

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII

Received: 2023-04-30 | Revised: 2023-07-19 | Accepted: 2023-07-21

Article Info

Authors:

Junaidi ^{*1}
Djuwairiyah ²
Minhaji ³

* Author's Email Correspondence:
junaidifakta@gmail.com

Affiliation:

¹⁻³ Universitas Ibrahimy, Situbondo

Abstract

Contextual learning media is not much developed by PAI teachers. In addition, there are limitations to teacher competencies to develop creative learning media for students. Therefore, this study aims to describe the design specifications of digital comic learning media with a contextual approach to improving student learning outcomes in class VII PAI subjects. After that, the second goal is to find out the feasibility of digital comic learning media with a contextual approach from material experts and media experts. This research method uses a research and development approach. The research model used is Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. Data collection was obtained through observation, documentation, interviews, and validation instruments. The results of this study indicate that the design specifications for digital comic learning media discuss religious material that requires contextual explanation, in this case, honest, trustworthy, and consistent material. The output of learning media can be used via a smartphone based on the Android system. The feasibility of comics from the material aspect obtains a very feasible category with a mode of 84.7%. While the feasibility of comics in the media aspect is smaller than the feasibility of the material, around 80%, it is still a proper level using in learning. Through a sufficiently mature initial study and recommendations for the feasibility of comic media from experts, it is strongly predicted that this learning media can improve learning outcomes for class VII junior high school students with contextual-based learning.

Keywords: *Learning Media, Comic, Android, Contextual*



© 2023 THE AUTHOR(S). This article distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International license. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan, keterampilan serta membentuk sikap dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Berlandaskan pada akidah yang berisikan tentang keesaan Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan manusia dan alam semesta, serta akhlak yang merupakan pengaktualan dari akidah yang menjadi landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia, yang berarti bahwasanya pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menserasikan, menyelaraskan serta

menyeimbangkan antara iman, islam serta ihsan dalam kehidupan. Diharapkan pendidikan agama Islam dan budi pekerti memperkuat ukuwah islamiyah, membina persaudaraan, serta kesatuan bangsa dikalangan siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual mempunyai relevansi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut diindikasikan dari hasil penelitian Khairiyah yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang tergolong abstrak dan beberapa orang tua juga melaporkan bahwa anaknya sering mempraktikkan materi yang dipelajari di sekolah ketika berada di rumah (Khoiriyah, Hakim, and Aminudin, 2021: 62). Diantara sekian banyak manfaat pembelajaran kontekstual, salah satunya ialah pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan masalah ternyata berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa (Soetrimo, 2021: 131-141).

Namun fakta dilapangan yang terjadi di SMP 2 Ibrahimy tidak sepenuhnya sesuai sebagaimana idealitas teori di atas. Guru masih cenderung menerapkan metode ceramah saat melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran masih jauh dari konsep aktivitas pembelajaran *student-centered*. Pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa dapat dikatakan pembelajaran yang masih belum mampu menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa.

Bahan ajar yang digunakan merupakan sumber satu-satunya yang dipakai siswa. Bahkan dari hasil analisis mendalam peneliti terhadap bahan ajar PAI siswa masih sangat minim menggunakan soal-soal yang berbasis HOTS. Hal ini juga dipertegas dalam penelitian Bestari bahwa bahan ajar PAI kelas VII SMP masih banyak yang tidak menggunakan HOTS (Endayana, 2021: 176). Dengan demikian pembelajaran siswa sangat berpotensi tidak menerapkan keterampilan berpikir kreatif. Sebab keterampilan berpikir kreatif mempunyai relevansi yang cukup erat dengan soal-soal berbasis HOTS.

Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan pun masih belum bervariasi, ini dibuktikan dengan penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor dan papan tulis secara terus menerus. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dipakai siswa untuk mengakses informasi pengetahuan masih relatif minim. Padahal selama pandemi Covid-19, aktivitas pembelajaran wajib dilakukan secara full daring menggunakan gadget yang seharusnya memberikan ruang kebebasan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber di internet.

Berdasarkan uraian teori dan temuan fakta-fakta lapangan di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dapat diakses melalui aplikasi android dengan memanfaatkan penggunaan *smartphone android* atau laptop untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal-soal HOTS.

Banyak siswa yang mudah mengerti dan menyukai komik sebab didalamnya memuat beraneka gambar sebagai penghantar pesan kepada pembaca (Tresnawati, Satria, and Adinugraha, 2016: 36). Manfaat komik dalam dunia pendidikan begitu banyak. Salah satunya media pembelajaran komik sangat berguna untuk mentransformasikan isi pembelajaran karena banyak siswa yang menggemarnya (Widyastuti, Mardiyana, and Saputro, 2017: 6). Komik termasuk kategori alat komunikasi visual yang memfasilitasi langsung interaksi belajar siswa dengan sumber belajar. Ada berbagai macam komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satu diantaranya ialah komik elektronik atau komik digital (Musdalifah, 2019: 47). Komik macam ini

diartikan sebagai komik yang simple dengan penyajiannya menggunakan media elektronik tertentu.

Penelitian serupa yang berkaitan dengan media komik telah diteliti sebelumnya. Sebagaimana penelitian Rosidah dkk, yang menunjukkan bahwa media komik tidak menemukan kendala dalam pelaksanaannya saat proses pembelajaran (Rosidah et al., 2022: 737). Musdalifah bahwa penerapan media komik digital membantu peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Musdalifah, 2019: 8).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti, dkk, mengungkapkan bahwa media komik yang dikembangkan tergolong pada media yang menarik dan secara mudah dapat dimengerti oleh siswa (Widyastuti, Mardiyana, and Saputro, 2017: 1-6). Fitriyah dalam penelitiannya menghasilkan produk e-modul pendidikan agama Islam berbasis problem based learning pada materi zakat. Penerapan e-modul yang dikembangkan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tanggapan siswa terhadap e-modul menunjukkan kriteria menarik (Fitriyah, 2022: 18).

Oleh karena itu artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan spesifikasi desain media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII. Setelah itu, tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Setysari, 2013: 194). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi), (Prawiradiraga, 2008: 21). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model ADDIE ini dirasa efektif, dinamis, dan sesuai apa yang dibutuhkan dalam penelitian di SMP 3 Ibrahimy serta mendukung kinerja program pengembangan produk peneliti.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah kegiatan menganalisis. Terdapat beberapa aspek yang menjadi fokus analisis, diantaranya analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan pembelajaran, analisis materi ajar, pemilihan media, dan terakhir adalah analisis tugas. Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya peneliti mendesain item dasar media pembelajaran yang hendak dibuat. Langkah ini disebut sebagai tahap desain. Beberapa langkah yang dilakukan seperti merancang *storyboard*, perancangan tampilan, dan pemilihan karakter tokoh. Setelah dirasa cukup bagus, maka peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan. Di tahap pengembangan terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya adalah *recreating comic*, digitalisasi, validasi pakar dan revisi jika diperlukan. Apabila komik yang dikembangkan telah memperoleh nilai valid \atau layak dari pakar, maka media pembelajaran komik tersebut dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Pada tahap implementasi ini, peneliti memilih SMP 2 Ibrahimy sebagai lokasi penelitian. Selanjutnya merevisi desain komik jika terdapat saran dari siswa yang perlu mendapat perbaikan.

EDUPEDIA:

Teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara, dokumentasi, tes, instrument validasi, dan observasi. Adapun teknik analisis data untuk menginterpretasikan hasil validasi menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan
 $\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator
 $\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dan diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi penilaian (Taufiqurrahman, Heryandi, and Junaidi, 2018: 52).

Tabel 1. Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Penilaian harus memenuhi kriteria valid atau layak. Jika kriteria tidak valid atau layak maka perlu dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid atau layak.

PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Spesifikasi Desain Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual

Tujuan dan Materi Pembelajaran

Adapun tujuan materi pembelajaran materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqamah adalah: (1) Menyebutkan pengertian jujur, sesuai dengan Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait, (2) Menjelaskan makna jujur sesuai dengan Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait, (3) Menunjukkan contoh jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait, (4) Menampilkan perilaku jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Baqarah/2:42 dan hadis yang terkait, (5) Menyebutkan pengertian amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait, (6) Menjelaskan makna amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait, (7) Menunjukkan contoh perilaku amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait, (8) Menampilkan contoh perilaku amanah sebagai implementasi dari Q.S. al-Anfal/8:27 dan hadis yang terkait, (9) Menyebutkan pengertian istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait, (10) Menjelaskan makna istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait, (11) Menunjukkan contoh perilaku istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait, (12) Menampilkan contoh perilaku istiqamah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Ahqaf/46:13 dan hadis yang terkait.

Ayat Al-Quran beserta artinya dalam QS. al-Baqarah ayat 42 adalah sebagai berikut:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya” (Departemen Agama Indonesia, 2015: 15).

Ayat Al-Quran beserta artinya dalam QS. al-Anfal ayat 27 adalah sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمَانَاتِكُمْ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu mengkhianati Allah dan Rasul (Muhammad) dan (juga) janganlah kamu mengkhianati amanat-amanat yang dipercayakan kepadamu, sedang kamu mengetahui” (Departemen Agama Indonesia, 2015: 139).

Ayat Al-Quran beserta artinya dalam QS. al-Ahqaf ayat 13 adalah sebagai berikut.

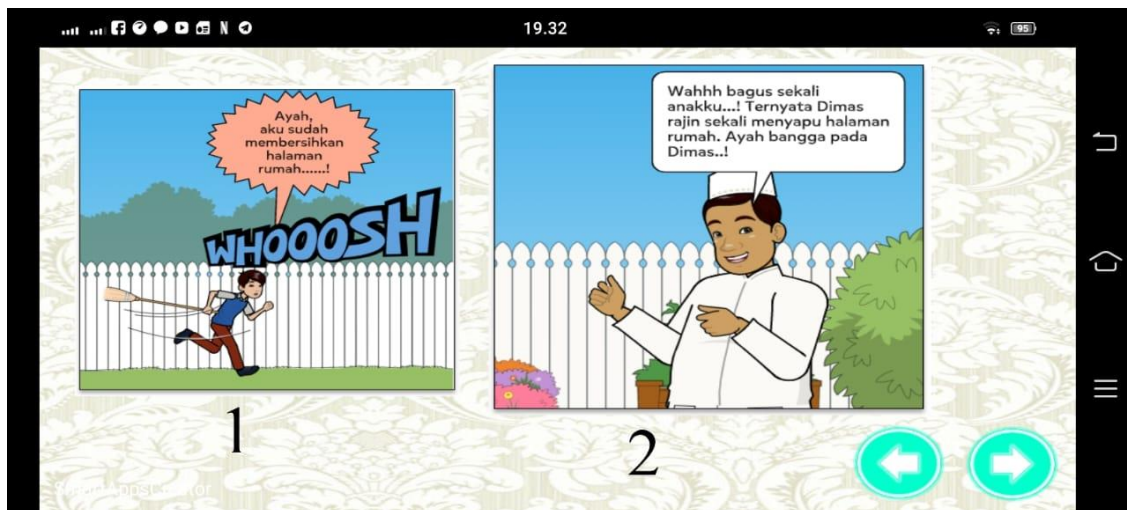
إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang yang berkata, “Tuhan kami adalah Allah,” kemudian mereka tetap istiqamah tidak ada rasa khawatir pada mereka, dan mereka tidak (pula) bersedih hati” (Departemen Agama Indonesia, 2015: 261).

Pada umumnya peserta didik kesulitan dalam memahami materi secara mendalam apabila materi tersebut dirasa abstrak. Materi yang abstrak seperti materi yang berkenaan dengan sikap, tingkah laku, tutur kata yang membutuhkan banyak contoh operasional dibanding sebatas kalimat-kalimat yang terurai panjang. Maka dari itu materi yang dipilih untuk diintegrasikan dengan komik digital ialah hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqamah. Pertimbangan lain adalah sajian materi tentang kejujuran, amanah dan istiqamah masih belum mengarah sepenuhnya kepada aspek kompetensi berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari soal-soal yang disajikan masih belum berbasis HOTS.

Jujur adalah kesesuaian sikap antara ucapan dan tingkah laku yang sebenarnya. Orang lain akan banyak mempercayai orang yang jujur, serta orang jujur akan mendapatkan banyak teman. Amanah mempunyai definisi dapat dipercaya. Terdapat tiga macam amanah, yaitu amanah terhadap Allah, amanah terhadap sesama manusia, amanah terhadap diri sendiri. Adapun istiqamah ialah tagak, tekun, ulet dan lurus.

Kontekstual ini sangat penting diketahui integrasinya dengan materi pembelajaran. Seperti materi kejujuran dikaitkan dengan kehidupan dunia pasar. Bagaimana seharusnya dunia pasar yang begitu beragam aktivitas perdagangan dan segala kompleksitasnya terselip nilai-nilai Islam kejujuran yang dapat diteladani siswa. Begitupun materi amanah, bagaimana seharusnya materi tersebut juga dikaitkan dengan persoalan kontekstual yang disekeliling wilayah peserta didik. Pada materi amanah dikaitkan dengan situasi yang terjadi dilingkungan persawahan. Terakhir, materi istiqamah dibuat lebih dekat dengan lingkungan rumah dengan fokus kegiatan membantu orang tua.



Gambar 1. Materi ajar di aplikasi android

Soal Evaluasi

Setelah siswa mempelajari materi ajar, maka siswa dapat mengerjakan soal evaluasi. Soal evaluasi yang dikerjakan siswa setelah mempelajari materi pembelajaran Hidup Tenang dengan Amanah, Jujur, dan Istiqamah menggunakan media komik digital ialah berupa soal evaluasi post-test. Akan tetapi sebelum siswa mempelajari materi pembelajaran dalam komik digital, siswa diberi soal evaluasi pretest untuk mengetahui tingkat awal kognitif siswa.

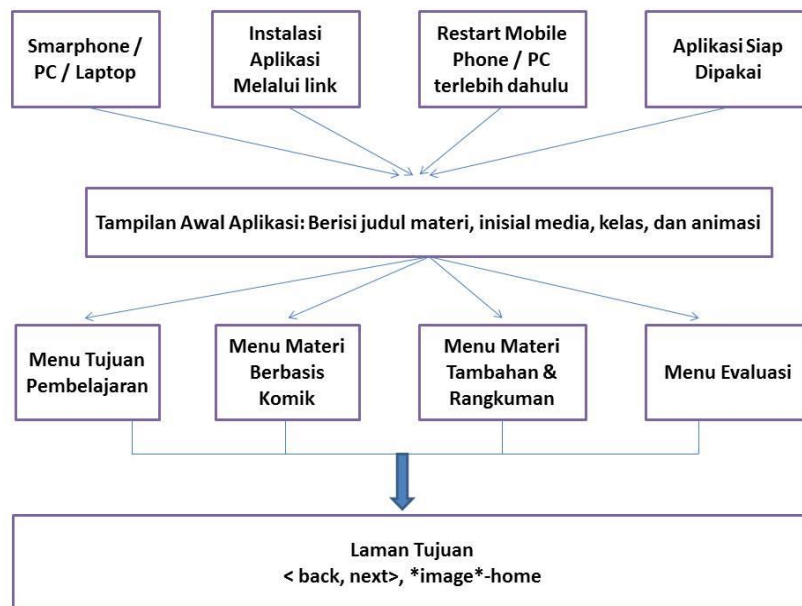
Soal evaluasi yang diberikan kepada siswa berupa soal pilihan ganda dan essay. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil belajar siswa secara penuh. Soal pilihan ganda dan essay bermanfaat untuk mengetahui kemampuan beripikir siswa taktis maupun terurai (Arifin, 2011: 92). Disamping itu, soal semam ini akan menstimulasi siswa merasa *joyfull* ketika menghadapi soal, karena tipe soal yang diberikan cukup variatif (Febrianingsih, 2022: 26).

Rancangan Format Media Awal

Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat diakses oleh seluruh orang melalui mobile phonenya. Terlebih kepada siswa yang menjadi objek penelitian ini diharapkan dapat mengakses materi pembelajaran yang sudah terintegerasi dengan komik secara mudah melalui aplikasi Android. Di manapun siswa berada meskipun diluar sekolah, siswa dapat mengakses komik PAI yang telah diinstall menggunakan laptop atau mobile phone mereka.

Jadi, format media pembelajaran komik ini menggunakan aplikasi Android. Pembuatan aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bantuan Additional Apps SmartApps Creator. Melalui aplikasi tersebut peneliti tidak perlu membuat coding dari awal sampai akhir, namun peneliti hanya perlu memodifikasi dan menambahkan CSS (Cascading Style Sheet) tambahan untuk mempercantik tampilan aplikasi yang dikembangkan.

Langkah awal yang dilakukan setelah konstruksi aplikasi dibuat, peneliti terlebih dahulu membuat daftar menu apa saja yang akan ditampilkan dan membuat beberapa halaman yang nantinya akan dikoneksikan melalui menu-menu terkait. Selanjutnya dipercantik dengan menggunakan berbagai fitur CSS yang dikembangkan.



Gambar 2. Flowchart Media Komik Digital

Desain Media Komik Digital

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik digital. Setelah siswa berhasil mengunjungi link yang dibagikan melalui WhatsApp, selanjutnya siswa akan memasuki laman Goggle Drive. Pada halaman ini berisi tentang petunjuk dan informasi berkenaan instalasi aplikasi media pembelajaran. Adapun gambar pada halaman “isi” ialah sebagai berikut.



Gambar 3. Menu home komik digital

Gambar komik dibuat melalui bantuan situs Pixton dan Canva. Avatar dan balon percakapan komik didesain pada situs Pixton. Sedangkan Canva digunakan untuk mendesain background dan latar komik. Selanjutnya avatar, balon percakapan dan background komik dikemas menjadi satu kesatuan serta dikonversi menjadi format file PNG.

EDUPEDIA:

Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam
Vol. 8 No. 1

Avatar komik yang dikreasikan terdiri dari kakek, nenek, bapak, dan anak. Dalam media pembelajaran komik digital, tokoh yang menjadi pemeran aktif terdiri dari empat tokoh. Sedangkan tempat terjadinya lakon diberbagai situasi dan kondisi, seperti di kamar, di kebun, dan di halaman rumah. Pemilihan latar tempat tersebut disesuaikan dengan kondisi geografis tempat tinggal siswa. Hal ini dalam rangka memberikan sentuhan pembelajaran kontekstual yang peka terhadap kondisi lingkungan sekitar siswa.

Setelah avatar komik dibuat di Pixton, langkah selanjutnya ialah mengedit busana seperti baju, celana, topi, kerudung dan sebagainya. Begitu pula dengan rawut wajah avatar komik dapat disesuaikan dengan keinginan, misal ceria, senang, sedih, terkejut, riang dan sebagainya. Secara khusus avatar komik pada media pembelajaran PAI ini dibuat di Pixton.

Penentuan tokoh dan atributnya sangat penting untuk divisualisasikan bersamaan dengan alur cerita. Maka dari itu setting tempat pada cerita komik ini dipilih pada area yang akrab dengan peserta didik. Misal di halaman rumah, persawahan, dan pasar. Selanjutnya cerita komik dituangkan pada panel komik dalam masing-masing sesi. Berikut rincian skenario komik yang dibuat.

Tabel 2. Draft skenario komik

No	Materi	Setting Tempat	Alur Cerita	Tokoh Utama	Keterangan
1	Mari hidup jujur untuk bahagia	Di dalam rumah	Menceritakan tentang jual beli yang terjadi di pasar dengan mengaitkannya kepada hikmah berperilaku jujur.	Dimas dan Kakek	Terdapat 9 panel komik.
2	Mari hidup amanah agar beruntung	Di area jalan persawahan	Menceritakan tentang mentaati perintah nenek menjaga burung di sawah dengan mengaitkannya kepada hikmah berperilaku amanah.	Dimas dan Nenek	Terdapat 7 panel komik.
3	Mari hidup istiqamah agar sukses	Di halaman belakang rumah	Menceritakan tentang aktivitas tokoh membersihkan halaman rumah dengan mengaitkannya kepada perilaku istiqamah.	Dimas dan Ayah	Terdapat 13 panel komik.

Situs Canva digunakan untuk mendesain latar belakang atau background komik. Sebab tidak semua *background* dapat digunakan pada komik, karena harus mempertimbangkan background yang sesuai dengan konteks pembelajaran dan letak geografis siswa. Setelah background diedit dalam Canva dan dirasa cocok, maka selanjutnya background diupload ke situs Pixton untuk digabungkan bersama avatar.

Selanjutnya membuat narasi percakapan antar avatar yang diletakkan dalam dialog box. Percakapan yang dibuat dibatasi dari 50-100 kata dalam dialog box. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kejenuhan siswa membaca dialog. Dialog box yang digunakan tergolong bervariasi, seperti tokoh yang sedang berpikir, berteriak, dan melakukan percakapan biasa akan berbeda dialog box.

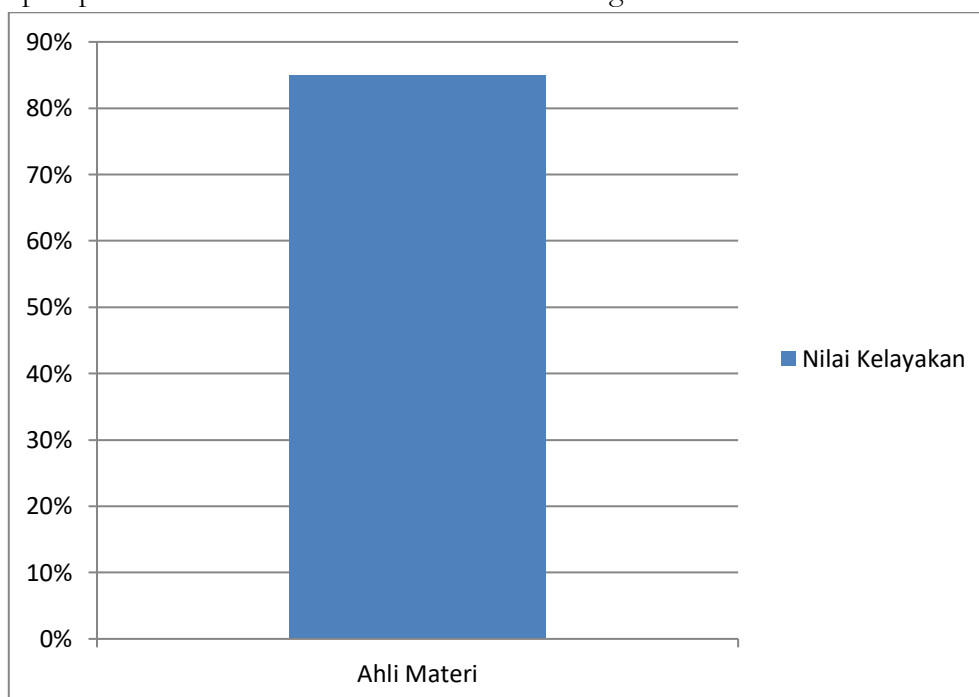
Unsur warna, bentuk, *typography*, ilustrasi divisualisasikan saling berkorelasi satu dan lainnya. Cover depan biasanya sebagai judul dari bagian materi yang hendak dipelajari. Setelah cover depan, maka baru desain komik yang berisi materi pembelajaran ditampilkan. Sehingga dari melihat cover depan pertama kali, siswa sudah dapat mengira materi pelajaran apa yang akan dipelajari.

Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Pendekatan Kontekstual

Validator Ahli Materi

Validator ahli materi memberikan nilai terhadap media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yang mencakup aspek kelayakan isi, aspek pemakaian bahasa dan aspek penyajian disajikan.

Adapun persentase nilai dari ahli materi adalah sebagai berikut.



Grafik 1 Persentase kelayakan aspek materi

Berdasarkan grafik di atas persentase kelayakan materi pada media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yaitu 84,7%. Dalam skala Likert, persentase 84,7% berkategori

EDUPEDIA:

sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual ini sudah sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy.

Tabel 3. Tabel kriteria skala likert

Tingkat Pencapaian	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

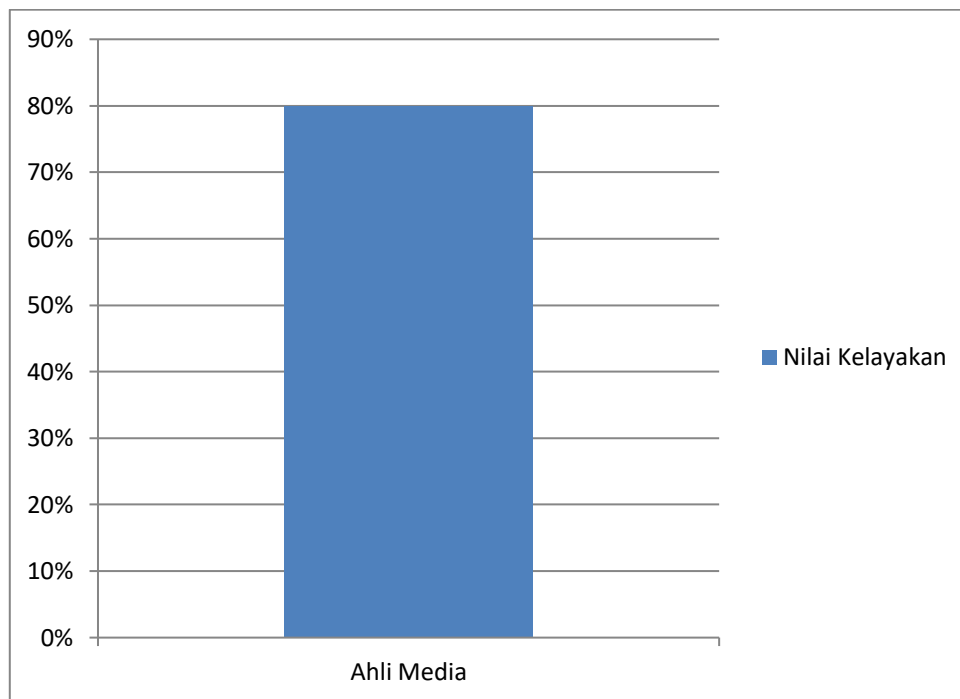
Guna mendekati sempurna, peneliti perlu membenahi media pembelajaran komik digital berdasarkan saran yang sudah disampaikan oleh validator ahli materi sebagaimana tertuang dalam lembar validasi. Adapun rincian saran dari validator ahli materi sebagai penyempurnaan media pembelajaran komik digital ialah sebagai berikut:

Tabel 4. Saran validator ahli materi

No	Saran Validator	Hasil Perbaikan
1.	Berikan nomor pada gambar komik di halaman aplikasi	Telah diberikan nomor pada gambar komik di halaman aplikasi
2.	Berikan link tambahan untuk mengakses informasi tambahan	Telah diberikan link ke website lain dan/atau ke Youtube untuk mengakses informasi tambahan
3.	Berikan soal pilihan ganda minimal 10 butir	Telah diberikan soal pilihan ganda 10 butir yang awalnya hanya diberi 5 butir soal

Validator Ahli Media

Persentase kelayakan dari validator ahli media terhadap media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yang mencakup aspek pengoperasian, aspek tampilan dan aspek fungsionalitas sebagai berikut.



Grafik 2 Persentase Kelayakan Aspek Media

Berdasarkan grafik di atas persentase kelayakan materi pada media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual yaitu 80%. Dalam skala Likert, persentase 80% berkategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual ini sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMP 2 Ibrahimy.

Tabel 5 Tabel kriteria kelayakan media

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Guna mendekati sempurna, peneliti perlu membenahi media pembelajaran komik digital berdasarkan saran yang sudah disampaikan oleh validator ahli media sebagaimana tertuang dalam lembar validasi. Adapun rincian saran dari validator ahli media sebagai penyempurnaan media pembelajaran komik digital ialah sebagai berikut:

Tabel 6. Saran validator ahli media

No	Saran Validator	Hasil Perbaikan
1.	Keterangan dan foto yang belum dilengkapi segera dilengkapi	Melengkapi foto diaplikasi
2.	Layout ukuran pada laman “materi	Mereparasi ukuran layout

EDUPEDIA:

- | | |
|---|--|
| pembelajaran 1,2,3” disempurnakan | panel dialog pada laman “materi pembelajaran 1,2,3” sekaligus mengubah setting header. |
| 3. Animasi dilaman isi dirubah agar bergerak vertical atau horizontal | Mengubah gerakan animasi menjadi horizontal |

Uji kelayakan diperlukan dalam penelitian dan pengembangan karena produk yang akan diterapkan harus teruji kualitasnya dulu (Sugiyono, 2015: 19). Setelah diuji cobakan kepada pemakai, barulah produk memperoleh nilai esensial dari kualitas produk itu sendiri.

Kelayakan media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa memperoleh nilai kelayakan dari dua validator yang mempunyai kualifikasi pendidikan jenjang doktor bidang PAI dan teknologi pembelajaran. Validator pertama ialah ahli materi yang menilai pada tiga aspek, yakni aspek isi materi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian. Validator kedua adalah ahli media yang menilai pada tiga aspek, yakni aspek pengoperasian, aspek tampilan dan aspek fungsionalitas.

Hasil kelayakan terhadap media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual dari validator ahli materi memperoleh modus sangat layak dengan nilai 84,7%. Sedangkan validator ahli media memberi nilai 80% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual pada mata pelajaran PAI dapat diuji cobakan kepada siswa.

Beberapa penelitian lain juga menghasilkan temua yang serupa, bahwa media pembelajaran komik mendapat kategori sangat layak pada pembelajaran fisika (Khairroh, Rusilowati, and Nurhayati, 2014: 181). Media pembelajaran komik mendapat kategori layak pada materi alat pembayaran (Istiyah, Nyoto, and Muhardi, 2020: 71). Media komik akan selalu menstimulasi siswa senang belajar karena dilengkapi gambar yang menarik dalam materi pembelajaran, sehingga sangat jarang jika media komik pembelajaran memperoleh rekomendasi tidak layak (Pratiwi, Komala, and Monariska, 2020: 175).

Dari beberapa penegasan riset sebelumnya, maka media komik digital pada mata pelajaran pendidikan Islam ini diduga kuat dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Dari beberapa pertimbangan riset juga menyimpulkan bahwa media komik dirasa cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibanding media buku ajar tulis (Handayani, 2010: 1063). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung meningkat setelah memakai media pembelajaran komik dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional yang disediakan oleh sekolah (Irwandani and Juariah, 2016: 18).

SIMPULAN

Spesifikasi desain media pembelajaran komik digital pendekatan kontekstual ini fokus membahas materi kejujuran, amanah, dan istiqamah dengan berbagai indikator tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran dirancang menggunakan sistem aplikasi android berbantuan SmartApps Creator dengan berbagai desain komik yang dikembangkan melalui Canva dan Pixton. Cerita komik menuntut pada pengintegrasian materi PAI dengan fenomena real di masyarakat sekitar. Kelayakan komik dari aspek materi memperoleh kategori yang sangat layak dengan modus 84,7%. Sedangkan kelayakan komik pada aspek media lebih kecil dari pada

kelayakan materi, sebesar 80%, akan tetapi masih dalam taraf layak digunakan dalam pembelajaran. Masing-masing validator, baik dari materi maupun media, memberikan saran 3 butir terhadap perbaikan media komik. Melalui studi awal yang cukup matang dan rekomendasi kelayakan media komik dari ahli, maka diprediksikan sangat kuat media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP dengan pembelajaran berbasis kontekstual.

Penelitian ini masih mempunyai keterbatasan yang masih belum dilakukan atau direalisasikan oleh peneliti. Untuk itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aspek visualitas komik yang lebih menarik sehingga mempunyai nilai kelayakan yang lebih tinggi. Di samping itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pada materi lain dimata pelajaran PAI baik kelas VII atau pun jenjang akademik di atasnya. Penelitian lapangan yang belum diselesaikan membuka peluang yang luas bagi peneliti yang hendak menjadikan riset ini sebagai studi awal untuk merampungkan penelitian dilapangan.

REFERENSI

- Achmad Soetrimo. 2021. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Tamiang Hulu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8 (1): 133–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v8i2.631>.
- Bestari Endayana. 2021. "Analisis Instrumen Penilaian HOTS (Higher Order Thinking Skill) Dalam Buku Siswa Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Revisi 2017 Kelas VII Terbitan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan." Universitas Islam Negeri Padangsidempuan.
- Febrianingsih, Farah. 2022. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11 (1): 119–30. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>.
- Fitriyah, Qurota A'yunin. 2022. "Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.
- Handayani, Sri. 2010. "Perbandingan Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar (Komik) Versi BKKBN Dengan Media Leaflet." *GASTER* 7 (1): 482–90.
- Indonesia, Departemen Agama Republik. 2015. *Al-Qur'an Kemenag*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Irwandani, and Siti Juariah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 1 (5).
- Istiyah, Nur, Rudy Dwi Nyoto, and Hafiz Muhandi. 2020. "Aplikasi Learning Management System Pada Jenjang Madrasah Aliyah." *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 8 (1): 105. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i1.38266>.
- Khairoh, Lutfiana, Ani Rusilowati, and Sri Nurhayati. 2014. "Pengembangan Buku Cerita IPA Terpadu Bermuatan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Tema Pencemaran Lingkungan." *Unnes Science Education Journal* 3 (2): 519–27. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3349>.

EDUPEDIA:

Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam
Vol. 8 No. 1

- Khoiriyah, Tri Era, Hakiman Hakiman, and Aminudin Aminudin. 2021. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual Di Sekolah Dasar Alam." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2): 62–71. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>.
- Musdalifah. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang." Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/view/divisions/magisterPAI/2022.html>.
- Pratiwi, Sifa, Elsa Komala, and Erma Monariska. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Matematika." *Jurnal Analisa* 6 (2): 143–52. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9033>.
- Prawiradiraga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rosidah, Cholifah Tur, Ida Bagus Putrayasa, I. Gede Astra Wesnawa, and I. Made Candiasa. 2022. "Thematic Comic to Cultivate Eco-Literacy For Young Learners." *Kasetsart Journal of Social Sciences* 43 (3): 735–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.3.27>.
- Setysari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiqurrahman, M. Tubi Heryandi, and Junaidi. 2018. "Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2 (2): 203.
- Tresnawati, D, E Satria, and Y Adinugraha. 2016. "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* 13 (1): 99–105.
- Widyastuti, P. D., M. Mardiyana, and D. R.S. Saputro. 2017. "An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation." *Journal of Physics: Conference Series* 895 (1): 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012039>.
- Zainal Arifin. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.