

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ibadah Puasa Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo

Nurul Aulia¹, Muh.Yamin², Muh Fadli Fauzi Sahlan³

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia¹⁻²

Universitas Bosowa, Indonesia³

Email: 42064800089@iainpalopo.ac.id

Abstract

This study examines the development of digital comic media in fasting materials for grade VIII students of State Junior High School 4 Palopo City to find out the results of development of digital comic media to find out the results of the validity test and the results of the practical test of digital comic media on fasting materials. This research is a type of Research and Development (R&D) research with research procedures using the ADDIE development model, including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. Data analysis techniques are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of data analysis show that 1) The development of digital comic media on fasting worship material for class VIII students of State Junior High School 4 Palopo City was carried out using the ADDIE development model, namely, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. 2) The validity of digital comic media on fasting worship material obtained the results of the percentage of media experts (75,7%), material experts (94%), and language experts (88.6%). 3) The practicality of digital comic media on fasting worship material obtained the results of the percentage (90%) from teachers and students obtained (92.6%). From these results, it is concluded that the development of digital comic media on fasting worship material is stated to be very valid and very practical for class VIII students of State Junior High School 4 Palopo City.

Keywords: Development of learning media, Digital Comics, Fasting Worship

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media komik digital materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo dengan tujuan mengetahui hasil pengembangan media komik digital guna mengetahui hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas media komik digital pada materi ibadah puasa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan prosedur penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 1) Pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. 2) Validitas media komik digital pada materi ibadah puasa memperoleh hasil presentase ahli media (75,7%), ahli materi (94%),

dan ahli bahasa (88,6%). 3) Praktikalitas media komik digital pada materi ibadah puasa memperoleh hasil presentase (90%) dari guru dan siswa memperoleh (92,6%). Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, Ibadah Puasa

Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin pesat dalam berbagai bidang teknologi telah menjangkau berbagai bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Salah satu bentuk pengetahuan yang kini membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan teknologi, baik dari segi metode pengajaran maupun media yang diterapkan (Ismail & Thaha, 2023). Kehadiran pendidikan untuk mengembangkan potensi manusia, mengubah, dan mengembangkan potensinya kearah yang lebih baik (Arifuddin & Karim, 2021). Tercapainya sebuah proses pembelajaran apabila terjadinya suatu interaksi antar dua arah yaitu dari seorang guru dan siswa, dimana keduanya terjadi komunikasi yang baik dan terarah sehingga menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan.

Banyak faktor yang mendukung tercapainya sebuah proses pembelajaran salah satunya ialah media. Media pembelajaran adalah suatu alat dan sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Wahyudin dkk., 2020). Pemanfaatan media pendidikan memerlukan pertimbangan yang cermat dari berbagai faktor untuk memastikan keselarasan yang efektif dengan tujuan pembelajaran, salah satu komponen penting yang harus dipertimbangkan selama pengembangan media adalah platform teknologi yang tepat (Yamin dkk., 2023). Kurangnya inovasi dalam pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi siswa (Wulandari dkk., 2023). Di era serba digital saat ini menuntut guru memanfaatkan teknologi dan internet karena pada umumnya generasi muda sekarang lebih menyukai hal-hal yang *up-to-date* (Hasriadi, 2022). Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya upaya inovasi untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan peneliti di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu, media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi menjadi permasalahan utama, rendahnya literasi juga menjadi kendala siswa karena buku paket yang diharapkan dapat membuat siswa memahami materi, ternyata buku paket tersebut digunakan jika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, untuk mengatasi hal ini guru harus lebih kreatif lagi dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya menjadikan pembelajaran jadi menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di era sekarang adalah Komik Digital, menjadi salah satu media yang menarik kalangan pelajar khususnya remaja pada usia 11 sampai 15 tahun (Wahyudin dkk., 2020). Komik Digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian, memiliki jalur membaca yang selaras, memiliki bingkai yang terlihat, terdapat simbol seperti balon kata, dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya (Lestari & Irwansyah, 2020).

Komik digital merupakan media yang memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudia mengungkapkan idenya dengan baik dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Narestuti dkk., 2021). Adapun penelitian yang mendukung dilakukan oleh Junaidi, Djuwariyah, dan Minhaji yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontektual pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII”. Penelitian ini memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Junaidi dkk., 2023).

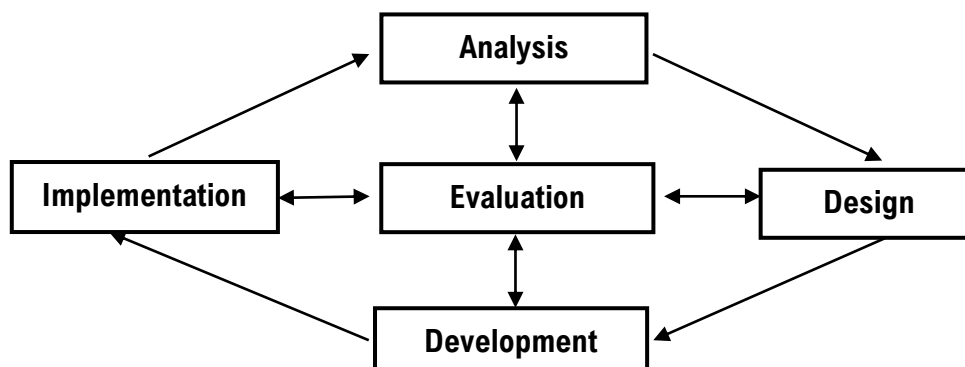
Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dan penelitian sebelumnya maka pada penelitian ini peneliti mengembangkan media komik digital pada materi ibadah puasa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan dan menyesuaikan tuntunan pembelajaran di era generasi modern saat ini.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi Ibadah Puasa yang dirancang khusus untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada pengembangan media pembelajaran secara umum, penelitian ini memberikan inovasi dengan mengintegrasikan pendekatan kontekstual dan visual interaktif melalui komik digital yang relevan dengan kebutuhan siswa di era modern. Penelitian ini juga menekankan pada peningkatan literasi siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga diharapkan dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini, yakni jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Muqdamien dkk., 2021). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektifan produk tersebut (Zakariah dkk., 2020). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo yang berjumlah 28 siswa. adapun, objek penelitian yaitu media komik digital yang diterapkan pada materi ibadah puasa.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan model tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Setiap tahapannya saling berhubungan satu sama lain, sehingga dalam penerapan model pengembangan ADDIE harus dilakukan secara urut dan tidak ada tahapan yang terlewat.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan. Tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Garis besar tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kedua tahap perancangan (*Design*) dimulai dari analisis konsep, pembuatan frame untuk menyajikan susunan dari proses pengembangan media komik sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. ketiga, tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap realisasi produk tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap perancangan, tujuan dilakukan tahap ini untuk memperoleh validitas dan revisi produk. Keempat, tahap implementasi (*Implementation*) merupakan tahapan yang penting dalam menerapkan media yang telah dibuat, untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat. Kelima, tahap evaluasi (*Evaluation*) yakni tahap akhir yang bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan untuk menyempurnakan dan mengevaluasi pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya datang ketempat kegiatan yang diamati, tetapi peneliti tidak ikut terlibat hanya sebagai pengamat. Wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan saat pembelajaran. Selanjutnya angket, alat pengumpulan data atau informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk menjawab pertanyaan secara tertulis oleh responden. Angket ini terdiri dari angket validasi produk dan angket praktikalitas produk. Validasi produk terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sedangkan untuk praktikalitas terdiri dari repon siswa dan guru terhadap media komik digital.

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert Validitas

Kriteria	Skala
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Tabel 2. Kriteria Skor Skala Likert Praktikalitas

Kriteria	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengolala data hasil *review* dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna memetakan berbagai informasi dari data kualitatif meliputi masukan, tanggapan, kritikan, dan saran untuk perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil dari analisis data selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengelola hasil penyebaran angket melalui lembar angket validasi dan angket praktikalitas. Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase dan dikategorikan sesuai dengan tabel keidealan. Untuk menentukan hasil

validasi dan praktikalitas produk, angket dianalisis dengan cara menggunakan rumus presentase (Ihsan, 2019).

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil dari perhitungan presentase selanjutnya diinterpretasikan dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 3. Presesntase Keidealan Validitas

Interval	Kevalidan
81-100%	Sangat valid
61-89%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

Tabel 4. Presentase Keidealan Praktikalitas

Interval	Kevalidan
81-100%	Sangat Praktis
61-89%	Praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Kurang praktis
0-20%	Tidak praktis

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk atau media pembelajaran pada materi ibadah puasa untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (Hidayat & Muhamad, 2021). Berikut tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media komik digital.

Tahap Analisis (*Analysis*) dilakukan untuk memperoleh data maupun informasi mengenai permasalahan yang dijumpai, tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu: 1) analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Negeri 4 Kota Palopo, didapatkan masalah yang dihadapi menyatakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi menjadi kendala utama, rendahnya literasi juga menjadi permasalahan siswa karena buku paket yang diharapkan dapat membuat siswa memahami materi, ternyata mendapat kendala dikarenakan buku hanya digunakan jika pembelajaran berlangsung. 2) analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kerikulum yang berlaku di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Hal ini dimaksud agar menyesuaikan pengembangan dengan kurikulum yang berlaku. Setelah melakukan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah, diperoleh bahwa

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo kelas VIII telah menggunakan kurikulum merdeka.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain (*Design*) atau tahap perancangan produk sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan produk dimulai dengan penentuan konsep materi yang akan dibuat dan pembuatan skenario komik digital. Pelukisan tokoh (karakter) menggunakan *websaite Pixton*, menyatukan dan menyusun skenario dan gambar setiap episode menggunakan Microsoft Word 2020.

Tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan berisi beberapa hal diantaranya sampul, isi media komik/materi, pertanyaan, dan penutup.



Gambar 2. Sampul Media Komik



Gambar 3. Materi balon teks



Gambar 4. Pertanyaan komik digital

Setelah produk telah direalisasikan dan dirampung, maka selanjutnya adalah validasi produk oleh validator. Tahap validasi ini dilakukan pada bulan juni-juli 2024. Validasi dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi media komik digital pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Komik Digital

No	Validasi	Hasil	kategori
1	Validasi Media	75,7%	Valid
2	Validasi Materi	94%	Sangat Valid
3	Validasi Bahasa	88,6%	Sangat Valid
	Rata-rata	85%	Sangat Valid

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis dan dikategorikan. Validasi yang diperoleh dari ahli media didapatkan presentase kevalidan 75,7% dengan kategori “valid”. Adapun presentase kevalidan ahli materi adalah 94% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, validasi yang diperoleh dari ahli bahasa didapatkan presentase kevalidan sebesar 88,6% dengan kategori “sangat valid” dengan rata-rata keseluruhan 85%. Penilaian terhadap media berada pada kategori valid maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada pembelajaran namun demikian, catatan yang diberikan validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan (Anjarsari dkk., 2020).

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (*Implementation*), produk berupa komik digital yang telah divalidasi maka diuji cobakan ke lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 28 siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Tahap ini dilakukan dengan memberikan lembar angket praktikalitas yang telah dibuat. Adapun hasil uji praktikalitas seperti tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas

No	Indikator/aspek	Total Skor	Skor Maksimal	(%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	13	15	86,6%	Sangat Praktis
2	Efektivitas waktu	10	19	100%	Sangat Praktis
3	Daya tarik	13	15	86,6%	Sangat Praktis
4	Manfaat	9	10	90%	Sangat Praktis
	Rata-rata	45	50	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh skor 45 dengan skor maksimal 50 memiliki presentase nilai sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”.

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Indikator/aspek	Total Skor	Skor Maksimal	(%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	384	420	91%	Sangat Praktis
2	Efektivitas waktu	262	280	93,5%	Sangat Praktis
3	Daya tarik	384	420	91%	Sangat Praktis
4	Manfaat	267	280	91%	Sangat Praktis

Rata-rata	1.297	1.400	92,6%	Sangat Praktis
-----------	-------	-------	-------	----------------

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa keseluruhan aspek memperoleh skor 1.297 dengan skor maksimal 1.400 memiliki presentase nilai sebesar 92,6% dengan kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap tahapan. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan produk setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Palopo. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari analisis kebutuhan dan kurikulum, dilanjutkan dengan tahap design, adapun langkah-langkah tahap desain yaitu perancangan produk dimulai dengan penentuan konsep materi yang akan dibuat dan pembuatan skenario komik digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setelah tahap desain, selanjutnya tahap pengembangan yaitu media dibuat sesuai dengan tahap perancangan kemudian dilakukan uji validasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan serta peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Apabila produk dinyatakan valid maka dilanjutkan ke tahap implementation atau diujicoba ke guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik digital. Tahap akhir yaitu Evaluation yang dilaksanakan pada setiap tahapan dan akhir pengembangan.

Validitas penelitian yaitu kesesuaian antara data hasil penelitian dengan keasaan yang sebenarnya, untuk memperoleh validasi peneliti melakukannya melalui penggunaan instrumen pengambilan data yang memenuhi syarat ilmiah tertentu (Syamsurizal, 2020). berdasarkan hasil uji validasi oleh ketiga validator yaitu ahli media memperoleh presentase 75,7% dengan kategori valid. Ahli materi memperoleh presentase 94% dengan kategori sangat valid. Serta ahli bahasa memperoleh presentase 88,6% dengan kategori sangat valid. Sekaitan dengan penjelasan validitas, penelitian yang dilakukan oleh satrio dan arif yudianto yang berjudul “Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran PAI untuk kelas VIII SMP Negeri 3 Cibeber”, bahwa hasil validasi dapat dikatakan valid jika benar-benar sesuai dan menjawab secara cermat tentang variabel yang diukur (Fajar & Yudianto, 2023).

Agustyaningrum dan Gusmani menjelaskan bahwa praktikalitas ialah ukuran guna mengetahui keterampilan produk yang dikembangkan dan ukuran suatu produk dapat diukur dari kemudahan dan penyajiannya oleh siswa (Maskar & Dewi, 2020). Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VIII G Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo melalui angket, hasil penelitian kemudian ditentukan tingkat praktikalitas media mengacu pada interval kepraktisan. Media komik digital sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan hasil analisis praktikalitas oleh guru mata pelajaran pendidikan agama islam mendapatkan kriteria “Sangat Praktis” dengan perolehan

presentase 90%, serta hasil espon siswa mendapatkan kriteria “Sangat Praktis” dengan perolehan 92,6%. Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Ilhami dalam menguji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu mudah digunakan dan memiliki daya tarik (Ilhami dkk., 2022). Pendapat tersebut kemudian didukung oleh peneliti yang dilakukan oleh Handayani yang berjudul “Pengembangan media komik digital berbasis STEM untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar”, bahwa praktikalitas mengacu pada seberapa mudah media pembelajaran digunakan siswa (Handayani, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, pada praktikalitas media pembelajaran terdapat beberapa aspek dan saran dari guru serta siswa yang perlu diperhatikan untuk menunjang media pembelajaran Komik digital. Pertama, media dilihat dari format yang tersedia, waktu yang digunakan dan berikan saluran siswa untuk memberikan umpan balik tentang komik. Kedua, kesesuaian siswa, yaitu terkait isi materi dan perkembangan pengalaman siswa. Ketiga, kesesuaian guru dalam menggunakan media komik digital dalam menarik perhatian dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil penelitian pengembangan Media Komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo. Bahwa 1) Pada tahap pengembangan media, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; analisis (analysis), Desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). 2) Pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo telah diuji validitas oleh ahli media dengan tingkat kevalidan sebesar 75,7% kategori “Valid”. Ahli materi dengan tingkat kevalidan sebesar 94% kategori “Sangat Valid”. Serta ahli bahasa dengan tingkat kevalidan sebesar 88,6% kategori “Sangat Valid”. 3) Pengembangan media komik digital pada materi ibadah puasa siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palopo telah diuji praktikalitas oleh guru mata pelajaran pendidikan agama islam dengan tingkat kepraktisan sebesar 90% kategori “Sangat Paraktis”. Sedangkan hasil uji praktikalitas siswa terhadap media komik digital diperoleh kepraktisan sebesar 92,6% kategori “Sangat Praktis”.

Media komik digital sebagai sumber pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran pendidikan agama islam materi ibadah puasa, sebagai salah satu alat pendidikan yang meningkatkan pembelajaran dan membantu pemahaman siswa, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Melalui pelatihan, guru dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi serta belajar tentang cara-cara inovatif untuk mengadaptasi materi pelajaran menggunakan Komik Digital. Efek Komik Digital terhadap pengajaran dan pembelajaran yaitu, penggunaan Komik Digital dapat meningkatkan literasi siswa menciptakan kebiasaan positif dalam mencari informasi dan pengetahuan serta siswa terbiasa dengan media pembelajaran inovatif seperti Komik Digital akan lebih terbuka terhadap pembelajaran baru di masa depan.

Saran untuk penelitian selanjutnya, pada media ini hanya memuat materi ibadah puasa, sehingga diharapkan pengembangan menggunakan aplikasi yang berbeda agar penelitian ini

mengalami kemajuan dan menjadi produk yang lebih baik. serta memfokuskan pada efektifitas media yang dikembangkan.

References

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Arifuddin, A., & Karim, A. R. (2021). *Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10 (1).
- Fajar, S. M., & Yudianto, A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran PAI untuk Kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber. *utile: Jurnal Kependidikan*.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3).
- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1).
- Ihsan, M. (2019). Pengembangan bahan ajar matematika realistik berbasis Alquran pokok bahasan pecahan. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(1).
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas media pembelajaran puzzle. *Journal on Teacher Education*, 4(2).
- Ismail, H., & Thaha, H. (2023). Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications. *Journal of Learning Technology Education*, 1(1).
- Junaidi, J., Djuwairiyah, D., & Minhaji, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 8(1).
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2).
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan efektifitas bahan ajar kalkulus berbasis daring berbantuan geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1).
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2).
- Syamsurizal, S. (2020). *Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur*. <https://osf.io/preprints/v83eh/>

- Wahyudin, A. Y., Jepri, D., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan komik digital toondoo dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat Sekolah menengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1).
- Wulandari, D., Rejekiingsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 6(1).
- Yamin, M., Sahlan, M. F. F., & Fakhrunnisaa, N. (2023). Navigating the Digital Age: The Need for Android-Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses. *Educational Journal of Learning Technology*, 1(1).
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.