerita, mengidentifikasi pesan moral, serta mengaitkan nilai-nilai keislaman dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Dalam proses penyusunan, peneliti memperhatikan tingkat kesulitan soal, dengan membagi soal ke dalam kategori mudah, sedang, dan sukar, guna memperoleh distribusi yang proporsional. Pilihan jawaban disusun secara logis dan tidak menyesatkan, dengan satu jawaban benar dan tiga pengecoh (distraktor) yang masih berada dalam konteks materi. Soal juga disesuaikan dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa SD, agar tidak menimbulkan bias pemahaman.

### 3. Tahap Pengembangan

Setelah menyelesaikan tahap desain secara komprehensif, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan, yang menjadi inti dari proses realisasi produk. Pada fase ini, peneliti merealisasikan desain awal menjadi produk utuh berupa media komik digital interaktif. Komik digital ini dikembangkan

dengan memadukan unsur teks naratif, ilustrasi visual yang menarik, dialog tokoh yang komunikatif, serta elemen interaktif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menampilkan materi Pendidikan Agama Islam secara informatif, tetapi juga dikemas dalam alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sesuai konteks sosial budaya lokal di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali.

Tujuan dari pengembangan komik digital ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, sekaligus menjawab tantangan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Produk ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara materi keagamaan yang bersifat normatif dengan kehidupan nyata siswa yang dinamis, serta menjadi solusi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Untuk memastikan kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan, peneliti kemudian melakukan proses validasi oleh para ahli, yang mencakup dua bidang penting, yakni validasi ahli materi dan validasi ahli desain pembelajaran/media.

Ahli materi dimintai masukan untuk menilai kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar, keakuratan konten keagamaan, kedalaman materi, serta relevansi pesan moral dan nilai-nilai Islami yang disampaikan. Validasi ini penting agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dan mendidik dari sisi substansi keilmuan PAI.

Ahli desain dilibatkan untuk mengevaluasi aspek visual, teknis, dan keterpaduan multimedia, termasuk alur cerita, ilustrasi, navigasi, tipografi, dan interaktivitas. Validasi ini bertujuan agar komik digital tidak hanya layak dari sisi isi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi dari para ahli ini menjadi landasan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk komik digital yang telah dikembangkan. Proses pengembangan ini dilakukan secara iteratif dan berbasis pada umpan balik yang konstruktif, demi memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar layak, efektif, dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Berikut hasil validasi ahli materi dan desain

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam rangka memastikan kualitas isi dari komik digital yang dikembangkan, peneliti melibatkan seorang ahli materi untuk melakukan proses validasi. Ahli materi yang diminta memberikan penilaian adalah seorang dosen dari lingkungan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang memiliki latar belakang keahlian di bidang pendidikan serta penguasaan terhadap materi ajar Pendidikan Agama Islam. Validasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana materi dalam komik digital telah sesuai dengan standar kurikulum, kebenaran isi, serta relevansinya terhadap capaian pembelajaran yang diharapkan.



Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket yang telah dirancang oleh peneliti, dengan menggunakan skala penilaian Likert lima tingkat, mulai dari pilihan sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, hingga sangat tidak setuju, berikut hasilnya:

### Aspek Kesesuaian Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2	Materi yang disajikan dalam komik mencakup nilai-nilai Islam secara utuh dan benar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3	Isi materi dalam komik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
No	Pernyataan	Skor
5	Komik mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

### Aspek Keakuratan dan Kelayakan Materi

No	Pernyataan	Skor
6	Informasi atau narasi dalam komik sesuai dengan sumber rujukan Islam yang valid.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Tidak terdapat kesalahan konsep atau penafsiran dalam isi komik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
8	Ilustrasi mendukung pemahaman materi secara tepat.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
9	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5



10	Materi dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
----	--	---

### Aspek Keterpaduan dan Kebermaknaan

No	Pernyataan	Skor
11	Komik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
12	Materi dalam komik membentuk karakter islami siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
13	Cerita dalam komik memuat pesan moral yang dapat diteladani.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
14	Komik mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai keislaman.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Integrasi nilai-nilai Islam disampaikan secara kontekstual dan komunikatif.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### b. Hasil Validasi Ahli Desain

Selain validasi dari sisi substansi materi, peneliti juga melibatkan seorang Ahli Desain untuk mengevaluasi aspek teknis dan desain dari komik digital yang dikembangkan. Ahli Desain yang dimintai pendapat merupakan seorang dosen di lingkungan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan latar belakang keahlian di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran digital. Keterlibatan Ahli Desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa komik digital tidak hanya layak secara isi, tetapi

juga memiliki kualitas tampilan, struktur navigasi, dan fungsi interaktif yang mendukung efektivitas pembelajaran.

Proses validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang disusun oleh peneliti, yang diisi oleh Ahli Desain berdasarkan pengamatan langsung terhadap produk komik digital yang telah dikembangkan. Instrumen validasi menggunakan skala Likert lima poin, yakni sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut hasilnya:

#### Aspek Tampilan Visual

No	Pernyataan	Skor
1	Desain visual media komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	Penggunaan warna dan ilustrasi pada media mendukung pemahaman isi materi.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3	Tata letak dan komposisi gambar serta teks mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4	Ukuran huruf dan elemen grafis sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Animasi atau efek flipbook (jika ada) berjalan lancar dan tidak mengganggu.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### Aspek Fungsionalitas dan Navigasi

No	Pernyataan	Skor
6	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa dan guru.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
7	Terdapat navigasi atau fitur yang memudahkan penggunaan (misalnya tombol panah, halaman balik, dll.).	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
8	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
9	Format media mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10	Waktu pemuatan (loading) media cukup cepat dan stabil.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

**. Aspek Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor
11	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI dengan baik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
12	Media komik digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13	Media memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri oleh siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14	Komik digital mampu menyampaikan pesan keislaman secara komunikatif dan visual.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

#### 4. Tahap Implementasi

Setelah produk media pembelajaran komik digital berhasil dikembangkan melalui tahap development, peneliti melanjutkan proses penelitian ke tahap berikutnya, yaitu implementasi. Pada tahap ini, peneliti mengaplikasikan atau mengimplementasikan produk hasil pengembangan dalam situasi pembelajaran nyata di kelas IV SD Negeri 4 Tuban Kuta Badung. Kegiatan implementasi bertujuan untuk menguji kesiapan,

keberfungsian, serta keterterimaan media komik digital dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.

Dalam tahap ini, guru mata pelajaran untuk menggunakan media komik digital dalam proses pembelajaran tatap muka. Siswa dilibatkan secara aktif dalam membaca, memahami, dan mendiskusikan isi komik yang telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran yang tercantum dalam modul ajar. Peneliti juga melakukan observasi, memberikan instrumen penilaian, dan mencatat berbagai respon siswa serta guru selama proses implementasi berlangsung. Data yang dikumpulkan dari tahap ini akan menjadi dasar untuk mengevaluasi kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, serta memberikan masukan untuk perbaikan pada tahap evaluasi

Setelah produk komik digital berhasil disusun dan melalui tahap validasi oleh ahli desain dan materi pada tahap development, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu implementasi. Tahapan ini menjadi bagian penting dalam proses penelitian pengembangan karena berfungsi untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media komik digital yang telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran riil. Implementasi dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Tuban Kuta Badung, dengan menggunakan rancangan pembelajaran yang merujuk pada modul ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) yang telah dibuat oleh guru kelas bersangkutan. Fokus pembelajaran pada tahap ini adalah materi "Indahnya Saling

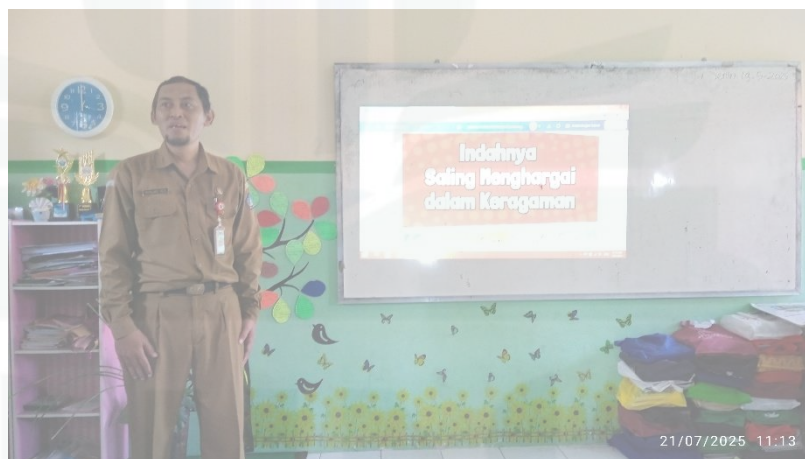
Menghargai dalam Keragaman", yang selaras dengan isi komik digital sebagai produk utama pengembangan.

a. Kegiatan Pembuka

Pelaksanaan implementasi dimulai dari kegiatan pendahuluan yang berlangsung dalam suasana penuh semangat dan kekeluargaan. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, menyapa peserta didik satu per satu, serta menanyakan kabar dan kondisi mereka secara hangat. Guru juga memeriksa kehadiran siswa dan memastikan kesiapan mental dan fisik mereka untuk mengikuti pembelajaran. Suasana kelas kemudian dibangun lebih positif dengan aktivitas penyemangat, seperti menyanyikan lagu ceria atau memberikan tepuk semangat yang dipandu guru dan siswa. Salah satu siswa dipilih secara bergiliran untuk memimpin doa pembuka, sebagai bagian dari penguatan karakter spiritual dalam keseharian. Setelah doa, guru menjelaskan pentingnya memulai kegiatan belajar dengan niat dan memohon keberkahan dari Allah Swt. sebagai bentuk penguatan nilai religius dalam proses pembelajaran.

Setelah kelas tenang dan fokus, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit agar peserta didik memahami arah dan harapan dari pembelajaran hari itu. Tujuan tersebut di antaranya adalah agar siswa mampu mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah, menyebutkan ajaran kebaikan dari Islam dan agama lain, serta menunjukkan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga memaparkan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan oleh siswa, seperti membaca buku teks, mengamati komik digital, berdiskusi kelompok, serta menulis kesimpulan. Di akhir kegiatan pembuka, guru memberikan asesmen diagnostik berupa pertanyaan awal yang bersifat eksploratif, seperti “Apakah kalian pernah bertemu dengan teman dari latar belakang yang berbeda?”, atau “Apa yang kalian pahami tentang kebaikan dalam Islam?”, untuk mengukur pemahaman awal dan pengalaman siswa sebelum menerima materi.



Gambar 4.2 Guru Membuka Pembelajaran

#### b. Kegiatan Inti

Selanjutnya, kegiatan beralih ke bagian inti pembelajaran, yang merupakan momen utama dalam implementasi media komik digital. Guru pertama-tama meminta siswa membaca materi ajaran kebaikan dalam agama Islam dari buku teks siswa secara bersama-sama. Setelah itu, dilakukan tanya jawab untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Guru kemudian memperkenalkan media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Komik ini

ditampilkan melalui LCD proyektor dan laptop, dan secara bergantian juga dibagikan dalam bentuk flipbook digital ke perangkat siswa yang tersedia. Dalam kegiatan ini, siswa diminta mengamati secara saksama isi komik digital yang memuat cerita tentang sikap toleransi antarumat beragama, interaksi sosial yang mencerminkan kebaikan, serta pengalaman keberagaman di lingkungan sekolah.

Setelah pengamatan, guru menyampaikan beberapa pertanyaan pemantik untuk menggugah pemikiran kritis dan empati siswa terhadap isi komik, misalnya “Apa yang kamu rasakan setelah membaca cerita ini?” atau “Apakah kamu pernah mengalami hal serupa di lingkunganmu?”. Siswa kemudian diminta berdiskusi dalam kelompok kecil (2–3 orang) dan mengisi worksheet yang telah disiapkan. Isi worksheet mencakup latihan-latihan seperti mengidentifikasi sikap baik dalam cerita, menuliskan contoh perilaku menghargai perbedaan, serta menuliskan pengalaman pribadi terkait keberagaman. Proses diskusi ini dipandu oleh guru dan peneliti yang bertindak sebagai fasilitator dan observer. Guru juga menilai keterampilan sosial dan kerjasama siswa selama berdiskusi, serta mencatat partisipasi mereka menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun sebelumnya.

Kegiatan inti ini menjadi bukti nyata bahwa media komik digital memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya membaca dan mencatat, tetapi juga melakukan aktivitas reflektif, berdialog dengan teman, serta



mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Komik digital sebagai media ajar terbukti mampu menghidupkan kelas dan menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya dirasakan kaku atau membosankan.



Gambar 4.3 Guru Menjelaskan materi dan mengimplemengtasikan  
Produk

#### c. Kegiatan Penutup

Setelah seluruh rangkaian kegiatan inti selesai, guru memandu kegiatan penutup pembelajaran. Pada tahap ini, siswa diajak untuk menyusun kesimpulan bersama mengenai nilai-nilai kebaikan yang telah dipelajari. Mereka diminta menyampaikan secara lisan ataupun tertulis, tentang makna keragaman sebagai kehendak Allah (sunnatullah), pentingnya sikap toleransi, serta bentuk-bentuk nyata kebaikan yang bisa dilakukan di sekolah maupun di rumah. Guru menegaskan kembali poin-poin penting dari pembelajaran hari itu dan menyampaikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan menunjukkan kemajuan.



Guru kemudian memberikan tugas rumah yang bersifat penguatan, seperti membuat cerita pendek tentang pengalaman hidup berdampingan dengan teman yang berbeda agama atau budaya. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru menyampaikan preview materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang pentingnya saling menghormati antarumat beragama. Kegiatan ditutup dengan menyanyikan lagu nasional atau daerah secara bersama-sama, diiringi rasa kebersamaan dan antusiasme. Guru kemudian memimpin doa penutup dan mengucapkan salam sebagai penanda berakhirnya proses pembelajaran.



Gambar 4.4 Guru Menutup Pembelajaran

#### **d. Respon Peserta didik**

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital selesai dilaksanakan, peneliti melanjutkan proses implementasi dengan memberikan angket respon kepada peserta didik. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media komik digital yang telah dikembangkan dirasakan

menarik dan praktis oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Respon siswa menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kepraktisan dan keterterimaan media pembelajaran dari sudut pandang pengguna langsung, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 4 Tuban Kuta Badung.

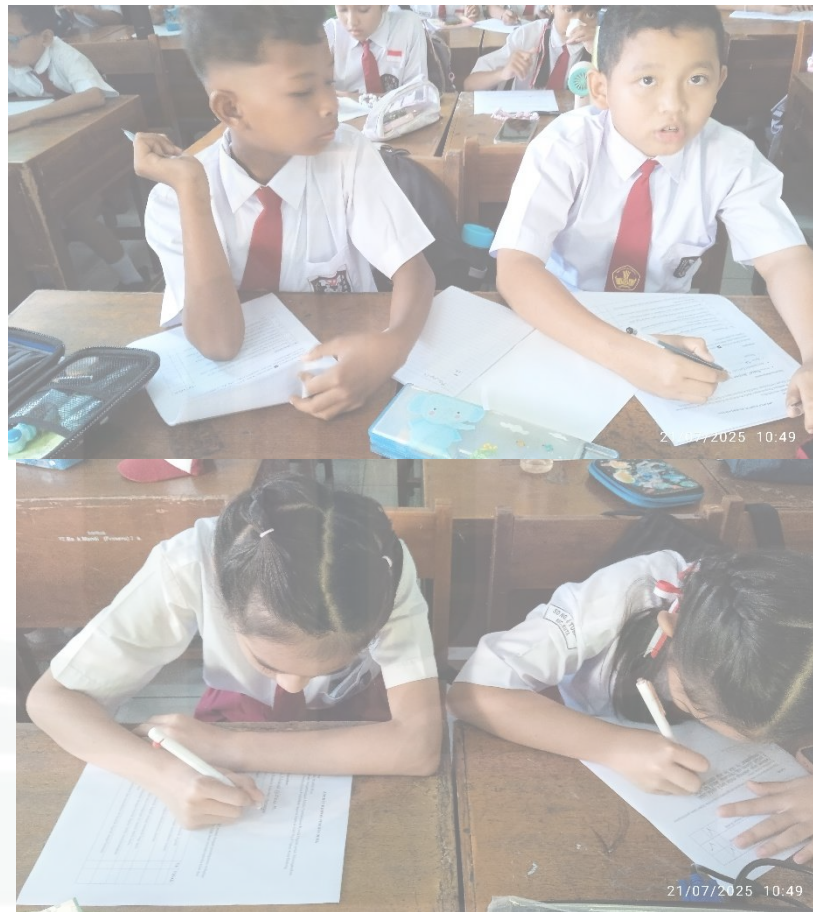
Angket respon disusun dalam bentuk pernyataan-pernyataan sederhana dan komunikatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Pernyataan-pernyataan tersebut disusun berdasarkan dua aspek utama, yaitu: (1) daya tarik media, yang mencakup tampilan visual, cerita, dan ilustrasi yang digunakan dalam komik; serta (2) kemudahan penggunaan, yang meliputi kemudahan membaca, memahami isi komik, dan mengikuti instruksi yang terdapat di dalamnya. Angket ini menggunakan skala Guttman, yakni pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”, agar memudahkan peserta didik dalam merespon dan menghindari kebingungan dalam interpretasi skala.

Proses pengisian angket dilakukan secara langsung di kelas setelah kegiatan pembelajaran ditutup oleh guru. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang cara mengisi angket secara jujur dan mandiri tanpa tekanan atau pengaruh dari teman. Peneliti juga menyampaikan bahwa tidak ada jawaban yang salah, dan seluruh respon yang diberikan akan digunakan untuk meningkatkan kualitas media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, setiap siswa menerima satu lembar angket dan diminta untuk membacanya

dengan saksama, serta memberi tanda centang (✓) pada pilihan “Ya” atau “Tidak” sesuai pendapat dan pengalaman pribadi mereka terhadap media yang digunakan.

Selama proses pengisian berlangsung, peneliti dan guru memberikan pendampingan ringan untuk menjawab jika ada siswa yang belum memahami maksud pernyataan dalam angket. Hal ini dilakukan agar seluruh peserta didik dapat memberikan respon secara akurat dan sesuai dengan pengalaman mereka. Setelah angket dikumpulkan, peneliti melakukan analisis terhadap hasil tanggapan siswa, baik secara kuantitatif dalam bentuk persentase jawaban maupun secara kualitatif melalui komentar atau tanggapan terbuka yang disediakan di bagian akhir angket.

Hasil dari angket respon ini memberikan gambaran umum bahwa mayoritas peserta didik merasa antusias dan tertarik dengan media komik digital yang digunakan. Banyak dari mereka menyatakan bahwa cerita dalam komik mudah dipahami, ilustrasinya menyenangkan, dan isi pesan yang disampaikan melalui gambar dan percakapan tokoh membantu mereka lebih mengerti tentang nilai-nilai toleransi dan kebaikan dalam Islam. Dari sisi praktis, siswa merasa media ini mudah diakses dan digunakan, baik melalui perangkat laptop guru maupun melalui salinan digital yang dibagikan.



Gambar 4.5 Peserta didik Mengisi Angket Respon

Selain memberikan angket respon, peneliti juga melakukan wawancara terbuka secara langsung kepada beberapa peserta didik sebagai bagian dari upaya menggali informasi secara mendalam mengenai pengalaman belajar mereka menggunakan media komik digital. Wawancara dilakukan secara individual dan informal, setelah pembelajaran berakhir, dengan pendekatan yang santai agar peserta didik merasa nyaman dan terbuka dalam menyampaikan pendapat.

Wawancara ini bertujuan untuk melengkapi data kuantitatif dari angket, serta memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang

bagaimana peserta didik memaknai penggunaan media tersebut dalam proses belajar Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman. Pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka dan dikembangkan dari aspek kepraktisan, keterbacaan, ilustrasi, dan pengalaman emosional siswa selama menggunakan komik.

Berikut adalah kutipan data mentah wawancara dari beberapa peserta didik yang diwawancarai:

“Mudah, soalnya tulisannya besar dan gambarnya lucu-lucu. Aku bisa ngerti ceritanya walaupun cuma lihat gambarnya aja.”<sup>76</sup>

Respon ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki tingkat keterbacaan yang baik, dengan dukungan visual yang mampu menjelaskan isi materi tanpa harus bergantung penuh pada teks. Data diatas ditambah oleh siswa Lain

“Aku suka ceritanya tentang anak-anak yang beda agama tapi masih main bareng. Jadi kita nggak boleh milih-milih teman.”

Anak ini menangkap pesan moral dari isi komik dengan baik. Artinya, komik berhasil menginternalisasi nilai toleransi secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Data diatas diperkuat oleh bukti foto dokumentasi peneliti wawancara dengan peserta didik:

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan Siswa Pada Tanggal 21 Juli 2025





Gambar 4.6 Wawancara Dengan Peserta didik

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan sebagai bagian akhir dari proses pengembangan media komik digital untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 4 Tuban Kuta Badung. Evaluasi dilakukan dengan menelaah secara menyeluruh hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang telah diimplementasikan sebelumnya. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari para ahli, guru, dan peserta didik, diketahui bahwa produk media pembelajaran komik digital memiliki sejumlah keunggulan yang menonjol. Pertama, dari aspek daya tarik visual, komik digital ini mampu membangkitkan minat belajar peserta

didik karena ilustrasi yang menarik, warna yang cerah, dan karakter tokoh yang dekat dengan dunia anak-anak. Kedua, dari segi isi materi, media ini berhasil menyajikan nilai-nilai PAI secara kontekstual dan mudah dipahami melalui alur cerita yang sederhana namun bermakna. Ketiga, dari aspek kepraktisan, komik digital ini mudah digunakan baik secara daring maupun luring, dapat ditayangkan melalui laptop dan LCD, maupun dibaca melalui perangkat pribadi siswa. Keunggulan-keunggulan ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

Meskipun demikian, proses evaluasi juga mengungkapkan beberapa kelemahan dan keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan selanjutnya. Salah satu kelemahan yang ditemukan adalah keterbatasan akses perangkat digital secara merata di antara seluruh siswa. Dalam beberapa kasus, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi untuk membaca komik digital secara mandiri, sehingga masih sangat tergantung pada media proyektor guru. Selain itu, terdapat beberapa dialog dalam komik yang dinilai terlalu panjang oleh sebagian siswa, sehingga membutuhkan pembacaan lebih lambat untuk memahami isi ceritanya. Hal ini menunjukkan bahwa perlu ada penyederhanaan narasi atau penyesuaian bahasa agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Di sisi lain, dalam hal teknis, beberapa guru juga menyampaikan perlunya panduan penggunaan media yang lebih rinci agar dapat digunakan secara mandiri tanpa selalu bergantung pada pengembang media.

Berdasarkan hasil evaluasi ini, peneliti menyadari pentingnya melakukan penyempurnaan produk di masa mendatang, baik dari segi konten maupun teknis. Diharapkan, media komik digital ini tidak hanya digunakan pada satu materi saja, tetapi dapat dikembangkan lebih luas untuk berbagai tema dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lain yang berbasis nilai. Ke depan, produk ini juga dapat disinergikan dengan platform pembelajaran daring atau Learning Management System (LMS), sehingga memiliki jangkauan yang lebih luas dan fleksibel. Peneliti juga berharap media ini dapat direplikasi dan dimanfaatkan oleh guru-guru lain di berbagai sekolah sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran karakter dan nilai, khususnya di era digital yang menuntut pendekatan visual, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan perbaikan berkelanjutan dan dukungan dari berbagai pihak, media komik digital ini diharapkan mampu menjadi sarana pendidikan yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif bagi generasi muda.

## **B. ANALISIS DATA**

Analisis data dalam penelitian ini ditunjukkan melalui hasil validitas yang diperoleh berdasarkan penilaian dari Ahli Desain, ahli materi, serta tanggapan dari guru PAI kelas IV dan peserta didik di SD Negeri 4 Tuban Kuta Badung. Validasi dari sisi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Agama Islam dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN KHAS Jember yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Agama Islam dari institusi yang sama, sekaligus berperan sebagai pengampu mata pelajaran PAI kelas IV di SD



Negeri 4 Tuban. Selain itu, respon peserta didik juga menjadi bagian penting dalam analisis data untuk menilai kelayakan, keterterimaan, dan ketertarikan terhadap media komik digital yang dikembangkan.

#### 1. Analisis Data Kelayakan/Validitas Produk

Pada tahap ini, media komik digital yang telah dikembangkan divalidasi oleh satu ahli materi dan satu Ahli Desain. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan, baik dari sisi isi materi, tampilan desain, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Masukan dan saran dari para validator pada tahap ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan di kelas. Adapun hasil validasi yang telah diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Analisis Data Ahli Desain Media

Tujuan dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Aspek yang dinilai dalam media pembelajaran ini meliputi aspek kepraktisan dan tampilan visual. Penilaian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Adapun hasil analisis data dari penilaian Ahli Desain disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4**

#### **Hasil Analisis Validasi Ahli Desain media**

NO	Pernyataan	Skor yang di Peroleh dari Validator	Skor Max
1	Desain visual media komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	5
2	Penggunaan warna dan ilustrasi pada media mendukung pemahaman isi materi.	4	5
3	Tata letak dan komposisi gambar serta teks mudah dipahami.	3	5
4	Ukuran huruf dan elemen grafis sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	3	5
5	Animasi atau efek flipbook (jika ada) berjalan lancar dan tidak mengganggu.	4	5
6	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa dan guru.	5	5
7	Terdapat navigasi atau fitur yang memudahkan penggunaan (misalnya tombol panah, halaman balik, dll.).	5	5
8	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.	5	5
9	Format media mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline.	4	5
10	Waktu pemuatan (loading) media cukup cepat dan stabil.	5	5
11	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI dengan baik.	4	5
12	Media komik digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	4	5
13	Media memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri oleh siswa.	4	5
14	Komik digital mampu menyampaikan pesan keislaman secara komunikatif dan visual.	4	5
15	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.	5	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>63</b>	<b>75</b>

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 84\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain media, diperoleh gambaran bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dari sisi tampilan visual dan kepraktisan penggunaan. Validasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana desain media mendukung keterpahaman siswa terhadap isi materi Pendidikan Agama Islam sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Terdapat 15 butir pernyataan yang dinilai oleh validator, dengan total skor maksimum sebesar 75 dan total skor yang diperoleh adalah 63. Dengan menggunakan rumus validitas ahli desain ( $V\text{-ah} = T_{se}/T_{sh} \times 100\%$ ), diperoleh hasil sebesar 84%, yang menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “valid” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Secara lebih rinci, aspek visual dari media mendapat respons yang positif. Pada indikator pertama, yakni desain visual komik yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, media memperoleh skor 4 dari 5, menunjukkan bahwa desain visual telah sesuai dengan kebutuhan psikologis dan minat anak usia sekolah dasar. Hal ini juga diperkuat oleh skor 4 untuk aspek penggunaan warna dan ilustrasi yang mendukung pemahaman materi, serta kemampuan media dalam

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Meski demikian, masih terdapat beberapa poin yang mendapat skor 3, seperti tata letak gambar dan teks, serta ukuran huruf dan elemen grafis. Hal ini menunjukkan adanya masukan untuk penyempurnaan lebih lanjut, terutama dalam aspek keterbacaan dan kenyamanan visual, agar seluruh elemen dapat diakses dan dipahami secara optimal oleh semua peserta didik.

Sementara itu, dari sisi fungsionalitas dan kepraktisan, media menunjukkan performa yang sangat baik. Beberapa indikator seperti kemudahan pengoperasian oleh siswa dan guru, tersedianya navigasi yang membantu penggunaan, aksesibilitas lintas perangkat (komputer, tablet, smartphone), serta kemampuan media untuk diakses secara online maupun offline memperoleh skor maksimum, yaitu 5. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah responsif dan adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran, termasuk di lingkungan sekolah dengan fasilitas teknologi yang terbatas.

Selain itu, aspek pedagogis juga mendapat perhatian. Komik digital ini dinilai mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI, memungkinkan pembelajaran mandiri, serta menyampaikan pesan keislaman secara komunikatif dan visual. Meskipun beberapa skor masih berada di angka 4, namun secara umum, hal ini menunjukkan bahwa media telah mampu menyajikan konten keislaman secara

menarik, kontekstual, dan sesuai dengan pendekatan karakter visual anak SD.

Dengan hasil validasi sebesar 84%, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki keunggulan pada aspek visual yang menarik, kemudahan penggunaan, serta dukungan terhadap tujuan pembelajaran. Adapun beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan ke depannya adalah tata letak dan ukuran elemen visual, agar media menjadi semakin optimal untuk digunakan secara luas. Secara keseluruhan, hasil validasi ini memperkuat keyakinan bahwa produk yang dikembangkan layak diimplementasikan dalam pembelajaran dan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

b. Analisis Data Ahli Desain materi

Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap dengan melibatkan ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media komik digital telah sesuai dengan kurikulum, mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI secara optimal. Berdasarkan hasil penilaian dari validator, media yang dikembangkan telah mengalami beberapa revisi dan penyempurnaan, sesuai dengan masukan yang diberikan. Penyempurnaan tersebut meliputi perbaikan redaksi dialog dalam komik, penyederhanaan narasi

agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat literasi siswa sekolah dasar, serta penambahan elemen visual yang lebih kontekstual dan mampu menarik perhatian siswa.

Data validasi materi diperoleh melalui angket penilaian kelayakan isi yang diisi oleh validator ahli materi. Hasil penilaian kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk skor pada Tabel 4.7 Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dalam media komik digital ini telah selaras dengan kompetensi dasar kurikulum PAI kelas IV, disusun secara sistematis dan komunikatif, serta mengandung nilai-nilai spiritual dan sosial yang sesuai dengan tema pembelajaran “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.” Selain itu, penggunaan ilustrasi visual yang ekspresif, alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan percakapan antar tokoh yang bernuansa edukatif dinilai mampu meningkatkan daya tarik media dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pesan keislaman yang disampaikan.

Melalui proses validasi ini, dapat dipastikan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi standar akademik dan pedagogis, serta memiliki tingkat keberterimaan yang tinggi terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini dinilai mampu menerjemahkan konsep-konsep keislaman yang bersifat abstrak menjadi sajian yang konkret, menarik, dan mudah dicerna, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam membantu guru

menyampaikan nilai-nilai agama secara lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun hasil lengkap dari analisis data validasi materi terhadap media komik digital yang dikembangkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5

## Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

NO	Pernyataan	Skor yang di Peroleh dari Validator	Skor Max
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV SD.	5	5
2	Materi yang disajikan dalam komik mencakup nilai-nilai Islam secara utuh dan benar.	5	5
3	Isi materi dalam komik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.	5	5
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.	5	5
5	Komik mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret.	5	5
6	Informasi atau narasi dalam komik sesuai dengan sumber rujukan Islam yang valid.	4	5
7	Tidak terdapat kesalahan konsep atau penafsiran dalam isi komik.	5	5
8	Ilustrasi mendukung pemahaman materi secara tepat.	4	5
9	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD.	5	5
10	Materi dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	5	5
11	Komik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI.	5	5
12	Materi dalam komik membentuk karakter islami siswa.	5	5



13	Cerita dalam komik memuat pesan moral yang dapat diteladani.	5	5
14	Komik mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai keislaman.	4	5
15	Integrasi nilai-nilai Islam disampaikan secara kontekstual dan komunikatif.	4	5
TOTAL SKOR		71	75

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 94.67\%$$

Hasil validasi materi terhadap media komik digital menunjukkan bahwa tingkat kevalidan isi yang disajikan berada dalam kategori sangat valid, dengan perolehan skor total 71 dari skor maksimal 75, atau setara dengan persentase 94,67%. Penilaian ini diperoleh dari satu orang ahli materi Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar, dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian kelayakan isi materi yang mencakup 15 pernyataan kualitatif.

Secara rinci, media komik digital ini dinilai sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV serta selaras dengan arah Kurikulum Merdeka, sebagaimana dibuktikan oleh skor maksimal pada indikator nomor 1 dan 3. Materi juga dianggap menyampaikan nilai-nilai keislaman secara utuh, benar, dan kontekstual, sehingga relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini ditunjukkan melalui indikator ke-2, ke-10, dan ke-15, yang masing-masing memperoleh skor tinggi, dengan sedikit masukan

pada aspek penyampaian nilai secara lebih komunikatif dan memperkuat relevansi sosial.

Salah satu kekuatan utama dari media ini adalah kemampuannya dalam menyederhanakan konsep-konsep abstrak keagamaan menjadi sajian konkret, yang divisualisasikan dalam bentuk narasi cerita dan ilustrasi yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Hal ini terlihat dari skor maksimal pada indikator ke-4, ke-5, dan ke-9, yang menilai tingkat keterpahaman dan kesesuaian materi dengan karakteristik siswa. Selain itu, ilustrasi dan cerita yang digunakan dalam komik dianggap mampu memperkuat pemahaman, membentuk karakter islami, dan menanamkan pesan moral yang dapat diteladani oleh peserta didik, sebagaimana terlihat dari indikator ke-8, ke-12, dan ke-13.

Meski secara keseluruhan memperoleh hasil yang sangat baik, masih terdapat beberapa catatan yang perlu menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut. Misalnya pada indikator ke-6, ke-8, ke-14, dan ke-15, validator memberi skor 4 dari 5, yang mengindikasikan adanya ruang penyempurnaan terutama pada penguatan referensi rujukan Islam yang lebih eksplisit, penajaman ilustrasi yang lebih langsung menggambarkan nilai keislaman, serta upaya lebih lanjut dalam mendorong berpikir kritis dan reflektif siswa terhadap nilai-nilai yang ditampilkan dalam cerita.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi sesuai

kurikulum dan kompetensi, tetapi juga berhasil menghadirkan pembelajaran yang komunikatif, visual, dan dekat dengan dunia nyata siswa, sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun spiritual.

c. Analisis Data Ahli Desain dan Materi

Hasil analisis validasi terhadap materi dan desain media komik digital menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik dari segi isi dan tampilan. Validasi dilakukan oleh dua pihak yang berkompeten di bidangnya, yaitu seorang ahli materi Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar dan seorang ahli desain media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen skala Likert terhadap sejumlah indikator yang mencerminkan aspek keakuratan materi, kesesuaian dengan kurikulum, keterbacaan, visualisasi, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa.

Dari sisi validasi materi, media komik digital memperoleh skor total 71 dari 75, atau setara dengan 94,67%, yang dikategorikan sebagai “sangat valid”. Capaian ini mencerminkan bahwa isi komik telah sepenuhnya sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV Kurikulum Merdeka, menyampaikan nilai-nilai Islam secara utuh, benar, dan kontekstual, serta mampu membentuk karakter islami siswa melalui cerita dan ilustrasi yang disajikan. Media juga dinilai mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak keagamaan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, isi narasi dan dialog antar tokoh dalam komik telah dianggap sesuai dengan sumber rujukan Islam yang valid, meskipun

terdapat sedikit catatan dari validator untuk memperkuat eksplisitasi referensi dalil dalam narasi.

Dari aspek validasi media/desain, diperoleh skor 63 dari 75, atau sebesar 84%, yang juga termasuk dalam kategori “valid”. Penilaian desain media mencakup aspek tampilan visual, navigasi, kemudahan akses, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Media dinilai memiliki desain yang menarik dengan penggunaan warna dan ilustrasi yang sesuai, serta mendukung pemahaman isi secara visual. Beberapa aspek teknis seperti kemudahan operasional, kompatibilitas lintas perangkat, dan kecepatan loading media mendapatkan skor sempurna. Namun, ada beberapa masukan dari validator desain terkait penyusunan tata letak dan ukuran huruf yang perlu disesuaikan lebih optimal dengan tingkat keterbacaan siswa, serta beberapa bagian narasi visual yang bisa dibuat lebih proporsional agar tidak terlalu padat.

Analisis dari kedua hasil validasi ini menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan secara akademik, pedagogis, dan teknologis. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuan untuk menyajikan pembelajaran PAI secara kontekstual dan menarik, memadukan nilai spiritual dengan pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi dari ahli materi dan desain memberikan dasar yang kuat bahwa media ini layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dengan potensi yang

tinggi untuk meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, dan pembentukan karakter siswa.

Namun demikian, hasil validasi juga memberikan masukan konstruktif sebagai dasar untuk revisi dan penyempurnaan media, khususnya pada aspek teknis visual dan penguatan sumber referensi materi. Hal ini menjadi refleksi penting dalam proses pengembangan agar produk yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan dalam konteks kelas yang diteliti, tetapi juga dapat direplikasi secara lebih luas di satuan pendidikan dasar lainnya. Dengan demikian, proses validasi ini menjadi penentu penting dalam menjamin kualitas media pembelajaran yang berbasis digital sekaligus berbasis nilai.

Tabel 4.6

Rekapitulasi Hasil Validasi Media dan Materi Komik Digital PAI Kelas IV

Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori Validitas
Validasi Materi	71	75	94,67%	Sangat Valid
Validasi Desain Media	63	75	84,00%	Valid
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>134</b>	<b>150</b>	<b>89,33%</b>	<b>Valid – Layak Digunakan</b>

## 2. Analisis Data Kepraktisan Produk Komik Digital

Analisis kepraktisan produk komik digital dilakukan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara mudah,

efisien, dan efektif oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan ini melibatkan dua sumber data, yaitu respon peserta didik setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Aspek kepraktisan mencakup kemudahan dalam pengoperasian, keterpahaman instruksi, kesesuaian dengan waktu pembelajaran, serta kemampuan media dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan sistematis.

**Tabel 4.7**

**Hasil Angket Respon Peserta didik**

No	Nama	Indicator		Total score obtained	Last Score
		Yes	No		
1	Siswa 1	10	0	10	100
2	Siswa 2	10	0	10	100
3	Siswa 3	10	0	10	100
4	Siswa 4	10	0	10	100
5	Siswa 5	10	0	10	100
6	Siswa 6	10	0	10	100
7	Siswa 7	10	0	10	100
8	Siswa 8	10	0	10	100
9	Siswa 9	10	0	10	100
10	Siswa 10	10	0	10	100
11	Siswa 11	10	0	10	100
12	Siswa 12	10	0	10	100
13	Siswa 13	10	0	10	100
14	Siswa 14	10	0	10	100
15	Siswa 15	10	0	10	100
16	Siswa 16	10	0	10	100

17	Siswa 17	10	0	10	100
18	Siswa 18	10	0	10	100
19	Siswa 19	10	0	10	100
20	Siswa 20	10	0	10	100
21	Siswa 21	10	0	10	100
22	Siswa 22	10	0	10	100
23	Siswa 23	10	0	10	100
24	Siswa 24	10	0	10	100
25	Siswa 25	9	1	10	90
26	Siswa 26	10	0	10	100
27	Siswa 27	10	0	10	100
28	Siswa 28	10	0	10	100
29	Siswa 29	10	0	10	100
30	Siswa 30	10	0	10	100
31	Siswa 31	10	0	10	100
32	Siswa 32	10	0	10	100
Total Skor					3190

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{3190}{3200} \times 100\% = 99.75\%$$

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan terhadap produk komik digital yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Penilaian kepraktisan dilakukan dengan melibatkan respon peserta didik setelah mereka menggunakan media komik digital dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Aspek yang



dinilai dalam instrumen angket mencakup kemudahan pengoperasian media, kejelasan instruksi, kesesuaian dengan alokasi waktu pembelajaran, serta efektivitas media dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan sistematis.

Dari total 32 siswa yang menjadi responden, sebagian besar memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan komik digital. Sebanyak 31 siswa memberikan skor sempurna dengan menjawab "ya" pada seluruh indikator kepraktisan, sedangkan hanya satu siswa (Siswa 25) yang memberikan satu jawaban "tidak", menghasilkan skor 90 dari total skor maksimum 100. Dengan demikian, total skor yang diperoleh dari seluruh responden adalah 3.190 dari skor maksimal 3.200.

Hasil perhitungan persentase menunjukkan nilai sebesar 99,75%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Nilai ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik merasa komik digital sangat mudah digunakan, dapat dimengerti, serta mendukung proses pembelajaran secara efisien dan menyenangkan.

Temuan ini menegaskan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kepraktisan dari perspektif pengguna akhir, yaitu peserta didik. Dengan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, komik digital ini sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media ini juga terbukti mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di lapangan.

### 3. Analisis Data Efektivitas Produk

Setelah produk komik digital direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan media, peneliti melanjutkan tahap uji keefektifan melalui uji coba terbatas untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek dalam uji efektivitas ini adalah 32 siswa kelas IV SDN No. 4 Tuban Kuta Badung. Pelaksanaan uji dilakukan dalam dua pertemuan, yang telah disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran yang berlaku di sekolah tersebut.

Pengujian efektivitas menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest), perlakuan (treatment), dan tes akhir (posttest). Tujuan dari model ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada pertemuan pertama, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi "Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman". Setelah pretest selesai, siswa menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan

media komik digital berbasis flipbook. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi tiga kelompok kecil, masing-masing terdiri dari lima orang siswa. Aktivitas dalam kelompok difokuskan pada diskusi isi komik, identifikasi pesan nilai keislaman, serta penugasan untuk menyampaikan kembali isi cerita secara lisan.

Topik yang dibahas dalam media komik mencakup nilai-nilai Islam yang berkaitan dengan sikap toleransi, saling menghargai, dan pentingnya hidup rukun dalam keberagaman. Gambar ilustratif dan alur cerita kontekstual dalam komik digital dimanfaatkan sebagai media bantu untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi PAI yang selama ini dianggap abstrak.

Pada pertemuan kedua, siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji gain untuk melihat signifikansi perubahan. Dengan desain ini, peneliti dapat menilai efektivitas media komik digital dalam memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Berikut hasil pre-test dan post-test:

No	Name	Pre-Test Score	Post-Test Score
1	R1	90	100
2	R2	80	95
3	R3	75	85
4	R4	75	85
5	R5	70	85
6	R6	65	100
7	R7	65	80
8	R8	65	85

9	R9	65	80
10	R10	55	65
11	R11	55	65
12	R12	70	80
13	R13	75	100
14	R14	70	90
15	R15	70	85
16	R16	75	100
17	R17	65	80
18	R18	60	100
19	R19	65	85
20	R20	70	90
21	R21	70	90
22	R22	75	85
23	R23	80	90
24	R24	85	90
25	R25	85	95
26	R26	65	90
27	R27	70	90
28	R28	75	85
29	R29	60	90
30	R30	75	85
31	R31	60	90
32	R32	65	85
Rata-rata		70.25	87.5

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest pada kelompok uji coba, peneliti kemudian melakukan analisis terhadap hasil kedua tes tersebut untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik digital. Untuk mengukur tingkat efektivitas media yang dikembangkan, peneliti menggunakan teknik perhitungan N-Gain (Normalized Gain).

Melalui perhitungan N-Gain, peneliti dapat melihat seberapa besar pengaruh penggunaan komik digital terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam,

khususnya pada tema "Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman". Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam tiga tingkat efektivitas, yaitu tinggi ( $g > 0,7$ ), sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ), dan rendah ( $g < 0,3$ ).

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan skor posttest yang signifikan dibandingkan nilai pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa media komik digital yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, berdasarkan analisis N-Gain, media pembelajaran komik digital berbasis flipbook dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas IV SDN No. 4 Tuban Kuta Badung.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	32	.22	1.00	.6482	.23089
Ngain_persen	32	22.22	100.00	64.8201	23.08943
Valid N (listwise)	32				

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai N-Gain skor minimum yang diperoleh peserta didik adalah 0.22, sedangkan nilai maksimumnya adalah 1.00. Nilai rata-rata (mean) N-Gain skor sebesar 0.6482, yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi menurut klasifikasi N-Gain yang dikemukakan oleh Hake (1999), yakni:

Tinggi:  $g > 0.70$

Sedang:  $0.30 \leq g \leq 0.70$

Rendah:  $g < 0.30$

Dengan demikian, rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.6482 menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, dan dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Nilai simpangan baku sebesar 0.23089 menunjukkan adanya variasi yang moderat antar individu siswa dalam peningkatan hasil belajar, yang bisa jadi disebabkan oleh perbedaan gaya belajar, latar belakang pemahaman awal, maupun intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

### C. Revisi Produk

Revisi terhadap produk komik digital dilakukan berdasarkan masukan dari para validator media pembelajaran, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa proses validasi melibatkan dua orang ahli, yaitu dosen Pendidikan Agama Islam dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Masukan yang diberikan oleh masing-masing validator kemudian dijadikan dasar untuk

melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun uraian masukan dari setiap validator serta tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti akan disampaikan pada bagian berikut:

1. Pada Cover Tambahkan Logo UIN

Sebelum Direvisi



Sesudah direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





**UIN**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang telah direvisi

Pengembangan media pembelajaran dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar merupakan respons terhadap dinamika perubahan zaman serta kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks. Di era digital saat ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami isi pelajaran secara konseptual, tetapi juga mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu permasalahan yang kerap dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah minimnya daya tarik media yang digunakan. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah, penggunaan buku teks, dan media statis seperti slide PowerPoint. Pendekatan tersebut cenderung membuat peserta didik pasif, cepat bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Komik digital hadir sebagai alternatif solusi pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan nilai edukatif dalam satu kesatuan media yang menarik. Produk komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk flipbook interaktif yang memuat cerita bergambar seputar nilai-nilai Islam, khususnya pada materi “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman” yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas IV. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki dasar teoritis yang kuat. Jerome S. Bruner dalam teorinya menyebutkan bahwa proses belajar akan

lebih efektif jika disajikan dalam bentuk representasi visual atau iconic representation. Melalui gambar dan cerita, siswa dapat membangun pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.<sup>77</sup>

Lebih lanjut, teori Cone of Experience dari Edgar Dale menegaskan bahwa pengalaman belajar yang paling bermakna adalah yang bersifat langsung dan konkret. Media visual seperti komik menempati posisi strategis dalam piramida pengalaman Dale karena mampu memberikan representasi yang nyata kepada siswa, terlebih bila disajikan secara digital dan interaktif.<sup>78</sup> Dalam konteks ini, media komik digital yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang imajinatif namun tetap terstruktur, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaitkan isi cerita dengan kehidupan sehari-hari.

Richard E. Mayer juga menambahkan bahwa pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks dan gambar secara simultan mampu meningkatkan daya serap peserta didik terhadap informasi. Dalam prinsip multimedia learning, Mayer menjelaskan bahwa otak manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan saluran verbal.<sup>79</sup> Ketika dua saluran ini diaktifkan secara bersamaan melalui media seperti komik digital, maka kemungkinan informasi tersimpan dalam memori jangka panjang akan lebih tinggi dibandingkan hanya menggunakan teks atau gambar saja.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mengalami serangkaian revisi berdasarkan hasil validasi dari dua orang ahli, yaitu dosen

<sup>77</sup> Jerome S. Bruner, *The Process of Education* (Cambridge: Harvard University Press, 1960). 72.

<sup>78</sup> Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (New York: Dryden Press, 1969), 108.

<sup>79</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2001),. 63.

Pendidikan Agama Islam dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Revisi dilakukan pada beberapa aspek penting, seperti penyusunan narasi, penyederhanaan bahasa, penyesuaian ilustrasi, dan urutan alur cerita. Validator memberikan catatan agar bahasa yang digunakan dalam komik lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV. Selain itu, gambar-gambar dalam komik perlu menampilkan ekspresi tokoh dan latar yang lebih jelas agar mudah dipahami. Penyesuaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Setelah direvisi, media komik digital dikemas dalam format flipbook yang dapat diakses melalui perangkat sederhana seperti laptop atau tablet. Setiap halaman flipbook berisi panel-panel cerita yang menggambarkan tokoh anak-anak Muslim dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu teman yang berbeda suku, bersikap sopan terhadap tetangga, dan menghargai perbedaan budaya. Cerita-cerita ini secara tidak langsung mengajarkan nilai-nilai toleransi, saling menghargai, dan pentingnya hidup rukun dalam keberagaman.

Untuk menguji keefektifan produk hasil revisi, peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap 32 siswa kelas IV di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Pada tahap awal, siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal terhadap materi. Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media komik digital selama dua pertemuan. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Hasil analisis menggunakan rumus N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain siswa sebesar 0,6482 atau setara dengan 64,82% yang tergolong dalam kategori sedang ke tinggi. Nilai minimum yang diperoleh adalah 0,22 sedangkan nilai maksimum mencapai 1,00. Simpangan baku sebesar 0,23089 menunjukkan variasi yang moderat di antara siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media komik digital mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, terutama dalam memahami nilai-nilai keislaman yang diajarkan dalam materi.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Aulia Rahmah Putri dkk. (2024) dalam jurnal Pendidikan Tambusai menyatakan bahwa media komik digital sangat valid (materi 90%, media 98,4%), sangat praktis (92%), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.<sup>80</sup> Sementara itu, penelitian oleh Chindi Nur Fuaody dkk. (2024) menunjukkan bahwa media "KEMORIS" efektif dalam meningkatkan pemahaman etika moral Islam siswa SD, dengan validitas mencapai 97,085%.<sup>81</sup> Penelitian-penelitian tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa penggunaan media visual-naratif berbasis komik sangat mendukung proses internalisasi nilai-nilai agama.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital dalam penelitian ini berhasil memenuhi tiga aspek utama pengembangan media, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

---

<sup>80</sup> Aulia Rahmah Putri,., "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8, No. 1 (2024), 1220.

<sup>81</sup> Chindi Nur Fuaody, dkk., "Pengembangan Media Komik Digital 'KEMORIS'", Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8, No. 2 (2024), 1345.

Produk ini tidak hanya sesuai dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran modern, tetapi juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan lainnya adalah sifat media yang fleksibel, mudah digunakan guru, dan mampu menjembatani perbedaan latar belakang siswa melalui pendekatan cerita yang kontekstual. Berikut tampilan Komik digital yang telah direvisi dan di implementasikan:



Berikut Link: <https://guru.kemendikdasmen.go.id/bukti-karya/pdf/908839?from=share>

Media ini juga sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek yang kontekstual. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran memungkinkan integrasi antara materi kognitif, nilai afektif, dan keterampilan

berpikir kritis dalam satu bentuk media yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, media komik digital ini layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PAI yang direkomendasikan untuk digunakan di sekolah dasar.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Berdasarkan hasil validasi oleh Ahli Desain, ahli materi, serta respon peserta didik, media komik digital ini dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman konsep nilai-nilai keislaman, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru PAI mulai memanfaatkan media ini sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang bersifat nilai dan moral.

### **2. Diseminasi Produk**

Media komik digital hasil pengembangan ini berpotensi untuk disebarkan dan dimanfaatkan secara lebih luas, tidak hanya terbatas di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung, namun juga dapat digunakan oleh



sekolah-sekolah dasar lainnya, termasuk madrasah ibtidaiyah maupun sekolah dasar di wilayah Bali dan sekitarnya. Meskipun demikian, dalam proses diseminasi, penting untuk tetap mempertimbangkan konteks permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik serta kebutuhan spesifik tiap satuan pendidikan. Dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah, penyebaran produk ini akan lebih bermanfaat, tepat sasaran, dan efektif.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Meskipun media ini telah dikembangkan dan diuji secara terbatas, peneliti menyadari bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas produk ke depannya. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian ini menjadi landasan awal bagi pengembangan lanjutan. Beberapa saran pengembangan yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Media dikembangkan dalam bentuk digital interaktif berbasis aplikasi atau web sehingga lebih fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat.
- b. Dalam menghadapi era digital dan pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menarik perhatian siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dengan menggunakan media komik digital ini, sehingga siswa tidak hanya fokus pada isi materi, tetapi juga terlibat dalam interaksi sosial dan diskusi kelompok.

- c. Penelitian ini masih terbatas pada satu tema dan satu kelas. Oleh karena itu, peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media komik digital ini pada tema-tema lain dalam PAI, seperti sejarah Islam, akhlak terpuji, atau ibadah harian. Selain itu, pengembangan juga bisa dilakukan untuk jenjang kelas berbeda agar jangkauan pemanfaatannya lebih luas.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan produk dan pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti, pendidik, maupun seluruh pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Aamiin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Hafid. (2016). Sumber dan media pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78.
- Abdul Gafur. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Abdul Majid, & Andayani, D. (2004). *Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi: Konsep dan implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aisyah, S. (2024). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3457–3470.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9829>
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Astuti, Y. (2023). The effectiveness of using comic-based worksheet as fiqh learning media for junior high school student. *Journal of Research in Islamic Education*, 5(1), 12–24.  
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jrie/article/view/22239>
- Aulia, F., Cuga, C., & Nurdianti, A. (2024). Pengembangan media komik digital Bhinneka dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 27–40.
- Bujuri, D. A., & Baiti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar IPA integratif berbasis pendekatan kontekstual. *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 185–186.
- Darimi, I. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121.
- Daryanto. (2009). *Panduan proses pembelajaran kreatif dan inovatif*. Jakarta: AV Publisher.

- Departemen Agama RI. (2012). *Al-Qur'an dan terjemahan*. Bandung: Darul Sunnah.
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis flipbook "KODIGA" tentang halal dan haram dalam kegiatan berniaga pada pembelajaran PAI kelas 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 21–33.
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan media komik digital "KEMORIS" (Komik Etika Moral Islam) tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua pada pembelajaran PAI kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 155–168.
- Hamdayana, J. (2022). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Janah, N. M., & Farihah, U. (2021). Pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA di SMAN Rambipuji Jember. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 99–116.
- Krisnawati, A. (2013). Penggunaan media pembelajaran tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, 1(2).
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, & Lestari, F. A. P. (2018). Penggunaan media audio, visual, dan audiovisual dalam meningkatkan pembelajaran kepada guru-guru. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 55–60.
- Muhstyo, G. (2008). *Pembelajaran matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mularsih, H. (2007). Pembelajaran individual dengan menggunakan modul. *Jurnal Akademika*, 9(1).
- Nabila, N. (2021). Tujuan pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 869.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 172.
- Nursaada, N. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 403. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>

- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE* (Cet. 2). Jakarta: Prenada Media Group.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(2), 40–47.
- Putri, A. R. J., Hidayati, A., Zuliarni, & Supendra, D. (2024). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 123–134.
- Rickey, C., & Klein, D. J. (2009). *Design and development research*. New York, London: Routledge.
- Riska, D. N., & Syaichudin, M. (2018). Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita bab pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Pendidikan*, 123–125.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiarsi, N. (2015). Analisis kompetensi pedagogik dan pengembangan pembelajaran guru SD Negeri 041 Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 100.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

- Suyadi. (2014). Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Lais Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin. *Conciencia*, 14(1), 37. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/conciencia/article/view/87>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2).
- Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis teori taksonomi Bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 15.
- Wahyuni, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Nirmala*, 7(1), 51.
- Wijayanto, A. (2020). *Bunga rampai kolaborasi multidisiplin ilmu dalam menghadapi tantangan di era new normal*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1(1), 45–54. <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>
- Yosep. (2015). Sikap guru kepada murid. *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 69.
- Yusron, M., Mahmudah, U., & Laili, N. (2023). The development of digital comics learning media based ethnomathematics of kretek dance integrated with Islamic values. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 119–132. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/68492>

## Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005  
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website: <http://pasca.uinkhas.ac.id>



## SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Nomor : 3046/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/10/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas\* terhadap naskah Tesis mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Muslih Riza
NIM	:	243206030023
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)

Telah dilakukan *Similarity Check* menggunakan aplikasi Turnitin pada tanggal 29 Oktober 2025 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat Kesamaan diseluruh Tesis (*Similarity Indeks*) adalah 13 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tesis.

Jember, 29 Oktober 2025



Direktur,  
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197202172005011001

\*Menggunakan Aplikasi Turnitin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





## Lampiran 2

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : MUSLIKH RIZA

NIM : 24326030023

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis/disertasi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 24...JULI.2025

yang menyatakan,



MUSLIKH RIZA  
NIM 24326030023

## Lampiran 3

## MATRIKS PENELITIAN

Komponen	Uraian
<b>Judul Penelitian</b>	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali
<b>Latar Belakang Masalah</b>	Hasil belajar PAI siswa rendah, media pembelajaran masih konvensional, kurang menarik dan belum sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar.
<b>Rumusan Masalah</b>	Bagaimana Kelayakan media komik digital?
	Bagaimana Kepraktisan media komik digital?
	Bagaimana efektivitas media terhadap hasil belajar siswa?
<b>Tujuan Penelitian</b>	1) Mengetahui kelayakan media.
	2) Mengetahui kepraktisan media.
	3) Mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar.
<b>Manfaat Penelitian</b>	Memberikan alternatif media pembelajaran PAI yang menarik dan inovatif, membantu guru dan meningkatkan hasil belajar siswa.
<b>Jenis Penelitian</b>	Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> )
<b>Model Pengembangan</b>	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)
<b>Subjek/Uji Coba</b>	Siswa kelas IV SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali
<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	Observasi, wawancara, angket/kuisisioner, tes (pretest dan posttest), validasi ahli
<b>Instrumen Penelitian</b>	Lembar observasi, pedoman wawancara, angket penilaian ahli, soal pretest-posttest
<b>Teknik Analisis Data</b>	Analisis kualitatif (deskriptif) untuk validasi dan respons;
	analisis kuantitatif untuk hasil belajar (uji gain atau uji-t)
<b>Hasil yang Diharapkan</b>	Media komik digital yang valid, menarik, dan efektif meningkatkan hasil belajar PAI

## Lampiran 4

## Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68138 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005  
e-mail: pascasarjana@uinjember.ac.id, Website : <http://pasca.uinjember.ac.id>



No : B.1036/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.  
SD NO. 4 TUBAN  
Di -

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Muslikh Riza  
NIM : 24326030023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : Magister (S2)  
Waktu Penelitian : 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD NO. 4 TUBAN

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Jember, 05 Mei 2025  
An. Direktur,  
Wakil Direktur



Saihan

Tembusan :  
Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.  
Token : h0Etzz36



## Lampiran 5

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI****Judul Penelitian:**

*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung*

**Nama Peneliti:**

Muslikh Riza

**Nama Validator (Ahli Materi):**

Dr. Lailatul Usriyah

**Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap setiap aspek di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai pada skala 1 sampai 5 berikut:

**Skor Kriteria**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

**A. Aspek Kesesuaian Materi**

No	Pernyataan	Skor
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	Materi yang disajikan dalam komik mencakup nilai-nilai Islam secara utuh dan benar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
3	Isi materi dalam komik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Komik mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### B. Aspek Keakuratan dan Kelayakan Materi

No	Pernyataan	Skor
6	Informasi atau narasi dalam komik sesuai dengan sumber rujukan Islam yang valid.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Tidak terdapat kesalahan konsep atau penafsiran dalam isi komik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
8	Ilustrasi mendukung pemahaman materi secara tepat.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
9	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10	Materi dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### C. Aspek Keterpaduan dan Kebermaknaan

No	Pernyataan	Skor
11	Komik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
12	Materi dalam komik membentuk karakter islami siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13	Cerita dalam komik memuat pesan moral yang dapat diteladani.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14	Komik mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai keislaman.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Integrasi nilai-nilai Islam disampaikan secara kontekstual dan komunikatif.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

#### B. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- Layak untuk diujicobakan.
- Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,

.....

...

Ahli  
Materi

Dr. Lailatul Usriyah.



## Lampiran 6

**ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN****Judul Penelitian:**

*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SDN No. 4 Tuban Kuta Badung*

**Nama Peneliti:**

Muslikh Riza

**Nama Validator (Ahli Desain):**

Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd

**Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap setiap aspek berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

**Skor Kriteria**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

**A. Aspek Tampilan Visual**

No	Pernyataan	Skor
1	Desain visual media komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
2	Penggunaan warna dan ilustrasi pada media mendukung pemahaman isi materi.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3	Tata letak dan komposisi gambar serta teks mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4	Ukuran huruf dan elemen grafis sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Animasi atau efek flipbook (jika ada) berjalan lancar dan tidak mengganggu.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

### B. Aspek Fungsionalitas dan Navigasi

No	Pernyataan	Skor
6	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa dan guru.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Terdapat navigasi atau fitur yang memudahkan penggunaan (misalnya tombol panah, halaman balik, dll.).	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
8	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

No	Pernyataan	Skor
9	Format media mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10	Waktu pemuatan (loading) media cukup cepat dan stabil.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

### C. Aspek Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
11	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI dengan baik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
12	Media komik digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13	Media memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri oleh siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14	Komik digital mampu menyampaikan pesan keislaman secara komunikatif dan visual.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

### A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon



### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,

.....

...

Ahli  
Desain

Dr. Andi Suhardi, S.T.,  
M.Pd

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 7

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK****Skala Guttman****Nama Peneliti:** Muslikh Riza**Judul Penelitian:** Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No.4 Tuban Kuta Badung**Identitas Responden:**

- Nama: .....
- Jenis Kelamin: Laki-laki / Perempuan
- Kelas: .....
- Tanggal: .....

**Petunjuk:**

Berikan tanda centang ( ☒ ) pada kolom *YA* atau *TIDAK* sesuai dengan pendapatmu terhadap pernyataan yang diberikan. Jawaban yang kamu berikan tidak akan mempengaruhi nilai dan dijamin kerahasiaannya.

No.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan media komik digital.		
2.	Media komik digital membuat saya lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam.		
3.	Saya lebih tertarik belajar dibandingkan sebelumnya setelah menggunakan komik digital.		
4.	Gambar dan cerita dalam komik digital sangat menarik bagi saya.		
5.	Komik digital membantu saya mengingat isi materi lebih lama.		
6.	Saya merasa pembelajaran dengan komik digital lebih menyenangkan daripada cara biasa.		

7.	Saya dapat membaca dan memahami isi komik digital tanpa bantuan guru.		
8.	Saya ingin menggunakan media komik digital lagi di pelajaran berikutnya.		
9.	Saya menjadi lebih memahami nilai-nilai keislaman melalui cerita dalam komik digital.		
10.	Saya merasa lebih aktif dan termotivasi saat belajar dengan komik digital.		

**Saran:**

Tuliskan pendapatmu atau saran mengenai penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam!

.....

.....

.....



## Lampiran 8

## HASIL VALIDASI MATERI

**Judul Penelitian:**

*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali*

**Nama Peneliti:**

Muslikh Riza

**Nama Validator (Ahli Materi):**

Dr. Lailatul Usriyah

**Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap setiap aspek di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai pada skala 1 sampai 5 berikut:

**Skor Kriteria**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

**A. Aspek Kesesuaian Materi**

No	Pernyataan	Skor
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) PAI kelas IV SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2	Materi yang disajikan dalam komik mencakup nilai-nilai Islam secara utuh dan benar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3	Isi materi dalam komik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
No	Pernyataan	Skor
5	Komik mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

### B. Aspek Keakuratan dan Kelayakan Materi

No	Pernyataan	Skor
6	Informasi atau narasi dalam komik sesuai dengan sumber rujukan Islam yang valid.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Tidak terdapat kesalahan konsep atau penafsiran dalam isi komik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
8	Ilustrasi mendukung pemahaman materi secara tepat.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
9	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
10	Materi dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

### C. Aspek Keterpaduan dan Kebermaknaan

No	Pernyataan	Skor
11	Komik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
12	Materi dalam komik membentuk karakter islami siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
13	Cerita dalam komik memuat pesan moral yang dapat diteladani.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
14	Komik mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai keislaman.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15	Integrasi nilai-nilai Islam disampaikan secara kontekstual dan komunikatif.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

### A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

#### **B. Komentar/ Saran Komentar**

- A. Keakuratan gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari
- B. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari

#### **Saran**

- 1. Cover belum ada identitas nama logo UIN khas dan sekolah
- 2. Gambar sesuai kan materi

#### **C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ☒ a. Layak untuk diujicobakan.
- ☐ b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- ☐ c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 09 Juni 2025

Ahli Materi

Dr. Lailatul Usriyah.

## Lampiran 9

## HASIL VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

**Judul Penelitian:**

*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SDN No. 4 Tuhan Kuta Badung*

**Nama Peneliti:**

Muslihi Riza

**Nama Validator (Ahli Media):**

Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd

**Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap setiap aspek berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

**Skor Kriteria**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

**A. Aspek Tampilan Visual**

No	Pernyataan	Skor
1	Desain visual media komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	Penggunaan warna dan ilustrasi pada media mendukung pemahaman isi materi.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3	Tata letak dan komposisi gambar serta teks mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

No	Pernyataan	Skor
4	Ukuran huruf dan elemen grafis sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Animasi atau efek flipbook (jika ada) berjalan lancar dan tidak mengganggu.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

#### B. Aspek Fungsionalitas dan Navigasi

No	Pernyataan	Skor
6	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa dan guru.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
7	Terdapat navigasi atau fitur yang memudahkan penggunaan (misalnya tombol panah, halaman balik, dll.).	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
8	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
9	Format media mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10	Waktu pemuatan (loading) media cukup cepat dan stabil.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

#### C. Aspek Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
11	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI dengan baik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
12	Media komik digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13	Media memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri oleh siswa.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14	Komik digital mampu menyampaikan pesan keislaman secara komunikatif dan visual.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

No/Urutan	Skor
1. Anda memberikan penjelasan bahwa yang mempengaruhi dan menentukan harga saham	2 1 2 2 2 2 4 4 4

#### A. Ketersahan Modal

Apabila terdapat ketersediaan atau kekurangan pada modal, modal dinilai dari ketersediaan atau kekurangan pada modal, dan ketersediaan dan modal berikut serta perubahan pada total serta perubahan.

No	Apakah Ketersahan	Sangat Bertahan

#### B. Komentar Siswa

- Visibilitas sumber informasi yang memadai bagi investor.
- Ada potensi untuk lebih banyak informasi.
- Untuk kemajuan pada di masa.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- ☒ b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 5 Juli 2025

Ahli Media

  
Dr. Andi Sumardi, S.T., M.Pd





## Lampiran 10

## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

## Skala Guttman

Nama Peneliti: Muslikh Riza

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No.4 Tuban Kuta Badung

## Identitas Responden:

- Nama: ELZIAN
- Jenis Kelamin: Laki-laki / Perempuan
- Kelas: 4A
- Tanggal: 21

## Petunjuk:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom *YA* atau *TIDAK* sesuai dengan pendapatmu terhadap pernyataan yang diberikan. Jawaban yang kamu berikan tidak akan mempengaruhi nilai dan dijamin kerahasiaannya.

No.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan media komik digital.	✓	
2.	Media komik digital membuat saya lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam.	✓	
3.	Saya lebih tertarik belajar dibandingkan sebelumnya setelah menggunakan komik digital.		X
4.	Gambar dan cerita dalam komik digital sangat menarik bagi saya.	✓	
5.	Komik digital membantu saya mengingat isi materi lebih lama.	✓	
6.	Saya merasa pembelajaran dengan komik digital lebih menyenangkan daripada cara biasa.	✓	
7.	Saya dapat membaca dan memahami isi komik digital tanpa bantuan guru.		X



	berikutnya.		X
9.	Saya menjadi lebih memahami nilai-nilai keislaman melalui cerita dalam komik digital.	✓	
10.	Saya merasa lebih aktif dan termotivasi saat belajar dengan komik digital.	✓	

**Saran:**

Tuliskan pendapatmu atau saran mengenai penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam!

kita harus saling menghargai  
saling menghormati  
saling menghormati  
saling menghormati



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

#### Skala Guttman

Nama Peneliti: Muslikh Riza

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No.4 Tuban Kuta Badung

#### Identitas Responden:

- Nama: Ahmad..Kawaid..Ihsa..umy
- Jenis Kelamin: Laki-laki / Perempuan
- Kelas: UR.....
- Tanggal: 21.....

#### Petunjuk:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom *YA* atau *TIDAK* sesuai dengan pendapatmu terhadap pernyataan yang diberikan. Jawaban yang kamu berikan tidak akan mempengaruhi nilai dan dijamin kerahasiaannya.

No.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan media komik digital.	✓	
2.	Media komik digital membuat saya lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam.	✓	
3.	Saya lebih tertarik belajar dibandingkan sebelumnya setelah menggunakan komik digital.	✓	
4.	Gambar dan cerita dalam komik digital sangat menarik bagi saya.	✓	
5.	Komik digital membantu saya mengingat isi materi lebih lama.	✓	
6.	Saya merasa pembelajaran dengan komik digital lebih menyenangkan daripada cara biasa.		✓
7.	Saya dapat membaca dan memahami isi komik digital tanpa bantuan guru.	✓	

8.	Saya ingin menggunakan media komik digital lagi di pelajaran berikutnya.		✓
9.	Saya menjadi lebih memahami nilai-nilai keislaman melalui cerita dalam komik digital.	✓	
10.	Saya merasa lebih aktif dan termotivasi saat belajar dengan komik digital.	✓	

### Saran:

Tuliskan pendapatmu atau saran mengenai penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam!

.kita...harus...menghargai...walupun...kita...berbeda...beda.....  
 agama...dan...harus menghormati.....  
 .....

Lampiran 11

MODUL AJAR



**MODUL AJAR KURIKULUM  
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK ATAU  
KURIKULUM MERDEKA**

**SEKOLAH DASAR (SD/MI)**

**Nama penyusun : Muslikh Riza, S.PdI**  
**Nama Sekolah : SD No. 4 Tuban**  
**Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**  
**Fase B, Kelas / Semester : 4 (Empat) / I (Ganjil)**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## MODUL AJAR PAIdBP

### I. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Muslikh Riza, S.PdI
Nama Sekolah	: SD No. 4 Tuban
Tahun Penyusunan	: 2025
Modul Ajar	: PAI dan BP
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 8 JP x 35 menit (3 Pertemuan)

#### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah, memahami ajaran kebaikan dalam Islam serta meneladani sikap toleransi.

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan

kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.

5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN**

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
  - a. *Matching Card* ( Kartu Pasangan) untuk pembelajaran make a match
  - b. Worksheet
  - c. Komik Digital tentang keragaman
  - d. LCD Projector
  - e. Laptop
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar :
  - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 4 Kemendikbud RI tahun 2021

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

#### **F. Model Pembelajaran**

1. Tatap Muka

## **II. KOMPETENSI INTI**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

1. Mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar saling mengenal (*lita'arafu*) dengan benar.
2. Menyebutkan ajaran kebaikan dari agama Islam dan agama selain Islam dengan tepat.
3. Mengungkapkan perasaan mengenai pengalaman bergaul dengan teman yang berbeda agama dengan baik.
4. Saling menghormati dan menghargai pemeluk agama yang berbeda baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggalnya dengan benar.
5. Meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah dengan benar.
6. Menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman dengan baik.

#### B. Capaian Pembelajaran:

1. Menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan positif (kalimah *ṭayyibah*) dalam keseharian.
2. Memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah Swt. (*sunnatullāh*).
3. Mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.

#### C. Pemahaman Bermakna

1. Menghargai perbedaan budaya yang ada dan menanamkan sifat toleransi sejak dini supaya bisa menerima perbedaan yang ada.

#### D. Pertanyaan Pemantik



1. Pernahkah kalian bertemu dengan beberapa orang dari berbagai suku dan bangsa lain? Dimana kalian bertemu mereka? Apa yang kalian lakukan kepada mereka?
2. Tahukah kalian apa yang dinamakan kebaikan dalam agama Islam?
3. Pernahkah kalian mengalami hal seperti cerita tersebut di sekolah atau di rumah?

#### E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia , menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

#### F. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Pertama (4 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.</li> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li> <li>4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</li> </ol>	20 menit
<b>Kegiatan Inti</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membaca teks pelajaran tentang kebaikan dalam agama Islam dalam buku siswa.</li> </ol>	100 menit



Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memberikan penguatan dan penegasan, lalu guru dan peserta didik bertanya jawab terkait materi kebaikan dalam agama Islam.</li> <li>3. Peserta didik mencari contoh perilaku baik kepada Allah, sesama manusia dan alam pada rubrik Aktivitasku.</li> <li>4. Peserta didik mengamati <b>Komik Digital</b>, lalu guru memberikan satu pertanyaan?</li> <li>5. Peserta didik membaca jawaban atas pertanyaan tersebut sekaligus memahami materi pokok ajaran kebaikan menurut agama selain Islam.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 2-3 anak.</li> <li>7. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi tentang berita sesuai petunjuk yang ada di buku siswa pada rubrik Aktivitas Kelompok.</li> </ol>	
<b>Kegiatan Penutup</b> Kesimpulan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang ajaran kebaikan dalam Islam dan selain Islam.</li> <li>3. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>4. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya tentang saling menghormati dan menghargai orang yang berbeda agama.</li> <li>5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit

### G. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>• Tanya jawab sebagai tindak lanjut.</li> </ul>
2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi dan pameran hasil karya, keterampilan dan pengetahuan selama peserta didik memahami keragaman sebagai

		Sunnatullah dan meneladani sikap toleransi.
3.	Sumatif	Tertulis (isian benar salah dan uraian)

## H. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

### 1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

### 2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

## I. Refleksi Guru

### 1. Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan refleksi	😊	😐	😞
Sudahkah kalian memahami keragaman sebagai Sunnatullah			
Apakah kalian sudah tahu ajaran kebaikan dari Agama Islam dan Agama selain Islam			
Dapatkah kalian mengungkapkan perasaan mengenai pengalaman bergaul dengan teman yang berbeda agama			
Apakah kalian sudah meneladani sikap saling menghormati dan menghargai pemeluk agama yang berbeda baik di lingkungan sekolah maupun tempat tinggal			
Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini			
Bagian mana yang paling kamu sukai?			
Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?			

### 2. Refleksi Guru

Pertanyaan refleksi
Apa yang bisa diperbaiki dari seluruh kegiatan ini?
Apabila bisa diulang apa yang akan dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih baik?
Bagaimana keterlibatan peserta didik?
Apa saja kesulitan yang dialami oleh peserta didik?

### III. LAMPIRAN

#### A. Penilaian

##### 1. Penilaian Diagnostik

###### a. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga, dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

###### b. Diagnostik Kognitif

1. Pernahkah kalian bertemu dengan beberapa orang dari berbagai suku dan bangsa lain? Dimana kalian bertemu mereka? Apa yang kalian lakukan kepada mereka?
2. Tahukah kalian apa yang dinamakan kebaikan dalam agama islam?

3. Pernahkah kalian mengalami hal seperti cerita tersebut di sekolah atau di rumah?

## 2. Penilaian Formatif

### a. Instrumen Penilaian Sikap

#### 1) Sikap Spiritual

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Instrumen Penilaian : Rubrik

Nama Peserta didik : .....

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Aku meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah.				

Teknik Penilaian : Penilaian Antar Teman

Instrumen Penilaian : Rubrik

Nama Peserta didik : .....

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Temanku meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah.				

Keterangan

*SL* = *Selalu* : *sangat baik*

*SR* = *Sering* : *baik*

*KD* = *Kadang-kadang* : *cukup*

*TP* = *Tidak Pernah* : *perlu bimbingan*

#### 2) Sikap Sosial

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Instrumen Penilaian : Rubrik

Nama Peserta didik : .....

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Aku menunjukkan sikap saling menghormati dan menghargai antar				

	umat beragama sebagai cerminan dari iman dengan baik dan benar.				
--	---	--	--	--	--

Teknik Penilaian : Penilaian Antar Teman

Instrumen Penilaian : Rubrik

Nama Peserta didik : .....

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Temanku menunjukkan sikap saling menghormati dan menghargai antar umat beragama sebagai cerminan dari iman dengan baik dan benar.				

Keterangan

*SL* = *Selalu* : *sangat baik*

*SR* = *Sering* : *baik*

*KD* = *Kadang-kadang* : *cukup*

*TP* = *Tidak Pernah* : *perlu bimbingan*

#### b. Penilaian Keterampilan

Nama Peserta didik : .....

No.	Indikator	4	3	2	1	0
1.	Menyanyikan lagu Penduduk Indonesia					
2.	Menunjukkan sikap saling menghormati dan menghargai keberagaman					

Skor 4 diberikan apabila peserta didik memenuhi empat kriteria.

- Skor 3 diberikan apabila peserta didik memenuhi tiga kriteria.
- Skor 2 diberikan apabila peserta didik memenuhi dua kriteria.
- Skor 1 diberikan apabila peserta didik memenuhi satu kriteria.
- Skor 0 diberikan apabila peserta didik tidak mampu memenuhi kriteria sama sekali.

Contoh kriteria: benar dan jelas.

Catatan: Guru dapat memilih teknik dan strategi untuk mengembangkan instrumen penilaian sendiri.

c. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Aktivitas Pembelajaran 1 :

**Penilaian Kelompok**

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Ketertiban	Kekompakan	Performance	
1					
2					
3					
4					

**Pedoman Skor**

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	4	Sangat Baik	Semua anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
2	3	Baik	Sebagian besar anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
3	2	Cukup	Sepuluh anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
4	1	Kurang	Sebagian kecil anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri

**Nilai Akhir :**  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{12} \times 100$

12

**Penilaian Hasil Kerja Kelompok**

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian		Jumlah Nilai
		Ketepatan jawaban	Estetika (nilai seni) pajangan	

### Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	8	Sangat baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik
2	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik
3	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik
4	2	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik

**Nilai Akhir :** Jumlah skor yang diperoleh x100

16

### Aktivitas Pembelajaran 2 :

Carilah contoh perilaku baik kepada Allah, sesama manusia dan alam sekitar!

No	Akhlak kepada	Contoh perilaku Baik
1	Allah Swt.	
2	Sesama manusia	
3	Alam sekitar	

### Kunci jawaban

No	Akhlak kepada	Contoh perilaku Baik	Skor
1	Allah Swt.	Mendirikan salat, membaca Al-Qur'an, ikhlas. (kebijakan guru: sesuai ketepatan jawaban peserta didik dan soal)	6 jika menjawab 3 contoh yang benar 4 jika menjawab 2 contoh yang benar 2 jika menjawab 1 contoh yang benar
2	Sesama manusia	Berkata jujur, besikap santun, membantu (kebijakan guru:	6 jika menjawab 3 contoh yang benar

		sesuai ketepatan jawaban peserta didik dan soal)	4 jika menjawab 2 contoh yang benar 2 jika menjawab 1 contoh yang benar
3	Alam sekitar	Menyiram tumbuhan, merawat hewan, menjaga kebersihan. (kebijakan guru: sesuai ketepatan jawaban peserta didik dan soal)	6 jika menjawab 3 contoh yang benar 4 jika menjawab 2 contoh yang benar 2 jika menjawab 1 contoh yang benar

**Nilai Akhir :** Jumlah skor yang diperoleh x100

18

### Penilaian Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Ketertiban	Kekompakan	Performance	
1					
2					
3					
4					

### Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	4	Sangat Baik	Semua anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
2	3	Baik	Sebagian besar anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
3	2	Cukup	Sepuluh anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
4	1	Kurang	Sebagian kecil anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri

**Nilai Akhir :** Jumlah skor yang diperoleh x100

12

### Penilaian Hasil Kerja Kelompok



No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian		Jumlah Nilai
		Ketepatan kesimpulan terhadap berita	Estetika (nilai seni) pajangan	

### Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1.	8	Sangat baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik
2.	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik
3.	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik
4.	2	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik

**Nilai Akhir :**  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{16} \times 100$

16

### Aktivitas Pembelajaran 3 :

No	Nama siswa	Kriteria			Jumlah Skor	Nilai
		Keruntutan cerita	Kesesuaian cerita dengan tema	Penggunaan bahasa		

### Pedoman Skor

Skor	Keterangan
4	Apabila alur cerita runtun.
3	Apabila sebagian besar alur cerita runtun

Skor	Keterangan
2	Apabila Sebagian kecil alur cerita runtun.
1	Apabila alur cerita tidak runtun.

#### Kesesuaian cerita dengan tema

Skor	Keterangan
4	Apabila isi cerita sesuai dengan tema.
3	Apabila sebagian besar isi cerita, sesuai dengan tema.
2	Apabila Sebagian kecil isi cerita sesuai dengan tema.
1	Apabila isi cerita tidak sesuai dengan tema.

#### Penggunaan bahasa

Skor	Keterangan
4	Apabila menggunakan bahasa yang baik dan benar.
3	Apabila sebagian besar menggunakan bahasa yang baik dan benar.
2	Apabila Sebagian kecil menggunakan bahasa yang baik dan benar
1	Apabila alur cerita tidak menggunakan bahasa yang baik dan benar.

**Nilai Akhir :** Jumlah skor yang diperoleh x100

12

#### Penilaian Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Kesesuaian antara mosi dengan argumentasi (relevansi).	Kemampuan untuk menjelaskan argumentasi dengan jelas dan runtut (elaborasi).	Kemampuan untuk menyanggah dan menanggapi argumentasi lawan (respon).	

1	Kelompok Pro				
2	Kelompok Kontra				

Skor	Keterangan
4	Semua mosi dengan argumentasi sesuai (relevansi).
3	Sebagian besar mosi dengan argumentasi sesuai (relevansi).
2	Sebagian besar mosi dengan argumentasi tidak sesuai (relevansi).
1	mosi dengan argumentasi tidak sesuai (relevansi).

Skor	Keterangan
4	Sangat mampu menjelaskan argumentasi dengan jelas dan runtut (elaborasi).
3	Mampu menjelaskan argumentasi dengan jelas dan runtut (elaborasi).
2	Cukup mampu menjelaskan argumentasi dengan jelas dan runtut (elaborasi).
1	Tidak mampu menjelaskan argumentasi dengan jelas dan runtut (elaborasi).

Skor	Keterangan
4	Sangat mampu menyanggah dan menanggapi argumentasi lawan (respon).
3	mampu menyanggah dan menanggapi argumentasi lawan (respon).
2	Cukup menyanggah dan menanggapi argumentasi lawan (respon).
1	Tidak mampu menyanggah dan menanggapi argumentasi lawan (respon).

**Nilai Akhir :** Jumlah skor yang diperoleh x100

### 3. Penilaian Sumatif

A. Lingkarilah huruf B jika pernyataan benar dan S apabila pernyataan salah. Paparkan pula alasanmu di bawahnya!

1. (B – S) Keragaman manusia merupakan kehendak Allah Swt. (sunnatullah)

Alasan :

.....

.....

.....

2. (B – S) Terciptanya keragaman manusia menjadi berbagai bangsa dan suku untuk saling bersaing dan menjatuhkan.

Alasan :

.....

.....

.....

3. (B – S) Umat Islam tidak boleh mengikuti kegiatan ibadah saudaranya yang bukan Islam demi menjaga persaudaraan.

Alasan :

.....

.....

.....

4. (B – S) Nadia tidak mau bergaul dengan teman yang berbeda agama.

Alasan :

.....

.....

.....

5. (B – S) Semua agama mengajarkan pemeluknya untuk saling menghargai.

Alasan :

.....  
 .....  
 .....

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Keragaman dan perbedaan manusia adalah sunatullah agar kita saling mengenal.

Jelaskan dua perbuatan yang mencerminkan perilaku saling mengenal!

2. Bacalah dan pahami potongan hadis berikut!

الْبِرُّ حُسْنُ الْخُلُقِ .....

Apa yang dimaksud kebaikan dalam potongan hadis tersebut?

3. Mengapa semua agama menganjurkan untuk saling menolong?
4. Tulislah satu contoh toleransi yang dilakukan oleh Rasulullah saw.!
5. Apa batasan toleransi antar umat beragama?

### Kunci Jawaban

A.

1. B

Alasan: Karena Allah telah menciptakan keragaman dalam diri manusia sejak awal penciptaannya yang tidak bisa dicipta sendiri oleh manusia.

2. S

Alasan: Sebab persaingan dan saling menjatuhkan akan mengakibatkan kerusakan pada manusia dan manusia tidak akan menghendakinya.

3. B

Alasan: Karena tidak mungkin dua keyakinan atau ibadah dicampuradukkan. Tidak boleh mengorbankan prinsip keyakinan dan ibadah untuk alasan persaudaraan. Persaudaraan dikuatkan dengan hubungan baik dalam pergaulan bukan dalam ibadah

4. **S**

Alasan: Karena semua agama mengajarkan untuk berbuat baik dan bergaul kepada semua orang tanpa melihat latar belakang agama, suku, dan golongan.

5. **B**

Alasan: Karena saling menghargai merupakan ajaran kebaikan yang secara umum dinyatakan baik oleh setiap agama.

**Pedoman Skor**

Skor	Keterangan
4	Jawaban benar dan alasan benar
3	Jawaban benar dan sebagian besar alasan benar.
2	Jawaban benar dan sebagian kecil alasan benar.
1	Jawaban benar dan alasan salah

**Nilai Akhir :**  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{20} \times 100$

20

1. Dua perbuatan yang mencerminkan perilaku saling mengenal:

- Berdialog untuk saling menggali informasi mengenai perbedaan sehingga timbul saling memahami perbedaan tersebut.

- b. Saling bekerja sama dan mendukung dalam kegiatan sosial atau kemasyarakatan seperti gotong royong di lingkungan.

Skor 4 jika menjawab 2 jawaban yang benar

Skor 2 jika menjawab 1 jawaban yang benar

2. Kebaikan adalah akhlak yang baik.

Skor 4

3. Karena saling menolong merupakan perbuatan yang ajaran kebaikan yang diakui oleh seluruh agama.

Skor 4

4. Suatu hari Rasulullah mendapati rombongan yang mengangkut jenazah lewat di hadapan beliau. Nabi pun berdiri menghormati. Sahabat beliau segera memberi tahu dengan nada seolah protes, “Itu jenazah orang Yahudi.” “Bukankah ia juga manusia?” sahut Rasulullah saw.

Skor 4

5. Toleransi hanya berlaku pada perilaku hubungan baik dalam pergaulan sebagai anggota masyarakat dan tidak pada aqidah dan ibadah.

Skor 4

**Nilai Akhir :** Jumlah skor yang diperoleh x100

20

## **B. Lembar Kerja Peserta Didik**

Lembar kerja membuat cerita

Nama :

Kelas :

No.Absen :

Coba amati gambar berikut ini.



Gambar 3.2 Damai dalam keragaman

### Isi Cerita

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai

Paraf Orang Tua

### C. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

#### 1. Bahan Bacaan Guru



- Buku PAI yang relevan dengan materi pembelajaran Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman.

## 2. Bahan Bacaan Siswa

- Worksheet.
- Video atau poster tentang keragaman.

## D. GLOSARIUM

- Sunatullah : hukum Allah Swt. yang disampaikan kepada umat manusia melalui para rasul, undang-undang keagamaan yang diterapkan oleh Allah Swt. yang termaktub di dalam Al-Qur'an, hukum (kejadian dan sebagainya) alam yang berjalan secara tetap dan otomatis.
- Toleran : bersifat atau bersikap menenggang (menghargai, membolehkan, membiarkan) pendirian (pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dan sebagainya) yang berbeda atau bertentangan dengan pendirian sendiri.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

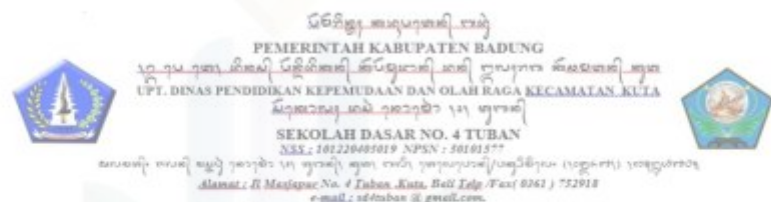
## Lampiran 12

## HASIL PRODUK



## Lampiran 13

## SURAT SELESAI PENELITIAN



Nomer : 421.2/ 212 /SD4TBN/VII/2025  
 Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian  
 di SD No. 4 Tuban Kuta Badung

Yang Bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : I Nyoman Sudarsana, S.Pd. M.Fis  
 NIP : 19700419200511009  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD No. 4 Tuban

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Muslikh Riza, S.PdI  
 NIP : 198006302007101003  
 Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam  
 Unit Kerja : SD No. 4 Tuban

Bahwa nama tersebut telah melaksanakan penelitian di SD No. 4 Tuban dengan judul :  
 "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk meningkatkan Hasil Belajar pendidikan Agama  
 Islam di SD No. 4 Tuban Kuta Badung Bali".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Tuban, 21 Juli 2025

Kepala SD No. 4 Tuban



I Nyoman Sudarsana, S.Pd. M.Fis  
 NIP. 197004192005011009

## Lampiran 14

## FOTO DOKUMENTASI PENEITIAN



## PENJELASAN MATERI OLEH GURU/PENELITI



## PENGISIAN ANGKET





### PENERAPAN PRODUK KOMIK DIGITAL

### BIODATA DIRI



Nama : Muslikh Riza

Tempat TTL : Jombang, 30 Juni 1980  
 Alamat : Jl Pemogan Br. Dukuh Tangkas Gg. Anggrek VII B No. 15 B  
 DenselBali  
 Universitas : UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember  
 Fakultas : Pascasarjana  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

#### Riwayat Pendidikan

SD / MI : Madrasah Ibtidaiyah Thoyib  
 Hidayat SMP / MTS : MTsN  
 Tanjunganom Diwek  
 SMA / MA : MASS Seblak Jombang  
 S1 : Universitas Hasyim Asyari  
 Tebuireng Jombang S2 : UIN  
 Kiai Achmad Shiddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER