



## **Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar**

**Wina Puspita<sup>1✉</sup>, Anisa Fiola Karimah<sup>2</sup>, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa<sup>3</sup>,  
M. Ilham Firdaus<sup>4</sup>, Ani Nur Aeni<sup>5</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail : [puspitawina01@upi.edu](mailto:puspitawina01@upi.edu)<sup>1</sup>, [anisafiola@upi.edu](mailto:anisafiola@upi.edu)<sup>2</sup>, [ayusekar11@upi.edu](mailto:ayusekar11@upi.edu)<sup>3</sup>, [ilham.firdaus.cp@upi.edu](mailto:ilham.firdaus.cp@upi.edu)<sup>4</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dalam perspektif Islam. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan hadits siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran dalam bentuk KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik). KOMIKIDS dirancang berdasarkan kehidupan sehari-hari yang dialami siswa dengan judul Alarm Hadits Kak Ucil. Pembuatan KOMIKIDS ini bertujuan untuk mempermudah siswa belajar hadits. KOMIKIDS berisikan muatan materi hadits percaya diri, hadits mandiri, dan hadits bertanggung jawab. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development (D&D)* dengan melibatkan siswa kelas 3 sekolah dasar dan guru Pendidikan Agama Islam. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebanyak 98,9% siswa dan 95,7 % guru menyatakan bahwa produk KOMIKIDS layak digunakan dalam pembelajaran hadits.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, komik digital, sekolah dasar.

### **Abstract**

*This research is based on the existence of problems regarding learning activities in elementary schools from an Islamic perspective. One way that can be conducted to increase students' knowledge of hadith is by learning media in the form of KOMIKIDS (Digital Musical Islamic Educational Comics). KOMIKIDS is designed based on the daily life experienced by students with the title Alarm Hadits Kak Ucil. The purpose of making this KOMIKIDS is to make it easier for students to learn hadith. KOMIKIDS contains material content on self-confident hadith, independent hadith, and responsible hadith. The method used in this research is the Design and Development (D&D) method by involving 3<sup>rd</sup> grade of elementary school students and Islamic Religious Education teachers. The results of the validity test showed that 98.9% of students and 95.7% of teachers stated that the KOMIKIDS was suitable to use in learning hadith.*

**Keywords:** learning media, digital comics, elementary school.

Copyright (c) 2022 Wina Puspita, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa,  
M. Ilham Firdaus, Ani Nur Aeni

✉ Corresponding author

Email : [puspitawina01@upi.edu](mailto:puspitawina01@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Penggunaan serta penerapan Kurikulum 2013 yang saat ini telah diimplementasikan diseluruh jenjang pendidikan di Indonesia menuntut suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan juga menyenangkan. Penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan tentunya memerlukan suatu media pembelajaran yang unik, kreatif, inovatif dan juga kreatif sebagai stimulus serta dorongan agar siswa dapat memahami suatu materi pembelajaran dengan mudah. Beranjak dari kondisi pada era abad ini yang mana pembelajaran sudah mulai memasuki era digital tentunya suatu proses pembelajaran harus berbasis terhadap kecanggihan teknologi dengan pemanfaatannya terhadap seluruh aspek kehidupan termasuk di dalamnya aspek pendidikan. Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 99 Tahun 2013 yang di dalamnya mengatur tentang Tata Kelola Teknologi dan Informasi serta Komunikasi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Lampiran Peraturan Menteri disebutkan bahwa pembelajaran berbasis digital atau kita kenal dengan *e-learning* adalah suatu proses pelayanan pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronika baik itu dalam bentuk audio, video, serta multimedia lain yang didistribusikan melalui media radio, televisi, komputer serta jaringan internet yang saling terhubung. (W. A. Aeni & Yusupa, 2018).

Di Indonesia sendiri khususnya pada jenjang Sekolah Dasar penggunaan media pembelajaran berbasis digital ternyata masih belum terlalu banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Faktor-faktor yang melatarbelakangi hal ini adalah diantaranya misalkan adalah keterbatasan kompetensi yang dimiliki oleh guru dan juga siswa dalam hal penguasaan teknologi sehingga pemanfaatan perangkat elektronik serta internet masih belum diimplementasikan secara optimal dalam pembelajaran. Kemudian faktor lainnya adalah kurangnya daya tarik atau *interested value* dari para guru untuk memilih media pembelajaran berbasis digital apa yang dapat menunjang proses pembelajaran namun dengan akses yang mudah untuk dijangkau serta praktis. Media pembelajaran yang baik sejatinya harus memiliki beberapa aspek yang menjadi bahan pertimbangan agar media yang dipilih dapat tepat guna dan bermanfaat. Diantara aspek-aspek tersebut adalah 1). *Access* (Akses), yaitu kemudahan dalam segi keterjangkauan, ketersediaan, dengan pemanfaatan yang dapat dirasakan oleh para siswa atau peserta didik, 2) *Cost* (Biaya), yaitu dalam hal pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan pertimbangan pembiayaan yakni media yang akan dipilih serta digunakan relative jangan terlalu mahal, 3). *Technology* (Teknologi), yaitu pemilihan media pembelajaran harus berasaskan terhadap ketersediaan akses teknologi yang menunjang, 4). *Interactivity* (Interaktif), yaitu media yang dipilih harus memberikan suatu proses timbal balik atau feedback yang memunculkan suatu proses komunikasi dua arah yang interaktif terutama dalam penyampaian pesan melalui media pembelajaran tersebut. 5). *Organization* (Pengorganisasian), yaitu proses penentuan prioritas media yang dipilih akan ditujukan untuk siapa dan kepada siapa misalnya dalam hal ini adalah kepada para peserta didik atau siswa SD dengan tentunya harus mendapatkan dukungan dari berbagai pihak terkhusus pihak sekolah dan juga masyarakat. 6) *Novelty* (Kebaruhan), yaitu media yang dipilih atau yang akan digunakan harus mempunyai suatu inovasi yang menjadi suatu daya tarik tersendiri terutama bagi para peserta didik atau siswa dalam proses pembelajarannya (Hakim, A. F, et al 2017).

Desain suatu media pembelajaran yang inovatif dan edukatif yang cocok untuk peserta didik atau siswa-siswi pada jenjang sekolah dasar dengan berbasis terhadap digitalisasi produk adalah diantaranya media pembelajaran Komik Digital. Komik berdasarkan definisi awal berasal dari bahasa Prancis (*comique*) yang berarti suatu hal yang lucu dan menggelikan. Kemudian berdasarkan definisi tersebut berkembang menjadi versi produk lain yaitu Komik Digital yang didefinisikan sebagai suatu susunan gambar-gambar atau lambang yang berada pada posisi atau urutan tertentu yang dengan fungsi penyampaian informasi yang bertujuan untuk mencapai suatu tanggapan estetis dari para pembaca dengan dikodekan atau ditransmisikan ke dalam format yang dapat dibaca oleh mesin (MC Cloud, 2008). Desain komik digital dipilih karena komik mengandung

suatu pengemasan konten materi berupa visual materi gambar dan tulisan serta konten isi cerita yang juga menarik bagi para peserta didik jenjang sekolah dasar (Baliani et al., n.d.). Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rohani (1997) yang menyatakan bahwa komik merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat personal sehingga penggunaan komik sebagai media informatif juga edukatif dengan komunikasi visual serta kekuatan penyampaian pesan yang kuat, populer dan juga mudah untuk dimengerti. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran menurut Ditmarr (2012) menyatakan bahwa pada dasarnya komik digital tidak hanya dapat memuat suatu visualisasi gambar maupun tulisan yang *statis* atau tidak bergerak, namun juga komik digital di dalamnya dapat memuat atau memadukan suatu media lain seperti audio trek, atau bahkan video yang dinarasikan melalui platform multimedia. (A. N. Aeni, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Riwanto dkk, (2018) dengan judul penelitian Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi ternyata diperoleh hasil bahwa produk media pembelajaran yang dibuat setelah dilakukan uji validitas produk hasil yang diperoleh adalah penggunaan media pembelajaran Komik Digital ternyata berpengaruh terhadap peningkatan efektifitas dalam materi pembelajaran serta pengaruh yang kedua adalah berdampak terhadap minat siswa dalam belajar dikarenakan daya tarik dari media pembelajaran komik digital yang digunakan. Kemudian dalam artikel jurnal penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Siregar (2018) dengan judul penelitian Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia memperoleh hasil setelah dilakukan uji validitas bahwa desain produk media yang dibuat berpengaruh terhadap lebih efektifnya pembelajaran dengan pemahaman peserta didik yang lebih baik terhadap isi materi yang tertuang pada cerita komik dalam aplikasi (Siregar & Melani, 2019). Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Baliani, dkk (2021) dengan judul Komik Digital Anak (KODAK) Sebagai media Edukasi Ekonomi Islam Pada Anak SD dalam Kehidupan Sehari-hari. Penelitian tersebut setelah dilakukan uji validasi ternyata menghasilkan suatu produk media pembelajaran komik digital yang sangat layak untuk digunakan oleh para peserta didik khususnya para siswa jenjang sekolah dasar.

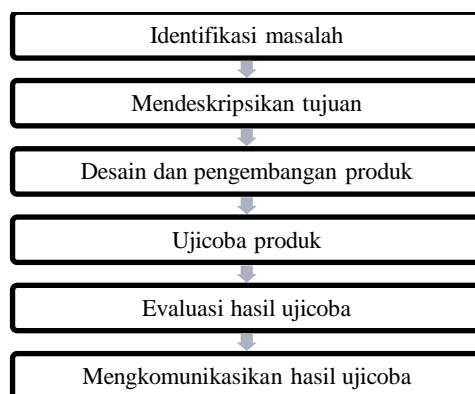
Hasil kajian literatur diatas menunjukan bahwa penelitian yang dilakukan adalah meneliti suatu desain pengembangan media pembelajaran Komik Digital dengan media visual dan tulisan dengan materi isi konten yang dibuat sederhana sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh para peserta didik atau para siswa. Hasil yang diperoleh dari pengembangan suatu desain media pembelajaran komik digital tersebut ternyata berimplikasi sangat layak dan baik terhadap capaian kompetensi serta peningkatan prestasi belajarnya. (Nafrin & Hudaidah, 2021) Beranjak dari hal tersebut maka diperlukan suatu inovasi yang lebih baru terhadap pengembangan media pembelajaran Komik Digital tersebut sebagai salah satu upaya langkah penyempurnaan dari media-media pembelajaran Komik Digital tersebut agar nantinya media pembelajaran Komik Digital dapat lebih banyak dimanfaatkan serta diharapkan dapat menjadi suatu media yang efektif juga efisien ketika digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) di Indonesia. Langkah penyempurnaan yang dimaksud peneliti dan hal ini adalah dengan memperkenalkan suatu produk media pembelajaran Komik Digital dengan suatu desain media baru yakni KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai media pembelajaran inovatif di SD.

Penelitian desain dan pengembangan terkait produk KOMIKIDS ini adalah bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang interaktif, informatif, kreatif dan inovatif bagi para peserta didik atau para siswa-siswi khususnya di jenjang sekolah dasar. Adapun subjek penelitian ini adalah para peserta didik atau para siswa-siswi kelas 3 SDN Kamenteng, Darmaraja Kabupaten Sumedang. Sesuai dengan nama produk yang dimaksud yakni desain produk KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) ini merupakan suatu desain media pembelajaran berbasis komik digital dengan mengandung unsur perpaduan antara unsur visual (gambar, tulisan, animasi, video) dengan unsur audio di dalamnya yakni (musik islami). Selain itu pada desain isi atau konten produk KOMIKIDS ini memuat materi-materi tentang mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan muatan materi yang tercantum dalam Kurikulum 2013. Adapun konten yang disajikan dalam desain produk KOMIKIDS ini adalah berkaitan dengan materi-materi khusus Kelas 3 SD yakni diantaranya termuat tentang sikap tanggung jawab, sikap mandiri, dan juga sikap percaya diri. Konten isi materi tersebut sejalan dengan pentingnya suatu penanaman serta pendidikan karakter khususnya terhadap para peserta didik atau para siswa-siswi di SD. Para filosof muslim merumuskan bahwa intisari dari pendidikan karakter adalah bermuara pada kemuliaan akhlak yang berlandaskan pada Al-Quran dan Hadist. (Khoirunisa & Sutrisno, 2022). Dalam hal ini siswa SD sangat penting untuk mendapatkan suatu pendidikan karakter mengingat bahwasanya pada usia ini siswa harus sudah memiliki sikap tanggungjawab, kepedulian, serta kemandirian yang sesuai dengan perkembangan moralnya (A. N. Aeni, 2014).

## METODE

Penelitian yang dilakukan dimaksud mengkaji desain dan pengembangan dalam penciptaan sebuah produk terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Peneliti membuat sebuah produk berupa media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Model penelitian yang dipilih adalah model desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Model penelitian ini berfokus pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi dalam penciptaan sebuah produk secara sistematis. Para ahli menyatakan ada berbagai variasi tahapan atau proses dalam melakukan model penelitian D&D. Peneliti memilih tahapan yang dikemukakan oleh Ellis & Levy (Ellis & Levy, 2010) hasil adaptasi dari pendapat Peffers, dkk. mengemukakan setidaknya ada enam tahapan penelitian model D&D, diantaranya: (1) identifikasi masalah (*identify the problem motivating the research*), (2) mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*), (3) desain dan pengembangan produk (*design and develop the artifact*), (4) ujicoba produk (*subject the artifact to testing*), (5) evaluasi hasil ujicoba (*evaluate the results of testing*), (6) mengkomunikasikan hasil ujicoba (*communicate those result*). (Kaniawati et al., n.d.)



Gambar 1: Tahapan penelitian model D&D

Adapun penjelasan tahapan model D&D: (1) **identifikasi masalah**, pada model penelitian D&D diawali dengan identifikasi masalah, dimana peneliti harus mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan kemudian dikaitkan dengan produk yang akan dibuat. Peneliti menyesuaikan seiring dengan perkembangan zaman sudah seharusnya pendidik membuat suatu inovasi produk media pembelajaran berbasis digital, sehingga peneliti menciptakan inovasi sebuah produk KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar; (2) **mendeskripsikan tujuan**, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis digital “KOMIKIDS” yang diharapkan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di SD

yang pada umumnya masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan kurang menarik. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital melalui komik. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penerapan KOMIKIDS di sekolah dasar, untuk mengetahui pemahaman siswa sekolah dasar terkait materi PAI melalui media pembelajaran KOMIKIDS, dan untuk mengetahui bagaimana hasil respon guru dan siswa terhadap produk KOMIKIDS sebagai media pembelajaran edukatif berbasis digital; **(3) desain dan pengembangan produk**, penelitian ini menggunakan model *waterfall*, dimana dalam merancang desain dan pengembangan produk dilakukan beberapa tahapan atau proses secara sistematis; **(4) ujicoba produk**, produk diujicoba sesuai dengan sasaran produk. Pada tahapan ini peneliti melakukan ujicoba produk kepada guru dan siswa SDN Kamenteng; **(5) evaluasi hasil ujicoba**, pada tahapan evaluasi ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang dibuat untuk memperoleh hasil yang optimal melalui saran revisi yang diberikan oleh partisipan. Sehingga, ketika merealisasikan produk tersebut pun tidak terjadi kekurangan dari segi kualitasnya; **(6) mengkomunikasikan hasil ujicoba**, tahapan terakhir ini perlu adanya rancangan penelitian secara visualisasi agar mudah dibaca dan terstruktur dalam pembuatan produk Komikids sebagai berikut.

Sasaran penelitian ini adalah dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam, guru PAI SDN Kamenteng, siswa SDN Kamenteng Sumedang, serta guru PAI di sekolah dasar lainnya. Penelitian ini menggunakan gabungan dua pendekatan, yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui hasil wawancara dan angket penilaian terhadap produk KOMIKIDS. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, dimana analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk data hasil wawancara guru PAI sekolah dasar SDN Kamenteng berdasarkan instrumen pertanyaan yang telah dibuat. Sedangkan, analisis data deskriptif kualitatif berdasarkan angket yang diisi oleh siswa SDN Kamenteng dan guru PAI sekolah dasar selain SDN Kamenteng dalam bentuk deskriptif persentase, sebagai berikut: (Kaniawati et al., n.d.)

$$Ps : \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ket.

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

**Tabel 1. Interpretasi Skor**

Skor Rata-rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41 % - 60%	Cukup (C)
61% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati tahap penelitian kemudian uji validasi, pada hasil dan pembahasan ini akan lebih banyak lagi menjelaskan hasil penelitian dari produk Komik Islam Edukatif Digital Musik (KOMIKIDS). Kami telah melakukan uji validasi kepada Guru Sekolah Dasar dan Siswa Sekolah Dasar Negeri Kamenteng sebagai pengguna dari produk yang telah kami buat. Dalam melakukan proses penelitian untuk memperoleh

data kami melakukan wawancara langsung kepada Guru PAI menggunakan pedoman wawancara yang sudah kami buat dan tentu berkaitan dengan rumusan masalah yang ada. Berkaitan dengan rumusan masalah pertama yaitu berkaitan dengan pemahaman Guru mengenai media pembelajaran komik digital. Pada umumnya media pembelajaran digital merupakan sebuah alat, benda, atau cara yang dikemas secara online biasanya berupa aplikasi, video, website dan lainnya. Sedangkan media pembelajaran Komik digital atau produk kami yaitu Komikids adalah sebuah komik yang didalamnya terdapat cerita dan konten musik yang dikaitkan dengan materi yang sudah sesuai dengan kurikulum PAI. Hasil wawancara ternyata Guru PAI SDN Kamenteng belum pernah melihat, mendengar, bahkan menggunakan media komik digital untuk pembelajaran. Tetapi jika masalah pemahaman media digital beliau mengetahui tapi kurang bisa memahami dan jarang menggunakan media digital karena beberapa faktor diantaranya kurang melek teknologi dan keterbatasan fasilitas teknologi yang dimiliki siswa. Beliau mengatakan juga bahwa Komikids bisa menjadi solusi anak untuk mau belajar karena di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik dan juga konten musik. (Suriadi et al., 2021)

Selain melakukan wawancara kami juga menyebarkan angket penilaian produk kepada Guru PAI Sekolah Dasar lainnya sebagai berikut:

### Penilaian oleh Guru

Untuk lebih mengetahui bahwa produk kami layak digunakan, kami menyebarkan angket kepada 6 guru sekolah dasar bidang PAI. Angket tersebut berisi 16 pertanyaan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Guru

Partisipan	Pola Penilaian Interval (1-5)								Jumlah	%	Tafsiran
	Kelayakan Isi		Kelayakan Penyajian			Kelayakan Bahasa					
Guru A	5	5	5	5	4	5	5	34	97,1		
Guru B	5	5	5	5	5	5	5	35	100		
Guru C	5	4	5	4	5	4	5	32	91,4		
Guru D	5	4	5	5	5	5	5	34	97,1		
Guru E	5	4	5	4	4	4	5	31	88,5		
Guru F	5	5	5	5	5	5	5	35	100		
Jumlah yang diperoleh								201	574	Sangat Baik	
Rata-rata								33,5	95,7		

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam 6 respon guru PAI terhadap produk Komikids memiliki persentase 95,7 % Sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang kami buat bernama KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) memiliki status kelayakan “Sangat Baik” jika dilihat dari 3 aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Bahasa. Penilaian ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada karena peneliti saat meminta penilaian, langsung datang ke sekolah untuk mengetahui bagaimana tanggapan lisan yang kemudian di kirim melalui *Google Form* sebagai instrument penilaian produk.

Pada saat melakukan penilaian guru benar-benar teliti untuk menyesuaikan materi yang ada pada KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) dengan materi yang dipakai di SD yang berasal dari kurikulum PAI SD. Sesuai yang dikatakan oleh (Wijayanti, 2014) bahwa penilaian harus mengukur semua aspek yang telah ditentukan.

## Penilaian oleh Siswa

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Siswa

Partisipan	Pola Penilaian Interval (1-5)									%	
	Materi	Bahasa	Alur Cerita	Gambar	Tulisan	Warna	Tata Letak	Amanat	Jumlah		
Siswa A	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	Tafsiran
Siswa B	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa C	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa D	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa E	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa F	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa G	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa H	4	5	5	5	5	5	5	5	39	97,5	
Siswa I	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa J	5	3	4	5	4	5	5	4	36	90	
Siswa K	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa L	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa M	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95	
Siswa N	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa O	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa P	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa Q	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
Siswa R	5	5	5	5	5	5	4	5	39	97,5	
Jumlah yang diperoleh									712	1780	Sangat Baik
Rata-rata									39,6	98,9	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam responden yang berjumlah 18 siswa sekolah dasar memiliki persentase kelayakan sebesar 98,9 % sehingga dapat dinyatakan bahwa produk KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) memiliki status kelayakan “Sangat Baik” jika dilihat dari aspek materi, Bahasa, alur cerita, gambar, tulisan, warna, tata letak, dan amanat.

## Desain Produk Komik Islam Edukatif Digital Musik (KOMIKIDS)

**Pertama**, membuat alur cerita dan menentukan karakter utama dan pendukung berikut nama karakter pada komik. Setelah semuanya sudah ditentukan maka langkah selanjutnya menyusun cerita yang isinya cerita dari karakter utama dan pendukung.

Tabel 4. Tokoh-tokoh Utama dan Pendukung Alur Cerita Komik

Tokoh Utama	Kak Ucil
Tokoh Pendukung	1. Tata 2. Rara 3. Lala 4. Uus 5. Mang Sapri

Karakter utama merupakan karakter yang menjadi alat atau media untuk memberikan nilai-nilai karakter ke-Islaman pada topik Ke-SD-an dalam Perspektif Islam yang dikemas dalam kehidupan sehari-hari.

- 3619 *Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar – Wina Puspita, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M. Ilham Firdaus, Ani Nur Aeni*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>

Pada alur cerita tokoh utama memberikan pemahaman tentang hadist mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab berikut dengan contoh perilaku nya. Dengan begitu diharapkan karakter tersebut bisa menjadi teladan untuk pengguna komik terutama siswa sekolah dasar. (Solihat & Riansi, 2018). Harapan lainnya semoga siswa sekolah dasar dapat mengimplementasikan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nurgiyantoro (2005) dalam (Riansi, 2018) Sebagai penyelarar bahwa cerita anak merupakan cerita dimana anak menjadi subjek fokus perhatian, hal ini artinya mereka merasa sedang bermain sambil belajar menggunakan Komikids ini.

**Kedua**, alur cerita disesuaikan juga dengan materi yang ada pada kurikulum PAI. Peneliti memilih memadukan materi mengenai hadist perilaku mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab pada KD 1.2 meyakini Hadist yang terkait dengan perilaku mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab dan 2.2 menunjukkan perilaku mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab. Kami mengemas cerita komik tersebut dengan judul "Alarm Hadist dari Kak Ucil" yang merupakan bagian dari tema produk yaitu Ke-SD-an dalam Perspektif Islam. Selain itu juga kami membuat inovasi lagu yang sesuai dengan materi yang bisa diakses langsung pada komik.

Tabel 5. Judul Lagu Komikids

Perilaku	Judul Lagu
Perilaku Mandiri	Mari Mandiri
Perilaku Percaya Diri	Mari Percaya Diri
Perilaku Bertanggung Jawab	Mari Bertanggung Jawab

**Ketiga**, peneliti terutama tim desain menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat komik digital. Berdasarkan hasil diskusi kami memilih aplikasi Ibis Paint sebagai aplikasi untuk merancang sketsa karakter dan latar tempat setelah itu masih menggunakan Ibis Paint untuk pewarnaan sketsa gambar. Setelah gambar selesai kami menggunakan aplikasi canva sebagai aplikasi pendukung untuk merancang balon percakapan dan menyusun *scene* komik. Untuk aplikasi pendukung membuat lagu kami menggunakan BandLab sebagai pembuat instrument lalu untuk edit video musiknya menggunakan canva.

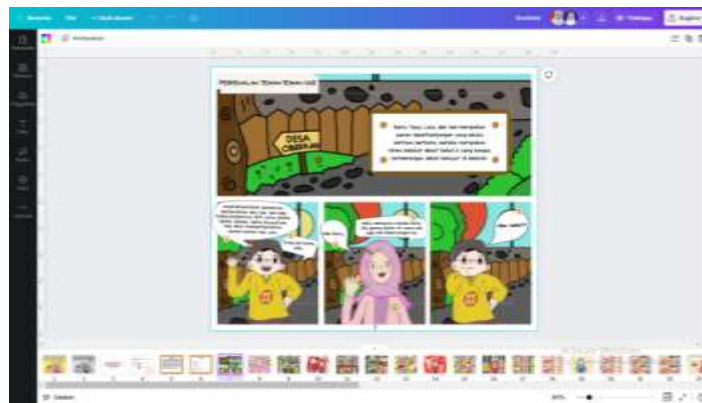


Gambar 2: Tampilan Aplikasi Ibis Paint X di android



Gambar 3: Tampilan aplikasi BandLab

3620 *Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar – Wina Puspita, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M. Ilham Firdaus, Ani Nur Aeni*  
 DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>



Gambar 4: Tampilan Aplikasi Canva

**Keempat**, membuat sketsa karakter setiap tokoh dan latar tempat yang sesuai dengan alur cerita.



Gambar 5: Sketsa karakter dan latar tempat

- 3621 *Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar – Wina Puspita, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M. Ilham Firdaus, Ani Nur Aeni*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>

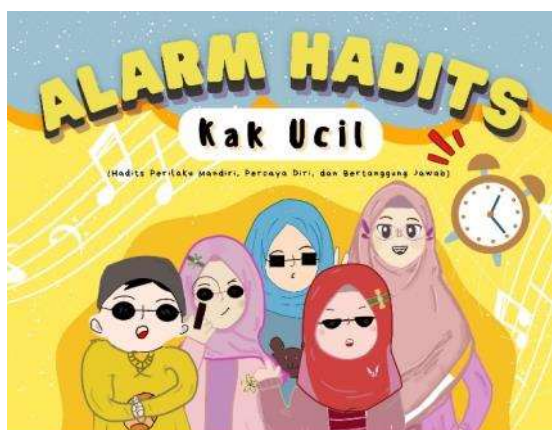
**Kelima**, setelah semua sketsa gambar dan latar tempat selesai pada tahap ini semua gambar dan latar sudah diwarnai menggunakan aplikasi Ibis Paint dan disusun secara utuh di Canva.



Gambar 6: Sketsa komik yang sudah melalui proses pewarnaan

### Produk Komik Islam Edukatif Digital Musik (KOMIKIDS)

Produk KOMIKIDS yang berukuran 20 x 25 cm dikemas dalam *FlipBook* tetapi sebelum itu kami membuat PDF nya untuk akses menuju FlipBook agar memudahkan pembaca. KOMIKIDS terdiri dari 47 halaman.



Gambar 7: Cover KOMIKIDS

Isi Buku	
1. Perkenalan Tata, Lala, Rara, Uus.....	1
2. Tangan di Rumah Lala.....	7
3. Lagu Hadist- Mari Mandiri.....	19
4. Contoh Perilaku Mandiri.....	20
5. Bermain Engklek.....	22
6. Lagu Hadist - Mari Percaya Diri.....	26
7. Contoh Perilaku Percaya Diri.....	27
8. Obat Abah.....	33
9. Lagu Hadist - Mari Bertanggung Jawab.....	36
10. Contoh Perilaku Bertanggung Jawab.....	37
11. Biodata Penulis.....	41

Gambar 8: Daftar isi buku



Gambar 9: Isi KOMIKIDS

## KESIMPULAN

Desain media pembelajaran yang cocok untuk karakteristik peserta didik atau siswa-siswi SD salah satunya adalah yaitu media pembelajaran berbentuk Komik. Komik dipilih sebagai media yang cocok karena komik dapat menyampaikan suatu pesan informasi pembelajaran dengan lebih populer yang dibuat sederhana dengan tampilan visual menarik juga dengan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak usia SD. Produk media pembelajaran produk media pembelajaran KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) merupakan suatu desain media pembelajaran yang memadukan antara unsur visual dan audio dengan muatan konten isi materi yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Kelas 3 yakni berkaitan pendidikan karakter islami mencakup sikap tanggung jawab, sikap mandiri, dan sikap percaya diri berdasarkan Al-Quran dan Hadist.

Berdasarkan hasil uji validasi desain produk media pembelajaran KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) kepada berbagai pihak yang menjadi sasaran dari pembuatan produk ini yakni diantaranya kepada Siswa dan Guru PAI SD diperoleh hasil bahwa penggunaan produk media pembelajaran KOMIKIDS mendapatkan penilaian dari Guru sebesar 95,7 % dari total 6 orang guru yang memberikan penilaian dengan kategori tafsiran Sangat Baik. Kemudian berdsarkan hasil penilaian Siswa diperoleh hasil yakni sebesar 98,9% dari total 18 orang siswa yang memberikan penilaian dengan kategori tafsiran Sangat Baik. Dengan demikian produk media pembelajaran KOMIKIDS ini dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran khususnya terkait dengan topk-topik pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Inovasi penggunaan media pembelajaran KOMIKIDS ini diharapkan dapat menjadi suatu langkah atau upaya yang tepat untuk meningkatkan capaian kompetensi siswa, motivasi serta prestasi siswa dalam proses belajarnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada rekan-rekan kelompok 7A kelas 4A PGSD yang telah kebersamai dalam proses pembuatan produk KOMIKIDS. Kami ucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga bisa menyelesaikan produk KOMIKIDS. Tidak lupa, kepada orang tua kami yang telah mendoakan dan mendukung kegiatan yang dilakukan dalam memperoleh kelancaran pembuatan produk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V1i1.863>
- Aeni, A. N. (2017). Hifdz Al-Quran: Program Unggulan Full Day School Dalam Membentuk Karakter Qurani Siswa Sd. *Tarbawy: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.17509/T.V4i1.6990>
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/Jtp.Kw.V6n1.P43--59>
- Kaniawati, M., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book Dalam Pengenalan Huruf Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 11.
- Khoirunisa, K., & Sutrisno, S. (2022). Akhlak Siswa Terhadap Guru Pada Pendekatan Normatif Di Dalam Al-Qur'an Dan Hadis. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.36312/Jisip.V6i1.2730>

- 3623 *Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar – Wina Puspita, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M. Ilham Firdaus, Ani Nur Aeni*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>
- Solihat, I., & Riansi, E. S. (2018). Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 258. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3869>
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Wijayanti, A. (2014). Pengembangan Autentic Assesment Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3107>