

## PENGGUNAAN APLIKASI COOMIS (COMIC ISLAMI) SEBAGAI MEDIA DAKWAH UNTUK MEMUPUK SIKAP SEDERHANA PADA SISWA SD

Delia Disa Fadilla<sup>1</sup>, Nalar Az-Zahra<sup>2</sup>, Siti Nursaadah<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [deliadisafadilla@upi.edu](mailto:deliadisafadilla@upi.edu)<sup>1</sup>, [nalar.azzahra@upi.edu](mailto:nalar.azzahra@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[sitinursaadah@upi.edu](mailto:sitinursaadah@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### ABSTRACT

This research is based on the urgency of learning media in the Islamic Religious Education (PAI) learning process, which is also related to instilling simple attitudes in elementary school students. One way to cultivate simple attitudes in students is through the use of learning media in the form of the COOMIS (Islamic Comics) application. COOMIS is designed based on daily life experiences and perceptions of students. It presents three episodes of stories about simple living behavior in daily life, accompanied by animated characters, learning materials, and engaging quiz games. The method used in this research is the Design and Development (D&D) method involving 26 fifth-grade elementary school students and an Islamic Religious Education teacher. The results showed the feasibility and satisfaction of students in using the COOMIS application in the learning process, which was evidenced by the increase in pre-test and post-test results from 82.88 to 90.76 after using the COOMIS learning media, and a teacher questionnaire indicating the feasibility of the material and product aspects by 80%. Based on these results, it can be concluded that the use of learning media based on the COOMIS application developed by the researcher is very effective in the PAI learning process and is also feasible and effective for instilling simple attitudes in elementary school students.

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh urgensi media pembelajaran pada proses pembelajaran PAI yang berkaitan pula dengan penanaman sikap sederhana pada peserta didik di sekolah dasar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memupuk sikap sederhana pada siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi COOMIS (Comic Islami). COOMIS dirancang dengan berdasar pada kehidupan sehari-hari yang dialami dan dirasakan oleh siswa. Di dalamnya menyuguhkan tiga episode cerita tentang perilaku hidup sederhana dalam kehidupan sehari-hari, disertai juga dengan tampilan tokoh animasi, materi pembelajaran dan *game* kuis yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) dengan melibatkan siswa kelas 5 sekolah dasar sebanyak 26 orang dan seorang guru Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi COOMIS dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil *pre-test* dan *post-test* yang pada awalnya 82,88 menjadi 90,76 setelah memakai media pembelajaran COOMIS serta angket guru yang menunjukkan kelayakan dalam aspek materi dan produk sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi COOMIS yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran PAI serta layak dan efektif digunakan untuk memupuk sikap sederhana pada siswa sekolah dasar.

***Kata Kunci: media pembelajaran, komik, dan sekolah dasar***

**PENDAHULUAN**

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Menurut (Rosida & Hastuti, 2020) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor penentu dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Menurut Nursamsu (dalam Firmadani, 2010) penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar. Seorang guru juga dapat menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Namun tantangannya adalah ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran, maka seorang guru harus bisa mempertimbangkan dengan cermat mengenai materi apa yang diajarkan, karakteristik siswa dan perkembangan zaman. Oleh karena itu, menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan menjadi solusi yang tepat agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah.

Dalam era digital saat ini, proses pembelajaran sudah harus berbasis pada kecanggihan teknologi dengan pemanfaatannya terhadap seluruh bidang kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Dengan demikian, semua orang yang terlibat dalam pendidikan, khususnya seorang guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan teknologi yang mumpuni. Sebuah penelitian oleh (dalam Sari dkk., 2021) menunjukkan bahwa guru dituntut untuk terus berinovasi dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar serta keterampilan teknologi lainnya yang berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini diperlukan agar proses pembelajaran yang disusun dapat sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi yang terus berkembang.

Perkembangan teknologi yang pesat menunjukkan bahwa kehidupan selalu berubah dan berinovasi, tak terkecuali juga dalam dunia pendidikan. Dalam situasi ini, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan *soft skill* yang kuat. Penelitian oleh Cann (dalam Abdurrochim dkk., 2022) menunjukkan bahwa guru harus memiliki keterampilan kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran, seorang guru juga harus bisa mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun pada kenyataannya, masih ada guru yang mengabaikan pentingnya media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode pengajaran yang terbilang kuno yakni berbasis *teacher center*.

Ditilik dari perkembangan pendidikan yang terjadi saat ini, pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan besar dengan diterapkannya kurikulum 2013. Bahkan, akhir-akhir ini muncul inovasi kurikulum baru bertajuk kurikulum merdeka yang dipersiapkan untuk mendukung pembelajaran paradigma baru yang menuntut kreativitas dari siswa dan guru. Menurut (Rahayu dkk., 2022) Kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kebebasan kepada siswa, dalam hal ini siswa bisa belajar dengan tenang, menyenangkan dan tanpa tekanan. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Namun sejalan dengan hal tersebut, permasalahan meningkatnya degradasi moral berupa kesadaran untuk hidup sederhana yang dialami oleh siswa juga menjadi masalah serius yang jika dibiarkan bisa memberikan dampak negatif yang berkepanjangan terhadap pendidikan moral dan karakter siswa. Mengingat hal tersebut, maka (Safitri, 2020) mengungkapkan bahwa pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak baik itu secara kognitif, fisik, sosial-emosional, kreativitas, dan spiritual. Dengan model pendidikan tersebut dapat membentuk anak menjadi manusia yang utuh. Oleh karena itu, kesadaran sikap sederhana menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Sikap sederhana yang dimaksud yaitu meliputi sikap tidak sombong, rendah hati dan tidak boros atau foya-foya. Sikap hidup sederhana pada siswa biasanya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan pergaulan. Karenanya diperlukan upaya dalam dunia pendidikan yang bisa menumbuhkan sikap hidup sederhana pada siswa yang tentunya juga harus memperhatikan aspek moral dalam pembelajaran untuk membentuk karakter siswa yang baik.

Komik digital berbasis aplikasi dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang edukatif, kreatif, dan inovatif untuk memupuk sikap sederhana pada siswa sekolah dasar. Seperti yang diungkapkan oleh Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira (dalam Siregar & Siregar, 2018) Komik merupakan suatu media komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini terjadi karena komik menggabungkan kekuatan gambar dan tulisan dalam sebuah cerita bergambar, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh pembacanya. Dalam pembuatan komik digital ini, dapat dimanfaatkan teknologi terbaru seperti *software* desain grafis dan aplikasi pembuatan komik yang tersedia di internet. Selain itu,

dalam pembuatan komik digital dapat dimasukkan elemen interaktif seperti animasi, jalan cerita yang mudah dipahami, dan *games* yang dikemas menarik untuk menambah daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Dalam pembuatan komik digital berbasis aplikasi sebagai media pembelajaran untuk memupuk sikap sederhana pada siswa ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada serta dengan nilai-nilai moral yang ingin diimplikasikan. Selain itu, dalam pembuatan komik digital berbasis aplikasi perlu memperhatikan juga keamanan dan kenyamanan penggunaan aplikasi tersebut, terutama bagi siswa sekolah dasar. Pada pengaplikasiannya, guru dapat memanfaatkan komik digital berbasis aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengajarkan nilai-nilai moral khususnya mengenai hidup sederhana kepada siswa. Dengan cara ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan membentuk karakter siswa yang lebih baik serta memupuk sikap sederhana pada siswa.

Produk komik digital berbasis aplikasi dipilih sebagai media pembelajaran karena komik dikemas dengan konten materi berupa visual materi gambar dan tulisan serta konten isi cerita yang juga menarik bagi para siswa sekolah dasar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rohani (dalam Abdurrochim dkk., 2022) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat personal, karena dengan penyampaian materi secara visual, maka akan lebih mudah dipahami materi yang disampaikan.

Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dalam artikel jurnal penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Siregar (dalam Puspita dkk., 2022) berjudul penelitian Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. Setelah dilakukan uji validitas, menghasilkan kesimpulan bahwa desain produk media tersebut berpengaruh pada efektivitas pembelajaran, dengan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang disampaikan melalui cerita komik dalam aplikasi. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Puspita dkk., 2022) dengan judul Penggunaan KOMIKIDS (Komik Islam Edukatif Digital Musik) Sebagai Media Inovatif di Sekolah Dasar, setelah dilakukan proses uji validasi ternyata media pembelajaran komik digital sangat layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa-siswi di sekolah dasar.

Hasil tinjauan pustaka di atas menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya bertujuan untuk menyelidiki desain pengembangan media pembelajaran berupa komik digital yang dilengkapi dengan fitur audio-visual dan materi pembelajaran yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Implementasi desain

pengembangan tersebut menghasilkan dampak yang sangat positif terhadap pencapaian kompetensi dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai upaya peningkatan dari media pembelajaran berbasis komik digital yang sudah ada sebelumnya. Tujuan dari pengembangan ini adalah agar media pembelajaran berbasis komik digital dapat dimanfaatkan lebih banyak dan menjadi lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Langkah penyempurnaan yang dimaksud penelitian dalam hal ini yaitu dengan mengenalkan dan mengembangkan suatu produk inovasi media pembelajaran COOMIS (Comic Islami) sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. COOMIS merupakan komik digital berbasis aplikasi yang disusun dengan menggunakan fitur *game* kuis serta materi yang singkat, padat, jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk menanamkan sikap sederhana siswa di sekolah dasar, yaitu dengan memberikan materi pembelajaran berupa contoh pengamalan sikap hidup sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Sikap sederhana yang dimaksud disini adalah perilaku hidup hemat, senantiasa pandai bersyukur, saling berbagi dan tidak sombong. Sikap tersebut sangatlah penting apalagi untuk anak-anak usia sekolah dasar karena ini bermanfaat dalam pembentukan karakter dan kepribadian sebagai pondasi dasar. Sebagaimana dinyatakan oleh Samani & Hariyanto (dalam Manasikana & Anggraeni, 2018) menyatakan bahwa karakter dapat diartikan sebagai nilai-nilai dasar yang membentuk kepribadian seseorang. Karakter ini terbentuk melalui pengaruh genetik dan lingkungan, yang membedakan individu satu dengan yang lain, dan tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah para siswa-siswi kelas V SDN Cipameungpeuk, yang terletak di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Desain produk COOMIS (Comic Islami) ini merupakan suatu desain media pembelajaran berbasis aplikasi komik digital dengan mengandung unsur visual komik, *games* kuis dan materi. Adapun konten yang disajikan dalam desain produk COOMIS ini adalah berkaitan dengan materi khusus kelas V sekolah dasar yakni berkaitan dengan sikap sederhana sebagai cerminan iman. Konten isi materi tersebut sejalan dengan pentingnya penanaman pendidikan karakter khususnya terhadap para siswa di sekolah dasar. Dalam hal ini, sebagaimana menurut (Aeni, 2017) siswa di sekolah dasar sangat penting untuk mendapatkan suatu pendidikan karakter mengingat bahwasanya. Pendidikan karakter sebaiknya dimulai sejak usia dini, karena seperti

pondasi sebuah bangunan, usia dini membentuk dasar yang kuat untuk karakter individu yang akan terbentuk di masa depan. Jika pondasi tersebut kuat, karakter yang terbentuk akan lebih kokoh dan tahan banting dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan karakter pada usia dini memiliki peranan yang sangat penting dan lebih besar dibandingkan pada usia SMP dan SMA.

Untuk. Pendidikan karakter memang sangat penting dalam membentuk kepribadian siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. (Indriasih dkk., 2020) menyatakan bahwa anak usia dini dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat potensi keberhasilan mereka di masa depan. Jika anak-anak mendapatkan pelayanan yang baik sejak usia 0 hingga 8 tahun, maka mereka memiliki harapan yang besar untuk mencapai kesuksesan di masa depan.

Selain itu, pendidikan karakter juga bertujuan untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang berakhlakul karimah dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga bisa menjadi generasi yang mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks. (Budianto, 2020) Ibnu Jauzi berkata, “Addiinu kulluhu khuluq, fa man zaada ‘alaika al-khuluq, zaada ‘alaika fiddiini”. Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa agama seutuhnya adalah akhlak, dan bahwa kualitas akhlak seseorang merupakan tolak ukur kualitas beragama seseorang. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan pembentukan dan penanaman karakter yang baik pada remaja milenial agar mereka dapat memahami bagaimana seharusnya bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan kualitas beragama mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti komik digital berbasis aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam memberikan pendidikan karakter kepada siswa di sekolah dasar, karena media ini bisa mengemas nilai-nilai moral dan pesan-pesan keagamaan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) atau juga bisa disebut dengan model desain dan pengembangan. Model penelitian ini merupakan serangkaian aktivitas mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk. Menurut Richey & Klesin (dalam Francisca dkk., 2022) mengatakan bahwa model ini memungkinkan dalam upaya menciptakan sebuah prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan hasil analisis terhadap satu kasus yang spesifik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian model ADDIE. Menurut Tegeh (dalam Luh dkk., 2021) model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), (5) evaluasi (evaluation).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cipameungpeuk, yang beralamat di Jl. Pager Betis No. 55, Regol Wetan, Kec. Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, pada hari Sabtu, 11 Maret 2023, mulai dari pukul 08.00-09.30 WIB. Adapun partisipan dari penelitian yang telah dilakukan adalah siswa kelas V SD Negeri Cipameungpeuk dengan total 26 partisipan beserta guru PAI SD Negeri Cipameungpeuk.

Instrumen data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket, angket tersebut berisikan kriteria penilaian produk yang akan dinilai oleh guru PAI SD Negeri Cipameungpeuk. Dalam menganalisis data hasil penilaian dari guru, kami menggunakan rumus pengukuran skala likert untuk memperoleh interpretasi skor.

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

(Riduwan, 2008)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas gain, Widiarti, (2017) menjelaskan bahwa uji normalitas gain adalah salah satu metode uji statistik yang digunakan untuk menguji apakah data pada waktu awal dan waktu akhir pada suatu kelompok mengikuti distribusi normal. Uji normalitas gain yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan rumusan Meltze.

$$N. Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

**Keterangan:**

- S<sub>post</sub> = Skor post-test
- S<sub>pre</sub> = Skor pre-test
- S<sub>maks</sub> = Skor maksimal

**Tabel 2. Pembagian Skor Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Meltzer, 2001)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Media Pembelajaran Aplikasi COOMIS (Comic Islami) merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dibuat untuk menerapkan sikap sederhana pada siswa SD khususnya siswa kelas V SD. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan metode Design and Development model ADDIE. Terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE yaitu:

**1. Tahap Analisis**

Pada tahap analisis, pertama, analisis materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Kompetensi Dasar (KD) untuk Kelas V dengan KD 3.8 dan 4.8 tentang materi sikap sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut kurang bisa diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari, karena keterbatasan guru yang hanya bisa menjelaskan di sekolah. Untuk itu, kami tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang bisa digunakan kapan dan di mana saja tidak hanya di sekolah untuk menerapkan sikap sederhana siswa dalam kehidupan sehari-hari. Lalu, tahap analisis perangkat yang akan digunakan, karena media yang kami buat berbasis android, maka akan memerlukan media elektronik berbasis android maka akan dibutuhkan *smartphone*. Namun, siswa kelas V di SD Negeri Cipameungpeuk tidak semuanya memiliki *smartphone*. Atas saran dari wali kelas, maka akan ada anak yang membawa *smartphone* yaitu berjumlah 6 orang, dan saat proses pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi 6 kelompok sesuai dengan jumlah *smartphone*. Selain itu, kami juga menampilkan aplikasi dalam proyektor, agar anak juga bisa memahami arahan dari kami dengan jelas.

**2. Tahap *Design***

Pada tahap ini kami mulai merancang pembuatan aplikasi, dimulai dari merancang isi konten materi, mendesain comic, dan juga membuat kuis. Untuk membuat aplikasi COOMIS (Comic Islami) kami menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya Canva, Pixton untuk mendesain comic, Pinterest, Google Drive.

**3. Tahap *Development***

Setelah selesai merancang, tahap selanjutnya adalah tahap development atau tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua desain sudah jadi, dari mulai komik, materi desain tampilan awal, menu dan lain-lain. Selanjutnya kami menyatukan isi konten menggunakan google site yang ada pada google drive. Kami susun dengan menyesuaikan tampilan pada *smartphone*. Lalu kami juga menyisipkan *hyperlink* pada menu kuis, kuis tersebut bisa di akses siswa kapan saja, dan juga soal-soal pada kuis kami sesuaikan dengan isi komik dan isi materi. Setelah semua tersusun, lalu kami men-convert link google site ke dalam bentuk aplikasi menggunakan website yang bernama

#### 4. Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi ini, kami melakukan uji coba di SD Negeri Cipameungpeuk yang yang beralamat di Jl. Pager Betis No. 55, Regol Wetan, Kec. Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, dengan melibatkan siswa berjumlah 26 orang dan juga guru PAI SD Negeri Cipameungpeuk. Aplikasi COOMIS (Comic Islami) kami gunakan dalam pembelajaran, kami membagi siswa menjadi 6 kelompok, dengan masing-masing kelompok memegang 1 smartphone, selain itu kami juga tampilkan aplikasi COOMIS (Comic Islami) pada layar proyektor yang bertujuan agar siswa bisa lebih mudah memahami arahan dari kami.



**Gambar 1. Cover pada Aplikasi COOMIS**

Pada bagian cover, memuat tokoh-tokoh yang akan tampil pada bagian isi comic pada aplikasi COOMIS (Comic Islami). Pada bawah tampilan cover terdapat, isi KD dan sasarannya yaitu kelas V SD beserta relevansinya.



**Gambar 2. Menu pada Aplikasi COOMIS**

Pada bagian menum terbagi menjadi 4 bagian, yaitu menu Home, yang jika di klik akan Kembali ke tampilan cover. Menu Materi yang berisi materi-materi yang relevan terkait sikap

sederhana, menu COOMIS (Comic Islami) yang menjadi ikon utama aplikasi ini yaitu memuat tentang komik-komik islami yang di dalamnya berisi cerita yang diselipkan pengetahuan tentang sikap sederhana. Lalu ada menu Quiz yang berisi link kuis, dan jika diklik akan menuju pada link kuis wordwall.



**Gambar 3. Materi pada Aplikasi COOMIS**

Berikut tampilan isi materi pada aplikasi COOMIS (Comic Islami). Materi tersebut kami sesuaikan dengan isi nilai pada cerita komik.



**Gambar 4. Isi Comic Aplikasi COOMIS**

Di atas merupakan salah satu tampilan konten komik, banyak sekali nilai yang bisa di ambil dari komik pada aplikasi COOMIS (Comic Islami)

#### 5. Tahap *Evaluation*

Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan penilaian oleh ahli materi dan pengguna. Penilaian dilakukan juga pada guru PAI kelas V SD Negeri Cipameungpeuk. Penilaiannya berupa lembar kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan

dengan menggunakan pengukuran skala likert. Berikut hasil penilaian guru PAI SD Negeri Cipameungpeuk terhadap Aplikasi COOMIS (Comic Islami) Bagi Siswa Kelas V SD Untuk Menerapkan Sikap Sederhana Pada Siswa SD.

**Tabel 3. Penilaian Guru terhadap Aplikasi COOMIS (Comic Islami)**

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kemudahan akses	80%	Baik (B)
2.	Fungsi	80%	Baik (B)
3.	Keefektifan dalam pembelajaran	80%	Baik (B)
4.	Kesesuaian materi	80%	Baik (B)
5.	Desain huruf dan tata letak	80%	Baik (B)
6.	Penggunaan bahasa	80%	Baik (B)
7.	Kemenarikan media	80%	Baik (B)
8.	Konten atau menu yang disajikan	80%	Baik (B)

Berdasarkan data penilaian di atas, Aplikasi COOMIS (Comic Islami) cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Selain karena bentuknya yang berbasis aplikasi, yang memungkinkan siswa untuk bisa di akses kapan saja, namun juga di dalamnya memuat konten-konten yang relevan dan menarik, yang mana terdapat konten utama yaitu komik digital, di dalam komik digital ini mengandung nilai-nilai sikap sederhana yang mana itu bisa ditiru oleh siswa. Lalu, terdapat pula konten materi, jadi anak bisa sekaligus menguatkan pemahaman mengenai sikap sederhananya dari komik dan juga materi yang relevan. Selain itu, terdapat pula kuis yang disajikan dengan menarik, yaitu berupa kuis dengan web wordwall. Tampilan pada kuis yang menarik, juga soal-soal yang berkaitan dengan materi dan komik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Selain itu, kami juga meminta siswa untuk menilai produk beserta penyampaian materi oleh kami dalam bentuk tertulis, dan rata-rata siswa menyebutkan bahwa produknya menarik, apalagi kuisnya seru.

Di sini juga, untuk mengetahui efektivitas Aplikasi COOMIS (Comic Islami), sebelum pengenalan media aplikasi, kami melakukan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang sikap sederhana, serta melakukan *post-test* setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi COOMIS (Comic Digital) untuk mengetahui sejauh mana kemajuan pemahaman siswa setelah mengenal aplikasi COOMIS (Comic Islami). *Pre-test* maupun *post-test* terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Kemudian, hasil *pre-test* dan *post-test* kami olah dengan menggunakan uji normalitas gain. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui efektifitas suatu perlakuan, dalam hal ini adalah aplikasi COOMIS (Comic Islami) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil uji normalitas yang telah diolah dalam bentuk tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Normalitas Gain

No	Nilai		Hasil uji Normalitas Gain	Kriteria
	Pre-test	Post-test		
1	95	90	-1	Rendah
2	95	95	0	Rendah
3	80	95	0,75	Tinggi
4	90	90	0	Rendah
5	85	85	0	Rendah
6	80	100	1	Tinggi
7	80	90	0,5	Sedang
8	70	80	0,33	Sedang
9	60	75	0,37	Sedang
10	80	90	0,5	Sedang
11	80	95	0,75	Tinggi
12	80	90	0,5	Sedang
13	95	95	0	Rendah
14	80	90	0,5	Sedang
15	85	90	0,33	Sedang
16	80	90	0,5	Sedang
17	95	95	0	Rendah
18	90	95	0,5	Sedang
19	85	90	0,33	Sedang
20	80	95	0,75	Tinggi
21	95	95	0	Rendah
22	85	95	0,66	Sedang
23	80	95	0,75	Tinggi
24	75	90	0,8	Tinggi
25	70	80	0,33	Sedang
26	85	90	0,33	Sedang

Jika melihat tabel di atas, dari total siswa kelas V SD Negeri Cipameungpeuk yang berjumlah 26 siswa. 7 siswa mendapatkan kategori rendah, 13 siswa mendapatkan kategori sedang, dan 6 orang mendapat kategori tinggi. Di samping itu, rata-rata *pre-test* yaitu 82,88, nilai tersebut cukup besar dan memenuhi kriteria KKM, yang mana nilai rata-rata tersebut membuktikan bahwa siswa kelas V SD Negeri Cipameungpeuk mempunyai pemahaman yang baik mengenai sikap sederhana. Sedangkan untuk *post-test* nilai siswa kelas V SD Negeri Cipameungpeuk mengalami peningkatan, yaitu nilai *post-test* mendapatkan rata-rata 90,76. Nilai *post-test* tersebut membuktikan bahwa aplikasi COOMIS (Comic Islami) sangat

efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, karena setelah menggunakan aplikasi COOMIS yang di dalamnya terdapat konten-konten yang relevan dan disertai kuis, nilai rata-rata siswa kelas V SD Negeri Cipameungpeuk meningkat. Selain itu, hal ini sejalan dengan tujuan kami dalam membuat produk ini, yaitu dengan produk media berbasis aplikasi ini diharapkan siswa dapat mengakses di mana dan kapan saja, tidak hanya di sekolah. Dengan begitu, pemahaman siswa mengenai sikap sederhana akan diingat jelas dan kelak akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

### **Pembahasan**

Aplikasi COOMIS (Comic Islami) mendapatkan penilaian yang positif dari ahli materi dan guru. Penilaian positif ini karena terbukti dari kesesuaian materi, kemudahan akses, kemenarikan media dan konten atau menu yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Terbukti dengan adanya aplikasi COOMIS (Comic Islami ini) memberikan pengaruh yang positif karena dapat membantu siswa meningkat dalam nilai *pre-test* 82,88 yang tadinya rata ratanya menjadi 90,76 dalam *post-test*. Meskipun ada beberapa siswa yang nilainya tetap ataupun turun, namun tidak dapat dipungkiri aplikasi COOMIS (Comic Islami) dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Suhendra, (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Putra dkk., 2022) dengan judul penelitian “Penggunaan E-Book BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah di Sekolah Dasar” yang terbukti efektif digunakan di Sekolah Dasar.

Menurut Rivai (dalam Hapsari, 2022) dalam Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan hasil dari proses pembelajaran, terutama dalam hal taraf berpikir siswa. Tahap perkembangan berpikir manusia dimulai dari yang konkrit menuju abstrak, dari yang sederhana menuju kompleks. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tahapan berpikir tersebut karena media dapat mengkonkretkan hal-hal yang abstrak dan menyederhanakan hal-hal yang kompleks. Dengan kata lain, dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

### **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi COOMIS (Comic Islami) yang berbasis android tersebut, layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran, aplikasi COOMIS (Comic Islami) dapat dikatakan efektif karena membuat anak lebih tertarik, Hal ini terbukti karena dengan meningkatnya hasil *pre-test* dan *post-test* yang pada awalnya 82,88 menjadi 90,76 setelah memakai aplikasi COOMIS (Comic Islami).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Putri Laisya Abdurrochim 1 □ , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4*. 6(3), 3972–3981.
- Aeni, A. N. (2017). *Hifdz Al-Quran: Program Unggulan Full Day School*. *Tarbawy*, 4(2017).
- Budianto, A. (n.d.). *Budianto, A. (2020, November 03), Urgensi Akhlakul Karimah: Refleksi hadist Nabi*. *Ibtimes.id: Diakses dari: https://ibtimes.id/urgensi-akhlakul-karimah-refleksi-hadist-nabi/*.
- Firmadani. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI*. 93–97.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Hapsari. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa*. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 85–95. <https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21366>
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). *PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN* Info Artikel Abstrak. *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*, 10.
- Luh, N., Ari, P., & Suniasih, N. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA*. 5, 56–64.
- Manasikana, A., & Anggraeni, C. W. (2018). *Pendidikan karakter dan mutu pendidikan indonesia*. *Manasikana, Arina; Anggraeni, Candra Widhi*, 102–110. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/10206/Makalah\\_13\\_Arina\\_Manasikana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/10206/Makalah_13_Arina_Manasikana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Meltzer. (n.d.). *Meltzer, D. E. (2001). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores*. *American Journal of Physics*, 69(9), 970–977. <https://doi.org/https://doi.org/10.11>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Ayu, R., Arum, S., Khairunnisa, H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Komikids ( Komik Islam Edukatif Digital Musik ) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. 4(3), 3612–3623.
- Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., & Aeni, A. N. (2022). *Penggunaan E-Book BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Dasar*. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1174. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1051>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Riduwan. (n.d.). *Riduwan. (2008). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. *Alfabeta*.
- Rosida, A. T., & Hastuti, H. (2020). *Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA*. *Kronologi*, 2(4), 224–234. <http://kronologi.pj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/73>
- Safitri, K. (2020). *Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 264–271.

- Sari, R., Febrini, D., & Walid, A. (2021). Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *GHAITSA : Islamic Education Journal*, 1(3), 26–34. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Siregar, H. F., & Siregar, Y. H. (2018). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. 2(2), 113–121.
- Suhendra. (n.d.). *Sumber: Suhendra, E. (2019). Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: PT Refika Aditama.*
- Widiarti. (n.d.). *Widiarti, K. (2017). Analisis Data Penelitian dengan SPSS. Yogyakarta: CV. Andi Offset.*