




## Research Article

# Pengembangan Praktek Pembelajaran: Implementasi Komik Ebook Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Adinda Viola<sup>1</sup>, Faiz Fauzan El Muhammady<sup>2</sup>, Ayu Citra Dewi<sup>3</sup>, Syarifatul Hayati<sup>4</sup>, Rahmat Renaldi<sup>5</sup>

1. STIT Diniyyah Puteri Rahmah El Yunusiyah, Indonesia  
E-mail: [adindaviola2912@gmail.com](mailto:adindaviola2912@gmail.com) 
2. STIT Diniyyah Puteri Rahmah El Yunusiyah, Indonesia  
E-mail: [faizfauzanelmuhammady@gmail.com](mailto:faizfauzanelmuhammady@gmail.com)
3. STIT Diniyyah Puteri Rahmah El Yunusiyah, Indonesia  
E-mail: [ayucitra94dewi@gmail.com](mailto:ayucitra94dewi@gmail.com)
4. STIT Diniyyah Puteri Rahmah El Yunusiyah, Indonesia  
E-mail: [atulsyarif@gmail.com](mailto:atulsyarif@gmail.com)
5. Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia  
E-mail: [rahmatrenaldy226@gmail.com](mailto:rahmatrenaldy226@gmail.com)



Copyright © 2025 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : January 25, 2025  
Accepted : March 12, 2025

Revised : February 27, 2025  
Avalable online : June 06, 2025

**How to Cite:** Adinda Viola, Faiz Fauzan El Muhammady, Ayu Citra Dewi, Syarifatul Hayati and Rahmat Renaldi (2025) "Advancing Educational Practices: Implementation Of Ebook Based Comics In Islamic Education", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 8(2), pp. 1790–1804. doi: 10.31943/afkarjournal.v8i2.1642.

## **Advancing Educational Practices: Implementation Of Ebook Based Comics In Islamic Education**

**Abstract.** One of the keys to successful learning is the use of appropriate media that aligns with the diversity of learners, such as media that is easy to understand, engaging, and enjoyable. Therefore, teachers need to be creative and innovative in creating various media as learning aids. This research aims to analyze the effects of using ebook-based comics in the practice of Islamic religious education learning in elementary schools. The research employs the Research and Development method with a 4D type. In the initial stages, the author analyzes the media needs required for learning in elementary schools. Subsequently, the author designs the product, starting from narrating the story, creating sketches, Line Art, Coloring, and Texting the story that will be made into an ebook. After the product was designed, a feasibility test was conducted with two experts related to learning media and Islamic education materials. Finally, after the experts finished evaluating the product, the author implemented the completed product into the learning practice at the elementary school. As a product feasibility test, the author collected data from teachers using a questionnaire, while for students, the author conducted direct observations to see whether the created product could operate well and have an impact on learning. All data were analyzed using SPSS 22 software with descriptive analysis techniques. The research results show that the designed and produced product received good ratings from both experts after going through several stages of improvement, even reaching scores of 80-90. Meanwhile, regarding the effect of the produced product on learning, it has proven to be positively impactful on the students, meaning this media is suitable to be used as one of the learning tools.

**Keyword:** Creative teachers, ebook comics, diversity of students, learning behavior

**Abstrak.** Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran ditentukan penggunaan media yang tepat serta sesuai dengan keberagaman peserta didik, media yang dimaksud seperti mudah dimengerti, menarik dan menyenangkan. Justru itu guru perlu kreatif dan inovatif menciptakan berbagai media sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana efek penggunaan komik berbasis ebook dalam praktek pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Reaserch and Development dengan jenis 4D, pada tahapan awal penulis menganalisis keperluan media yang diperlukan untuk pembelajaran di sekolah dasar, selanjutnya penulis mendesain produk yang dimulai dari menarasikan cerita, membuat sketsa, Line Art, Coloring dan Texting cerita yang akan dijadikan ebook. Setelah produk didesain dilakukan uji kelayakan terhadap dua orang pakar terkait media pembelajaran dan materi pendidikan agama Islam. Pada akhirnya setelah pakar selesai menilai produk maka penulis mempraktekan produk yang telah selesai ke dalam praktek pembelajaran di sekolah dasar. Sebagai uji kelayakan produk penulis mengambil data kepada guru menggunakan angket, sedangkan untuk peserta didik penulis melakukan observasi langsung terkait apakah produk yang dibuat dapat beroperasi dengan baik, serta berdampak dalam pembelajaran. Seluruh data dianalisis menggunakan softwer SPSS 22 dengan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan, terkait produk yang di desain dan dihasilkan mendapatkan nilai yang baik dari kedua pakar setelah melalui beberapa tahapan perbaikan, bahkan mencapai nilai 80-90. Sementara terkait efek produk yang dibuat terhadap pembelajaran terbukti berkesan secara baik kepada peserta didik, artinya media ini telah layak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran.

**Keyword:** Guru kreatif, komik ebook, keberagaman peserta didik, prilaku belajar.

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi pembelajaran agar tersampaikan

lebih baik. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh. Media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Sari et al. 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao 2018). Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Faradila and Aimah 2018) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas terutama pemanfaatan media teknologi informasi pendidikan yang semakin berkembang pada era saat ini, jika hal seperti ini dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih baik.

Klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
5. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek. Rudy Bretz memberikan perbandingan untuk dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran, yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan media cetak. (Michael Page 2022)

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

1. Media visual : yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. (Nurotun Mumtahanah 2014)

2. Media Audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya.
3. Media audio visual : yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah vidio, flm pendek, slide show dan yang lain sebagainya. Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembeklajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien.(Michael Page 2022).

Berdasarkan dengan bantuan media pembelajaran seperti ini maka dapat menjadi salah satu solusi dalam menyatukan pemahaman terhadap materi oleh peserta didik dalam beragamnya proses peserta didik saat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru (Danaswari Wahyu, R., Kartimi, & Roviati 2019). Perlunya penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat pada penyampaian materi pelajaran yang dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.

Beberapa permasalahan pengadaan media pembelajaran diantaranya kurang kreatif dan inovatif guru dalam membuat media pembelajaran bagi peserta didik yang dikembangkan sendiri serta kurang tertariknya peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan. Banyak sekali media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran oleh pserta didik, salah satu contohnya adalah komik ebook. Media komik digital dikembangkan menggunakan proses penggambaran secara manual dengan komputer.

Media komik merupakan suatu bentuk cerita yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar berwarna untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Menurut (Ayuningtyas 2019) komik digital merupakan komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat pada elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Media komik digital cocok digunakan dalam pembelajaran mendongeng dikarenakan media komik disajikan secara praktis dengan beberapa gambar cerita yang menarik dan keterangan cerita yang singkat. Materi yang disajikan tidak hanya berupa cerita dongeng melainkan referensi cara mendongeng yang benar dari beberapa sumber terpercaya pada aplikasi youtube.

(Danaswari Wahyu, R., Kartimi, & Roviati 2019) menjelaskan bahwa komik digital disajikan dengan visual yang kuat sehingga menarik perhatian, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menambah perbendaharaan kosa kata. Selain itu, (Damayanti, Pd, and Pd 2014) mengemukakan bahwa komik yang berbentuk digital yaitu memiliki kemampuan borderless yang memiliki makna tidak dibatasi ukuran dan format, sehingga komik digital mempunyai bentuk yang tidak terbatas, misalnya memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Media komik digital yang berbentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa di transfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Media komik digital dinilai efektif dan efisien hal itu dikarenakan harga lebih murah,

tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses. (Kanti, Suyadi, and Hartanto 2018).

Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran ditentukan dengan penggunaan media yang tepat, sesuai kebutuhan peserta didik serta disesuaikan dengan keberagaman peserta didik dalam proses pembelajaran, media yang dimaksud seperti mudah dimengerti, mudah digunakan, efisien dan efektif dalam penggunaannya, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Justru itu guru perlu kreatif dan inovatif menciptakan berbagai media menarik sebagai alat bantu guru mentransfer ilmu dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran pendidikan agama Islam peserta didik dapat berjalan lebih baik diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan semangat peserta didik (Damayanti, Pd, and Pd 2014). Berdasarkan uraian di atas media komik ebook sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk peserta didik sekolah dasar kelas V. Oleh karena nya diperlukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut adalah "Implementasi Komik Ebook Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam".

Media komik ebook diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dengan baik materi pembelajaran pendidikan agama Islam, serta dapat menjadi semangat belajar bagi peserta didik. Sehingga tujuan dari pendidikan agama islam dapat dicapai lebih maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana efek penggunaan komik ebook dalam praktek pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. Penelitian dalam bidang ini mengharapkan adanya inovasi baru dalam dunia pendidikan terhadap media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

## **METODE**

### **Jenis Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode Reaserch and Development dengan jenis 4D, menurut (Sari et al. 2024) menyatakan bahwa jika penulis ingin membuat produk sebagai luaran penelitian maka metode Reaserch and Development tepat digunakan. Metode Reaserch and Development tepat digunakan pada penelitian ini dengan proses yang cukup singkat namun dapat menjadi arah pada pengembangan media yang dilakukan agar mecapai tujuan penelitian yang telah dirancang (Okpatrioka 2023). Penelitian ini menjadikan media komik berbasis ebook sebagai

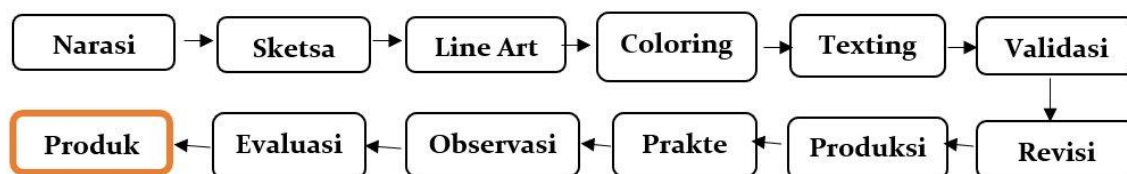
Pada tahapan awal penulis menganalisis keperluan media yang diperlukan untuk pembelajaran di sekolah dasar, selanjutnya penulis mendesain produk yang dimulai dari menarasikan cerita yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menggunakan Mc Word, kemudian setelah narasi cerita selesai di buat maka dilanjutkan dengan membuat sketsa di atas kertas dengan menyesuaikan terhadap alur cerita yang sudah dibuat agar memudahkan proses line art oleh ilustrator, selanjutnya membuat Line Art yang sudah didasari oleh sketsa yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian Coloring gambar yang disesuaikan dengan standar warna bagi peserta didik sekolah dasar dan setelah coloring kemudian dilakukan penyesuaian dialog dengan gambar yang disebut texting cerita sesuai narasi cerita yang akan dijadikan ebook.

Setelah produk di desain kemudian dilakukan uji kelayakan terhadap dua orang

pakar terkait media pembelajaran dan materi pendidikan agama Islam. Pada akhirnya setelah pakar selesai menilai produk, maka penulis mempraktekan produk yang telah selesai ke dalam praktek pembelajaran di sekolah dasar. Sebagai uji kelayakan produk penulis mengambil data kepada guru menggunakan angket yang berisi beberapa pertanyaan yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, sedangkan untuk peserta didik penulis melakukan observasi langsung terkait apakah produk yang dibuat dapat beroperasi dengan baik, menunjukkan perilaku peserta didik yang bersemangat dalam proses pembelajara serta berdampak dalam pembelajaran. Seluruh data dianalisis menggunakan softwear SPSS 22 dengan teknik analisis deskriptif.

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah yang penulis lakukan dalam menjalankan penelitian sebagaimana dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

**Gambar 1.** Langkah menjalankan penelitian.



Penelitian dilakukan di sekolah dasar negeri 1 Padang Panjang dengan jumlah subjek 20 orang siswa kelas V dan 2 validator (ahli materi dan ahli media). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Angket digunakan guna memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan dari validator terkait media komik ebook dan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap media pembelajaran komik ebook. Tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan komik ebook. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, disertai pencatatan terhadap suatu keadaan atau perilaku yang muncul dari objek penelitian. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas, sumber belajar bahan ajar, dan media pembelajaran yang digunakan guru pendidikan agama Islam pada proses pembelajaran.

### Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan berdasarkan model 4-D dalam penelitian ini antara lain:

#### 1) Tahap Pendefinisian (define)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap ini sering dinamakan dengan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan

yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk, yaitu sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan

Kebutuhan peralatan pembuatan media komik berbasis *ebook*, yaitu:

1. Menggunakan *Microsoft Word* sebagai peralatan untuk membuat skenario cerita.
2. *Photoshop* sebagai alat untuk membuat balon teks pada setiap dialog dalam media komik berbasis *ebook*.
3. Penggunaan *Photoshop* sebagai aplikasi pembantu untuk memberi warna pada setiap visual dalam media komik berbasis *ebook*.
4. Menggunakan aplikasi *Photoshop* sebagai alat pembantu dalam menggambar karakter atau setiap visual, yang terdapat dalam media komik berbasis *ebook*.

b) Bahan kebutuhan pembuatan media komik berbasis *ebook*, yaitu:

1. Penetapan skenario Cerita dalam media komik berbasis *ebook*.
2. Menentukan latar belakang cerita dalam media komik berbasis *ebook*.
3. Menentukan Karakter pada cerita dalam media komik berbasis *ebook*.
4. Menentukan warna setiap visual pada media komik berbasis *ebook*.

c) Cara dalam pembuatan media komik berbasis *ebook*, yaitu:

1. Menentukan alur cerita.
2. Membuat sketsa setiap tokoh menggunakan kertas, sketsa dibuat sesuai denganskenario pada cerita dalam komik.
3. Membuat karakter tokoh dalam cerita menggunakan aplikasi *Photoshop*.
4. Membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks pada komik menggunakan aplikasi *Photoshop*.
5. Memberikan warna pada setiap visual dalam cerita menggunakan aplikasi *Photoshop*.
6. Membuat dan mengisi balon teks sesuai dengan skenario cerita menggunakan aplikasi *photoshop*.
7. Pembuatan sampul muka pada komik menggunakan aplikasi *Photoshop*.
8. Menyusun tata letak halaman sesuai dengan skenario cerita.
9. Mengubah format file komik yang sudah di desain menggunakan beberapa aplikasi menjadi file *Pdf*.

d) Pihak yang terlibat dalam pembuatan media komik berbasis *ebook*, yaitu

1. Pembuatan skenario cerita dilakukan oleh Adinda Viola mahasiswi STIT Diniyyah Puteri Padang Panjang.
2. Penentuan karakter tokoh dalam cerita ditentukan oleh Adinda Viola mahasiswi STIT Diniyyah Puteri Padang Panjang.
3. Menentukan latar belakang cerita ditentukan oleh Adinda Viola mahasiswi STIT Diniyyah Puteri Padang Panjang.
4. Penetapan warna pada setiap gambar dalam komik berbasis *ebook* ditentukan oleh Adinda Viola mahasiswi STIT Diniyyah Puteri Padang Panjang.
5. Membuat karakter tokoh dalam cerita menggunakan aplikasi *pixton* dilakukan oleh Duhan Satria mahasiswa ISI Padang Panjang.

6. Membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks pada komik menggunakan aplikasi *pixton* dilakukan oleh Duhan Satria mahasiswa ISI Padang Panjang.
7. Membuat dan mengisi balon teks sesuai dengan skenario cerita menggunakan aplikasi *photoshop* dilakukan oleh Duhan Satria mahasiswa ISI Padang Panjang.
8. Menyusun tata letak halaman sesuai dengan skenario cerita dilakukan oleh Duhan Satria mahasiswa ISI Padang Panjang.
9. Mengubah format file komik yang sudah di desain menggunakan beberapa aplikasi menjadi file *Pdf* diubah oleh Adinda Viola mahasiswi STIT Diniyyah Puteri Padang Panjang.

## 2) Analisis Materi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis materi yang dikembangkan dalam media komik berbasis *ebook* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang harus dikuasai peserta didik. Dalam penelitian ini dipilih materi puasa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 3) Analisis Konsep Cerita

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun konsep-konsep yang relevan secara sistematis, serta mengaitkan antar konsep sehingga membentuk cerita dari konsep materi puasa yang akan disampaikan dengan lebih baik dan menarik.

## 4) Tahap Perencanaan (Design)

Setelah tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah sebagai berikut: a) menentukan Skenario Cerita, b) menentukan bahasa dalam cerita, c) menentukan latar belakang cerita, d) menentukan karakter dan tokoh cerita, e) menentukan warna setiap gambar dan f) menentukan aplikasi pembuat komik.

## 5) Tahap Pengembangan (Development)

### a. Uji Kelayakan/Validasi Ahli

Pada penelitian ini terdapat satu orang ahli media dan satu orang ahli materi untuk melakukan validasi terhadap media komik ebook. Uji validasi oleh para ahli dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya suatu produk, serta untuk mendapatkan saran, penilaian dan kritik sebagai acuan untuk revisi terhadap media. Hasil dari validasi media oleh ahli digunakan sebagai bahan untuk kesempurnaan pengembangan komik ebook. Setelah produk selesai di validasi dan di revisi kemudian dilakukan uji coba pengguna komik ebook terhadap peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

### b. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi media oleh ahli, kemudian dilakukan uji pengembangan terbatas untuk mengetahui hasil media pembelajaran komik ebook. Hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah media komik ebook. Uji

coba produk dilakukan terhadap peserta didik sebanyak 20 orang siswa kelas V sekolah dasar negeri 1 Padang Panjang. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media komik ebook dan mengetahui keefektifan media pembelajaran komik ebook.

6) Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap selanjutnya adalah tahapan penyebaran. Tujuan dari tahap ini untuk menyebarluaskan media pembelajaran komik ebook. Pada tahap ini dilakukan penyebaran terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir secara terbatas kepada 20 orang peserta didik kelas V sekolah dasar negeri 1 Padang Panjang.

### TEKNIK ANALISI DATA

Teknik analisis data yang akan dilakukan pada angket validasi oleh ahli penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang dapat berlaku untuk umum atau generalisasinya. Untuk menentukan beberapa kategori kelayakan dari komik ebook ini, maka dipakai skala pengukuran skala Likert. Penilaian angket berdasarkan skala Likert menggunakan rumus (Simarmata et al. 2021).

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran skala Likert adalah berupa angka. Angka tersebut kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif. Data kuantitatif yang telah diperoleh dari pengukuran skala Likert dikonversi berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan, yakni satu, dua, tiga, dan empat. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Berikut rumus yang digunakan.

$$1. \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:  $\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor responden

$N$  = Jumlah responden

$$2. r = \frac{\bar{X}}{n}$$

Keterangan:  $r$  = Nilai kelayakan atau kepraktisan

$n$  = Jumlah angket

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

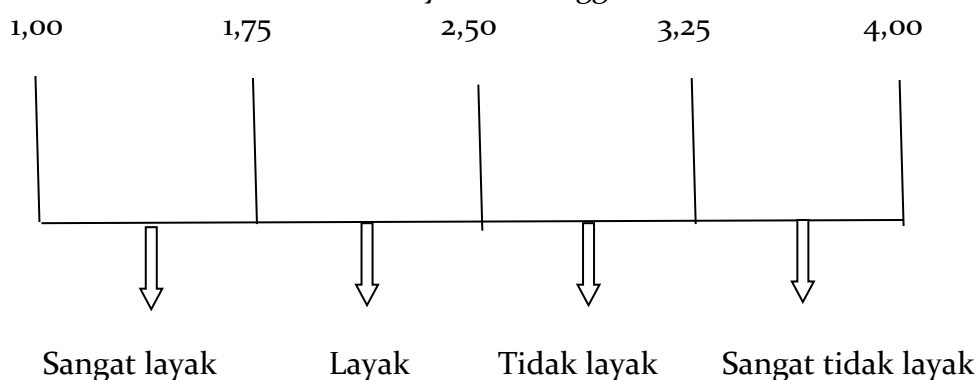
$$3. I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

Keterangan:  $I$  = Nilai tengah  
 Nilai tengah dalam skala Likert adalah:

$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2} \quad I = \frac{4+1}{2}, I = 2,5$$

Kriteria penilaian kelayakan menggunakan skala Likert dapat dilukiskan pada gambar berikut:

**Gambar 2.** Daerah kelayakan menggunakan skala Likert



**Keterangan:**

- 3,26 - 4,00 = Sangat Layak
- 2,51 - 3,25 = Layak
- 1,76 - 2,50 = Tidak Layak
- 1,00 - 1,75 = Sangat Tidak Layak

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan. Persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang dapat diperoleh}} \times 100\%$$

Kemudian setelah diketahui hasil perhitungan, diidentifikasi kedalam kategori sesuai dengan tabel berikut:

$$(1) \quad \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

**Keterangan:**

- $\bar{X}$  = Rata-rata Responden
- $\sum x$  = Jumlah nilai Responden

N = Jumlah Responden Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan. Persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skoryang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang dapat diperoleh}} \times 100\%$$

Kemudian setelah diketahui hasil perhitungan, diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 1.** Persentase Kelayakan

Skor Penilaian	Rentang Skor	Kategori
5	81%-100%	Sangat Layak
4	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
1	0%-20%	Sangat Tidak Layak

Media pembelajaran komik ebook yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan perubahan nilai mengikuti tabel berikut (Gulo and Harefa 2022):

**Tabel 2.** Pensekoran Pada Angket

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Menghitung persentase jumlah nilai respon setiap siswa untuk semua pernyataan dengan menggunakan rumus (Gulo and Harefa 2022):

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase Respon Siswa dalam
- (%)  $\sum \chi$  = Total Skor dari Responden
- $\sum \chi_i$  = Total Skor Ideal

Hasil persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Presentase	Kriteria
$0 \leq N < 20\%$	Sangat Tidak Baik
$20\% \leq N < 40\%$	Tidak Baik
$40\% \leq N < 60\%$	Cukup Baik
$60\% \leq N < 80\%$	Baik
$80\% \leq N < 100\%$	Sangat Baik

Keefektifan media pembelajaran komik ebook pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi puasa di analisis melalui data pengukuran hasil belajar dalam bentuk pretest dan posttest. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama besar dengan nilai KKM yaitu 80. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus (Gulo and Harefa 2022) :

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik  
 Kategori persentase ketuntasan klasikal bisa dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.** Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar

Interval (%)	Kategori
$P > 80$	Sangat Baik
$70 < P \leq 80$	Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup
$50 < P \leq 60$	Kurang
$P \leq 50$	Sangat Kurang

Pada penelitian ini dibuat lembar observasi yang berisi butiran soal. Lembar observasi tersebut di isi oleh peneliti saat mengamati peserta didik dalam uji coba produk, dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 5.** Penskoran Pada Lembar Observasi

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Menghitung persentase jumlah nilai respon setiap siswa untuk semua pernyataan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{R}{I} \times 100\%$$

Keterangan:

- $P$  = Persentase dalam (%)
- $R$  = Total Skor dari Responden
- $I$  = Total Skor Ideal

Hasil persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang observasi, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 6.** Persentase Kelayakan Lembar Observasi

Skor Penilaian	Rentang Skor	Kategori
5	80% - 100%	Sangat Layak
4	60% - 80%	Layak
3	40% - 60 %	Cukup Layak
2	20% - 40%	Tidak Layak
1	0%-20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel kelayakan tersebut, menunjukkan angket observasi yang melalui analisis data berakhir pada saat hasil observasi mencapai persentase kelayakan dengan kategori layak atau sangat layak.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan, terkait produk yang di desain dan dihasilkan mendapatkan nilai yang baik dari kedua pakar setelah melalui beberapa tahapan perbaikan, bahkan mencapai nilai 80-90. Sementara terkait efek produk yang dibuat terhadap pembelajaran terbukti berkesan secara baik kepada peserta didik, berdasarkan prilaku yang tampak pada peserta didik saat menggunakan media komik berbasis ebook, yaitu peserta didik tampak bersemangat, aktif belajar, tidak merasa

bosan, senang membaca komik dan lebih memahami materi setelah menggunakan media komik berbasis ebook yang ditunjukkan melalui hasil observasi yang mencapai nilai 95 yang sesuai dengan tujuan penelitian. Maksudnya media ini telah layak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk merubah perilaku belajar peserta didik kearah yang lebih baik. Produk ini berupa komik dalam bentuk digital sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam yang dapat membantu meningkatkan semangat belajar, minat baca dan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik. Pada hasil angket respon guru dalam penggunaan media komik berbasis ebook yang digunakan oleh peserta didik sekolah dasar, perolehan nilai mencapai 90 yang dimana hasil ini menunjukkan bahwa adanya respon yang baik oleh guru terhadap adanya penggunaan media komik berbasis ebook pada pelajaran pendidikan agama Islam yang membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Penggunaan media komik terhadap peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran pendidikan agama Islam memperoleh respon positif selama proses pembelajaran. Terlihat pada hasil observasi respon peserta didik dalam menggunakan media komik ebook pada pelajaran pendidikan agama Islam, peserta didik menampilkan perilaku positif seperti semangat, tidak merasa bosan, minat belajar meningkat, lebih memahami materi pelajaran serta minat baca peserta didik terhadap materi pembelajaran yang tampak lebih bersemangat.

Respon peserta didik yang positif terhadap materi bacaan pendidikan agama Islam, dikarenakan komik yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran agar lebih menyenangkan di kelas. Komik dibuat dengan alur cerita yang menarik serta gambar dan warna yang menarik sesuai dengan standar, dimana standar media komik langsung di nilai oleh ahli media komik yang menunjukkan hasil penilaian mencapai 90.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayuningtyas, M. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari Dengan Model Group Investigation (Gi) Mupel Ips Kelas IVC Sdn Petompon 02 Semarang." : 23.
- Damayanti, Maryam Isnaini, S Pd, and M Pd. 2014. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Abstrak." : 2670-84.
- Danaswari Wahyu, R., Kartimi, & Roviati, E. (. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem." *Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 2 Vol.2(4)*: 1-17.
- Faradila, Shafira Puspa, and Siti Aimah. 2018. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus 1(2005)*: 508-12.

- Gulo, Safrinus, and Amin Otoni Harefa. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1): 291-99.
- Kanti, Fitra Yurisma, Bambang Suyadi, and Wiwin Hartanto. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember." *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial* 12(1): 135.
- Michael Page, Indonesia. 2022. "Klasifikasi, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran." 4(2): 106-13.
- Nurotun Mumtahanah. 2014. "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai Nurotun Mumtahanah 1." *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 4: 2-14.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86-100.
- Sari, Nia Andriani, Syarifatul Hayati, Diana Sartika<sup>3</sup>, and Mega Cahya Dwi Lestari. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTsN Padang Panjang." *Journal of Education Research* 5(1): 330-39.
- Simarmata, Nenny Ika Putri et al. 2021. "Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi." Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.