

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU KOMIK BERBANTUAN CANVA PADA MATERI PUASA RAMADHAN

¹Idris Sarrah, ²Ino Sulistiani

¹Universitas Islam Negeri Palopo, ² Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Alamat Surat

E-mail: ino.sulistiani@uin-alauddin.ac.id

Abstract

This research is the results of developing comic book-based learning media. The results of canva-assisted comic book-based media design are to produce learning media in the form of printed products. The results of media and material validation meet the validity requirements of 86.6% with a very valid category. The results of the practicality test by teachers and students meet the practicality requirements, namely 85% and with a very practical category. The results of the effectiveness of comic book-based learning media can be seen from the pre-test and post-test scores of students obtained an average N-gain value of 57.7% in the "medium" category. Based on these results, it can be concluded that comic book-based learning media assisted by Canva is effective to use. Comic book-based media development can support the creation of interesting learning and can increase interaction, and increase student interest in learning in terms of student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Comic Book, Canva

Abstrak

Penelitian ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik. Hasil rancangan media berbasis buku komik berbantuan canva yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa produk cetak. Hasil validasi media dan materi memenuhi syarat kevalidan yaitu 86,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisn oleh guru dan siswa memenuhi syarat praktikalitas yaitu 85% dan dengan kategori sangat praktis. Hasil efektifitas media pembelajaran berbasis buku komik dapat dilihat dari skor pre-test dan post-test siswa diperoleh rata-rata nilai N-gain sebesar 57,7% dengan kategori "sedang". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan canva efektif digunakan. Pengembangan media berbasis buku komik dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan interaksi, serta meningkatkan minat belajar siswa ditinjau dari hasil belajar siswa.

Kata Kunci,: Media Pembelajaran, Buku Komik, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk generasi yang berkarakter, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran strategis sebagai sarana

penyampaian materi agar lebih mudah dipahami dan menarik minat peserta didik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang pesat. Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan adalah pengembangan media berbasis buku komik dengan bantuan aplikasi desain grafis seperti Canva. Buku komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui kombinasi teks dan ilustrasi visual yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan minat baca sekaligus mempermudah pemahaman konsep. Dengan dukungan Canva, proses pembuatan komik menjadi lebih praktis, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Materi Puasa Ramadhan merupakan salah satu topik penting dalam pendidikan agama Islam yang perlu disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, khususnya bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Puasa tidak hanya sekadar menahan lapar dan dahaga, tetapi juga mengandung nilai-nilai spiritual, sosial, dan moral yang harus ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyampaikan materi puasa Ramadhan secara lebih efektif.

Penelitian ini dilakukan di Sit Al-Hikmah Palopo, sebuah lembaga pendidikan yang berkomitmen dalam mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan pembelajaran modern. Dengan adanya media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan Canva, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam belajar, memahami makna puasa Ramadhan secara mendalam, serta mengaplikasikan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu *Research and Development* (R&D) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan pengujian keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan produk baik dalam perangkat pembelajaran, model pembelajaran baru maupun media pembelajaran.

Model *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (ADDIE) dipilih sesuai dengan masalah yang latar belakang penelitian ini. Adanya analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis tugas, dan karakteristik peserta didik dan kondisi yang ada maka diharapkan dengan

model ini dapat dikembangkan media pembelajaran berbasis komik yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah. Model pengembangan ini dipilih berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpatokan pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan strategi penyampaian materi dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan canva pada materi puasa ramadhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v *ahkwat* SIT AL-Hikmah Palopo telah dilaksanakan antara lain:

Kebutuhan dan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik Berbantuan Canva

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbantuan canva yang berbasis buku komik pada tingkat SD. Model penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan pengembangan aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbantuan canva berbasis buku komik pada materi puasa ramadhan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*). Tahap analisis adalah tahapan awal dalam penelitian dan pengembangan media ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah mendasar pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam di tingkat sekolah dasar khususnya di kelas V. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sering dihadapi oleh para guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan ustadz Mansyur, S.Pd. selaku guru pendidikan agama Islam kelas V di SIT Al Hikmah Palopo, beliau mengatakan proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar di penerapan kurikulum merdeka membuat siswa tidak terlalu tertarik tertarik belajar pendidikan agama islam, beliau mengatakan bahwa siswa senang dalam bermain dan suka menggambar. Beliau mengatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis buku komik, beliau hanya menggunakan buku cetak dan modul yang telah dibagikan atau di

distribusi oleh pemerintah sebagai bahan ajar. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memperbaharui sumber belajar seperti media sebagai pendukung buku-buku yang ada sehingga siswa akan lebih menyukai pelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan canva dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran memudahkan siswa untuk fokus memperhatikan bahan ajar yang di sajikan dalam bentuk buku komik.

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang telah digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, serta materi-materi yang ada pada di pembelajaran pendidikan agama islam yang dapat dijadikan sebagai bahan materi dalam pembuatan media pembelajaran berbantuan canva. Analisis kurikulum ini telah diketahui kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan produk yang baik dan menarik untuk siswa, produk tersebut dikembangkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*) Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik

Tahap pengembangan awal merupakan tahapan kedua dari ADDIE yaitu, desain (*Design*). Tahap perencanaan (*Design*) media pembelajaran yaitu menyusun materi dan membuat referensi pada media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan materi dan karakteristik siswa kelas V SIT AL-Hikmah Palopo.

Tahap Validitas Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik

Pada tahap validasi sesuai dengan model ADDIE adalah pengembangan (*Development*) yaitu tahap realisasi produk dari tahap desain yang telah disusun. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui tingkat validitas produk. Validasi dilakukan terhadap dua aspek yaitu validasi media dan desain dan validasi materi. Produk yang telah dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis buku komik ini divalidasi oleh validator yang ahli pada bidangnya. Hasil validasi tersebut sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Validasi Ahli Media dan Desain

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Kemenarikan desain <i>cover</i>	4	4	100	Sangat Valid
2	Pemilihan warna pada sampul	4	4	100	Sangat Valid
3	Menampilkan pusat pandang yang baik	4	4	100	Sangat Valid
4	Penggunaan <i>font</i> pada sampul menarik dan mudah di baca	4	4	100	Sangat Valid
5	Tidak terlalu banyak	4	4	100	Sangat Valid

	menggunakan kombinasi jenis huruf dan ilustrasi				
6	Pemilihan warna tulisan terhadap warna beaground	3	4	75	Valid
7	Memiliki daya tarik pada desain isi media yang di tampilkan	3	4	75	Valid
8	Ilustrasi pada media mampu mengungkapkan makna(arti dari obejk)	3	4	75	Valid
9	Konsistensi penyajian dalam kegiatan belajar	4	4	100	Sangat Valid
10	Penempatan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman materi	3	4	75	Valid
11	Terdapat soal untuk melatih kemampuan memahami materi	4	4	100	Sangat Valid
12	Media yang digunakan dapat dapat membantu pemahaman materi	3	4	75	Valid

Tabel 1.2 Hasil Validasi Ahli Media dan Desain Lanjutan

13	Media yang digunakan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa	3	4	75	Valid
14	Media yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa	3	4	75	Valid
15	Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa	3	4	75	Valid
Rata-rata			86,6	Sangat Valid	

Hasil validasi ahli media pembelajaran dengan berbasis buku komik yang dikembangkan menjelaskan bahwa nilai kevalidan media pembelajaran diperoleh 86,6%, hal ini menunjukkan nilai dalam kategori sangat valid.

Berikut Adalah hasil validasi ahli materi:

Tabel 1.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Alur penyampaian materi terarah	3	4	75	Valid
2	Keakuratan acuan pustaka	3	4	75	Valid
3	Cerita yang di sajikan mendorong siswa untuk memahami materi	4	4	100	Sangat Valid
4	Konsistensi penyajian dalam belajar	4	4	100	Sangat Valid
5	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	3	4	75	Valid
6	Soal yang di berikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi	3	4	75	Valid

Tabel 1.3 Hasil Validasi Ahli Materi Lanjutan

7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
8	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema	3	4	75	Valid
9	Keterkaitan antara materi yang di sajikan dengan situasi dunia nyata	3	4	75	Valid
10	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	4	4	100	Sangat Valid
Rata-rata				85	Sangat Valid

Berdasarkan dari hasil penilaian validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis buku komik diperoleh nilai sebesar 85%, hal ini menunjukkan nilai dengan kategori sangat valid.

Tahap Kepraktisan Media pembelajaran Berbasis Buku Komik

Pada tahap kepraktisan ini, sesuai dengan model ADDIE yaitu Implementasi (*Implementation*), di mana media akan diuji dalam kelompok kecil. Penyelidikan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan di kelas V SIT Al Hikmah Palopo untuk mendapatkan respon siswa melalui angket praksis yang dibagikan. Setelah dilakukan pengujian, data yang dihasilkan kemudian diolah dan digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1.4 Hasil Angket Praktikalitas Oleh Siswa

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai										Nilai	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Rasya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
2	Aini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
3	Aisyah	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	100
4	Akifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
5	Annisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
6	Athaya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
7	Bilqis	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
8	Difa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
9	Khaliqa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
10	Latifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
11	Malika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
12	Naiara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
13	Najwa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
14	Nurul	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
15	Siti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
16	Syifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100

17	Nur	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Rata-rata													100	

Berdasarkan dari tabel tersebut yang menunjukkan hasil uji praktikalitas kepada 17 siswa dari 10 aspek yang dinilai menunjukkan hasil rata-rata presentase yang diperoleh adalah 100% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis buku komik memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis oleh siswa.

Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa

Efektifitas media pembelajaran memasuki tahapan terakhir atau tahap kelima dari model ADDIE yaitu evaluasi (*Evaluation*) di mana tahap uji coba keefektifan media pembelajaran ini dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* atau pemberian tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan.

Tabel 1.5 Hasil *Pretest-posttest* Siswa

No.	Kode (nama siswa)	Tes		Hasil uji n-gain	Kategori
		<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)		
1.	Rasya	61	90	28,39	Rendah
2.	Aini	70	90	19,3	Rendah
3.	Aisyah	36	100	63,64	Sedang
4.	Akifa	43	90	46,57	Sedang
5.	Annisa	15	100	84,85	Tinggi
6.	Athaya	3	95	86,97	Tinggi
7.	Bilqis	4	100	95,96	Tinggi
8.	Difa	80	100	14,2	Rendah
9.	Khaliqa	51	86	48,49	Sedang
10.	Latifa	21	100	78,79	Tinggi
11.	Malika	50	100	35,5	Sedang
12.	Naiara	12	100	87,88	Tinggi
13.	Najwa	20	100	79,8	Tinggi
14.	Nurul	61	100	38,39	Sedang
15.	Siti	41	100	58,59	Sedang
16.	Syifa	25	80	54,75	Sedang
17.	Nur	20	80	59,8	Sedang
Rata-rata		34,8	94,1	57,7	

Berdasarkan dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai *pre-test* terendah yaitu 3 dan nilai tertinggi yaitu 80, sedangkan nilai *post-test* nilai terendah 80 dan nilai tertinggi yaitu 100. Hasil uji *N-gain* (%) bahwa siswa yang berada di kategori rendah < 30 yaitu 3 siswa yang berada dalam kategori sedang 30 < 70 yaitu 8 orang dan siswa yang berada dalam kategori tinggi *N-gain* > 70 yaitu 6 orang. Rata-rata nilai *pre-test* siswa yaitu 34,8% dan nilai rata-rata *post-test* siswa 94,1% sedangkan rata-rata *N-gain* sebesar 57,7% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis buku komik efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis buku komik ini merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi puasa ramadhan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahap yaitu: tahap *Analyse* (analisis), tahap *Design* (Desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi) dan tahap *Evaluation* (evaluasi) untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajar yang berbasis buku komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini disusun sedemikian rupa menggunakan aplikasi canva.

Kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik

Kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah mendasar pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam di tingkat sekolah dasar khususnya di kelas V. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sering dihadapi oleh para guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan ustadz Mansyur, S.Pd. selaku guru pendidikan agama islam kelas V di SIT Al Hikmah Palopo, beliau mengatakan proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar di penerapan kurikulum merdeka membuat siswa tidak terlalu tertarik tertarik belajar pendidikan agama islam, beliau mengatakan bahwa siswa senang dalam bermain dan suka mengambar. Beliau mengatakan bahwa selama pembelajaran berlangsung belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis buku komik, beliau hanya menggunakan buku cetak dan modul yang telah dibagikan atau di distribusi oleh pemerintah sebagai bahan ajar. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memperbaharui sumber belajar seperti media sebagai pendukung buku-buku yang ada sehingga siswa akan lebih menyukai pelajaran pendidikan agama islam.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan *canva* dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran memudahkan siswa untuk fokus memperhatikan bahan ajar yang di sajikan dalam bentuk buku komik. Adapun kebutuhan lainnya seperti karakteristik media pembelajaran berbasis buku komik yang dikembangkan pada materi kelas V puasa ramadhan mempunyai karakteristik yang terdiri dari 3 aspek yaitu : 1)

kualitas isi dan tujuan pembelajaran meliputi : identitas buku komik,daftar isi, petunjuk penggunaan komik,sub materi pokok, soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) kualitas intruksional meliputi : kemampuan motifasi belajar dan tes evaluasi, 3) kualitas teknis meliputi : ukuran kertas,pewarnaan, dan pemilihan karakter animasi tokoh.

Rancangan media pembelajaran berbasis buku komik

Rancangan media pembelajaran berbasis buku komik dilakukan beberapa langkah sebagai berikut.



Gambar. 1 Tahapan pengembangan media berbasis buku komik

Pembuatan media pembelajaran berbasis buku komik menggunakan Canva tidak begitu sulit. Media yang dihasilkan berupa produk yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik berbantuan Canva

Untuk melihat kevalidan media pembelajaran yang di kembangkan, diperlukan uji validasi ahli media dan materi. Media pembelajaran di katakan valid apa bilah memenuhi kriteria validitas. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ahli media berdasarkan aspek yang dinilai yang terdiri dari 2 aspek yaitu tampilan dan pemrograman. Pada tampilan terdapat 6 kategori yang dinilaidi antaranya: kemenarikan desain pada tampilan awal media pembelajaran memperoleh nilai baik, kemenarikan tampilan isi media pembelajaran memperoleh nilai sangat baik, penetapan gambar sudah sesuai memperoleh nilai sangat baik, kesesuaian gambar dengan materi memperoleh nilai sangat baik, ukuran gambar sudah sesuai memperoleh nilai sangat baik dan jelas tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar dan kesesuaian warna tulisan dan gambar pada background memperoleh nilai sangat baik. Sedangkan pada pemrograman terdapat 4 kategori yang dinilai diantaranya: pemilihan jenis huruf yang digunakan

sudah sesuai memperoleh nilai baik, ukuran huruf sudah sesuai tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar memperoleh nilai baik, kemudahan penggunaan media memperoleh nilai sangat baik dan kesesuaian pemindahan setiap menu memperoleh nilai sangat baik. Sehingga dapat digunakan dengan revisi kecil dan memperoleh kriteria sangat valid.

Adapun hasil validasi dari ahli materi berdasarkan 5 aspek yaitu pembelajaran, isi, bahasa, dan kegunaan. Pada pembelajaran terdapat 2 kategori yang dinilai diantaranya: kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013 memperoleh nilai sangat baik, materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai sangat baik. Pada aspek isi terdapat 4 kategori yang dinilai di antaranya: pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik memperoleh nilai baik, kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna memperoleh nilai baik, materi dalam media pembelajaran matematika muda dipahami memperoleh nilai sangat baik, dan gambar yang terdapat dalam media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dengan memperoleh nilai sangat baik. Pada aspek bahasa yang dinilai yaitu penggunaan bahasa muda di pahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa memperoleh nilai sangat baik. Pada aspek soal yang di nilai yaitu kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan memperoleh nilai sangat baik. Sedangkan pada aspek kegunaan ada 2 kategori yang dinilai diantaranya: penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam mempermudah guru dalam menyampaikan materi memperoleh nilai baik dan media pembelajaran pendidikan agama islam dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar memperoleh nilai sangat baik. Sehingga dapat digunakan tanpa revisi dan memperoleh kriteria sangat valid. Hal ini menjadi acuan bahwa media pembelajaran berbasis buku komik yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik Berbantuan *Canva*

Setelah hasil validasi menunjukkan produk yang dikembangkan dinyatakan valid, maka produk tersebut diuji nilai kepraktisannya. Untuk melihat hasil praktikalitas peneliti memberikan angket praktikalitas kepada seorang guru dan 17 orang siswa kelas V SIT Al Hikmah palopo.

Respon guru terhadap 3 aspek yang dinilai yakni tampilan memperoleh respon "setuju", materi memperoleh respon "setuju" dan untuk manfaat memperoleh respon "setuju" dan memiliki kriteria sangat praktis. Adapun respon siswa yang berjumlah 17 orang terhadap 3 aspek yang dinilai, rata-rata untuk aspek tampilan memperoleh respon "setuju", materi memperoleh

respon “setuju” dan untuk manfaat memperoleh respon “setuju” dan memiliki kriteria sangat praktis. Sehingga di peroleh hasil uji kepraktisan guru dan siswa yakni sangat praktis digunakan.

Meskipun demikian terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran berbasis buku komik. Kelebihannya yaitu membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangannya yaitu materi dalam produk terbatas hanya pada materi puasa ramadan serta media pembelajaran mudah rusak karena berbahan dasar kertas.

Keefektifan media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan dari hasil uji efektifitas yang dilakukan dengan pemberian tes sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran didapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis buku komik bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan masuk dalam kategori “efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Saefuddin dan Berdiati dalam Vemsi Damopolii, Nursiya Bito dan Resmawan, pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan berhasil diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi siswa, dan mengantarkannya pada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, media pembelajaran matematika berbasis buku komik dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

PENUTUP

Pendekatan Research and Development (R&D) merupakan pilihan yang tepat. Metode ini memungkinkan peneliti tidak hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif, tetapi juga menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi puasa Ramadhan. Penggunaan model pengembangan seperti ADDIE atau Borg & Gall memberikan kerangka kerja yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Dengan tahapan tersebut, media komik yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan karakteristik siswa Sit Al-Hikmah Palopo, menarik secara visual, serta mampu menyampaikan nilai-nilai puasa Ramadhan secara lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain memberikan kemudahan bagi guru maupun peneliti dalam menciptakan komik yang kreatif, modern, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital yang menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Dengan

demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik, khususnya pada materi keagamaan. Produk yang dihasilkan tidak hanya menjadi alternatif media yang menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta penginternalisasian nilai-nilai puasa Ramadhan pada siswa.

Selain itu dari hasil penelitian ini maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu: media pembelajaran buku komik dapat menarik perhatian siswa sehingga minat siswa dalam belajar dapat meningkat. Hasil ini sejalan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Validasi pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik berbantuan canva diperoleh hasil rata-rata validasi ahli media memenuhi kategori sangat valid dengan nilai presentase 86,6% dan hasil rata-rata validasi ahli materi memenuhi kategori sangat valid dengan nilai presentase 85%. Uji praktikalitas pada siswa kelas V SIT Al Hikmah Palopo pada tahap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis buku komik diperoleh rata-rata presentase praktikalitas dari guru dengan kategori sangat praktis dan rata-rata presentase dari siswa dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran berbasis buku komik pada siswa kelas V SIT Al Hikmah Palopo terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* siswa yaitu 34,8% dan nilai rata-rata *post-test* siswa 94,1%. Sedangkan rata-rata *N-gain* sebesar 57,7% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis buku komik efektif digunakan.

Adapun saran yang bisa memberikan kemajuan untuk penelitian selanjutnya yaitu: Disarankan bagi pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian jenis penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis buku komik pada subjek lain. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian terkait, yaitu penelitian pengembangan. Disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis buku komik dengan menggunakan aplikasi desain yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ubaidah, Yusuf. *Hadits-Hadits Pilihan Seputar Ramadhan*. Gresik: Media Dakwah Al Furqon, 2021.
- Amirudin, Noor. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," 2019, 181–92. <https://digitallibrary.ump.ac.id/261/4/16>.

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA.pdf.

Ansoria, Sofia Nur. "Pengembangan Modul Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *TAFAHHAM: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 1, no. 2 (2022): 256–66. <http://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/tafahham>.

Ardiansyah, Muhammad, and Ari Septian. "Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas" 2, no. 1 (2019): 45–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/indomath.v2i1.2785>.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

Dalimunthe, Amirhud, Marwan Affandi, and Eka Dodi Suryanto. "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE." *Jurnal TIK Dalam Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 17–22. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2812840&val=25050&title=PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM TEKNIK DIGITAL MODEL ADDIE](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2812840&val=25050&title=PENGEMBANGAN%20MODUL%20PRAKTIKUM%20TEKNIK%20DIGITAL%20MODEL%20ADDIE).

Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Edited by Awal Syaddad. Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019. <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639>.

Dwikasih, Intan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dan Tercela Di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung," 2019, 3. <http://repository.radenintan.ac.id/8324/1/SKRIPSI.pdf>.

Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 129–50. <http://www.aftanalisis.com>.

Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran 34." *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Dasar 4 (2017): 34–46.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. “Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva.” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (2021): 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>.

Lelyani, Annisa Aura, and Erman. “Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar.” *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 139–46. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>.

Maydiantoro, Albert. “Model Penelitian Pengembangan.” *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2020): 185. [http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE JPPPI.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf).

Misno, Abd. “Analisis Pendidikan Islam Dalam Puasa Ramadhan Abd Misno” 7, no. 1 (2020): 64–77.

Nizamuddin. *Penelitian Berbasis Tesis Dan Skripsi Beserta Aplikasi Dan Pendekatan Analisis Jalur*. books.google.co.id diakses 27 Agustus 2023, n.d.

Putra, Mochammad Bagas Ernanto, Herliyana Rosalinda, and Mochamad Fauzie. “Perancangan Buku Komik Geger Cilegon 1888.” *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 3, no. 3 (2021): 224–32. <https://doi.org/10.30998/vh.v3i3.3265>.

Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, and Urip Sulistyono. “Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital” 7, no. 1 (2023): 603–11.

Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE*. Edited by Rudi Hartono. Bogor: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.

Sugiyono. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Syaifi, Mat. "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Ibadah Puasa Ramadhan." *JURNAL TARBAWI* 07, no. 02 (2019): 1–29. <https://core.ac.uk/download/pdf/270193718.pdf>.

Syavira, Bhalqist, Program Studi, Tadris Biologi, Fakultas Ilmu, Tarbiyah Dan, Universitas Islam, and Negeri Syarif. "Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Konsep Sistem Pernapasan," 2022.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–36. <http://jonedu.org/index.php/joe>.