

PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK MENGGUNAKAN IBIS PAINT X MATERI MARI BELAJAR QURAN SURAT AL – FIIL

Yuliana Alyas¹, Resyi A. Gani², Rukmini Handayani³

^{1, 2, 3}PGSD Universitas Pakuan Bogor

¹yulianaalyas29@gmail.com, ²resyi@unpak.ac.id,

³rukminihandayani@unpak.ac.id

ABSTRACT

In learning, educators should use learning media that can motivate students' enthusiasm for learning. However, based on the results of observations and interviews at SDN Pajajaran, Bogor City, it was found that educators had not used instructional media as a tool to motivate learning enthusiasm. The purpose of this study was to develop electronic comic learning media using Ibis Paint X to create interesting and motivating learning media for students. This study used the R&D method with the ADDIE approach. The research was carried out in five stages, namely the stages of needs analysis, design, development, implementation and evaluation. The subject of this study was fourth grade students at SDN Pajajaran, Bogor City. The feasibility of the developed media product can be proven from the percentage of media experts 85%, linguists 92%, and material experts 96% in the "very feasible" category and the N-Gain score obtained is 0.45 in the medium category, which means that the media products developed are effective enough to be used in learning. This can prove that the developed electronic comic media is feasible and effective enough to be used in learning.

Keywords: learning media, comic electronic, Ibis Paint X

ABSTRAK

Dalam pembelajaran sebaiknya pendidik menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi semangat belajar peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Pajajaran Kota Bogor ditemukan bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memotivasi semangat belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pendekatan *ADDIE*. Penelitian dilakukan dengan lima tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subyek penelitian ini peserta didik kelas IV di SDN Pajajaran Kota Bogor. Kelayakan produk media yang dikembangkan dapat dibuktikan dari presentase ahli media 85%, ahli bahasa 92%, dan ahli materi 96% dengan kategori "sangat layak" dan N-Gain skor yang diperoleh 0,45 dengan kategori sedang yang berarti produk media yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat membuktikan media komik elektronik yang dikembangkan layak dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik elektronik, Ibis Paint X

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat informasi berupa materi ajar yang harus tersampaikan kepada peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasan, *et al.*, (2021:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengenai suatu materi pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Hal serupa dikemukakan oleh Widari dan Semara (2022:519) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat penunjang pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi.

Salah satu media pembelajaran yang menjadi perhatian utama pada pengembangan ini ialah komik elektronik. Laksmi dan Suniasih (2021:58) mengemukakan bahwa media pembelajaran komik elektronik merupakan media berbentuk elektronik dengan tampilan menarik yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik. Hal serupa dikemukakan Ruiyat, *et al.*, (2019:521) bahwa komik elektronik itu berbentuk data elektronik yang mudah

ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan..

Pada proses pembelajaran, pendidik diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran untuk menyukseskan pembelajaran (Mahnun, 2018:28). Namun berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Pajajaran, didapatkan informasi mengenai pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang dilaksanakan belum berpusat kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi kurang aktif. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya memanfaatkan alat bantu seperti buku paket dan juz amma saja. Ketika pembelajaran, masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik yang membuat diperlukan pembahasan ulang. Di dalam kelas, peserta didik kurang memiliki minat membaca karena hanya menggunakan buku teks bacaan sehingga peserta didik kurang memahami materi. (Lelyani dan Erman, 2021:140). Permasalahan tersebut yang ditemukan membuat

kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAIBP materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiiil.

Membawa komik elektronik ke dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran. (Widari dan Semara, 2022:519). Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Dihyah (2021), hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut media pembelajaran PAI berbasis komik yang dikembangkan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian lainnya yang sejalan dilakukan oleh Widari dan Semara (2022), hasil penelitian ini media pembelajaran komik elektronik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar serta minat membaca peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik elektronik adalah *Ibis Paint X* (Naimar, *et al*, 2022:12). Aplikasi *Ibis Paint X*

mendukung proses pembuatan media pembelajaran berupa komik elektronik dengan adanya fitur kuas, pensil, dan kerangka *design* untuk membuat karakter yang menarik (Hasanudin, *et al.*, 2021:4). Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan *template* untuk membuat komik elektronik serta dapat menambahkan *balloon* teks, sehingga *Ibis Paint X* merupakan aplikasi yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran komik elektronik. (Chusniah dan Setianingsih, 2019:57)

Berdasarkan permasalahan dan penelitian relevan yang mendukung, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Menggunakan *Ibis Paint X* Materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiiil."

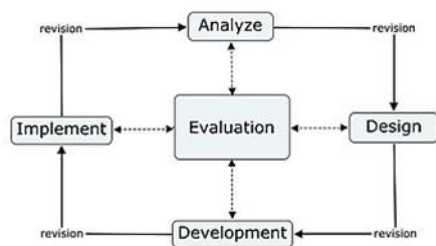
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Winaryati, *et al.*, (2021:2) menjelaskan *Research and Development* merupakan metode yang dilakukan dengan memunculkan ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada.

Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran

berbentuk komik elektronik menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD/MI. Pengembangan dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) materi Mari belajar Qur'an Surat Al – Fiil, tahun ajaran 2022/2023.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan komik elektronik ini yaitu model pengembangan ADDIE. Pada model ADDIE secara umum menggunakan lima langkah-langkah penelitian yang dimulai dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. (Sugihartini dan Yudiana, 2018:280).



Gambar 1 Tahap desain ADDIE

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap pengembangan menggunakan model ADDIE, hal pertama yang perlu dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan.

(Sugiyono, 2018:297). Analisis kebutuhan dalam pengembangan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Pajajaran Kota Bogor, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil, pembelajaran yang dilakukan masih belum berpusat pada peserta didik, melainkan pendidik menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. (Febriyandani dan Kowiyah, 2022). Selain itu, pendidik belum menggunakan media pembelajaran melainkan hanya memanfaatkan buku paket dan juz 'amma saja sebagai alat bantu pembelajaran. Di dalam kelas juga masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik yang membuat peserta didik kurang memahami materi dan perlu pembahasan ulang. Peserta didik juga menunjukkan kurangnya minat membaca karena hanya menggunakan buku teks bacaan. (Bahriah, 2023:213)

Permasalahan tersebut membuat kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran,

sehingga masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan ketika pendidik menjelaskan, yang mana hal tersebut menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Rancangan Produk

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan diperoleh data – data serta informasi yang dibutuhkan, tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan produk. Tahap perancangan dimulai dari pembuatan storyboard sebagai gambaran awal mengenai rancangan isi produk komik elektronik yang akan dikembangkan. (Adnas dan Anjastri, 2022:121)

Kemudian setelah sudah membuat storyboard dan mengetahui bagaimana gambaran komik elektronik yang akan dibuat, barulah dilakukan perancangan pembuatan komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X*. Mulai dari pembuatan panel, menggambar background dan setting tempat, menggambar sketsa karakter dan detail background seperti jam dinding, bingkai foto, dan detail-detail lainnya yang disesuaikan dengan setting tempat, lalu memberikan warna pada background dan sketsa karakter dan detail yang telah digambar, serta menambahkan narasi dan balon kata. (Putra dan Yasa, 2019:5)

Link komik elektronik:

<https://heyzine.com/flip-book/5f902099b1.html>



Gambar 2 Tampilan Komik Elektronik

c. Pengembangan Produk

Draft komik elektronik yang telah dirancang menggunakan *Ibis Paint X* kemudian divalidasi kepada tiga orang ahli, diantaranya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan untuk mengumpulkan data dari para ahli/validator untuk mengetahui tingkat valid atau tidaknya produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil yang dikembangkan.

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen dari Program Studi Ilmu Komputer, validasi ahli bahasa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Tabel 1 Hasil validasi ahli

Validator	Presentase	Keterangan Penilaian
Ahli Media	85%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	96%	Sangat Layak

Rata – Rata	91%
-------------	-----

Tabel 2 Kualifikasi tingkat kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

(Pranatawijaya, 2019)

d. Implementasi Produk

Uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri Pajajaran Kota Bogor pada peserta didik kelas IV. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023. Sehari sebelum dilaksanakan penelitian, tepatnya pada tanggal 24 Mei 2023, peneliti memberikan soal pretest kepada peserta didik sebelum dilakukan uji coba menggunakan produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan Ibis Paint X materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. Pemberian soal pretest ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan nilai peserta didik sebelum dan setelah

Data Implementasi	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	20	20
Nilai Maksimal	72	96
Nilai Minimal	52	68
Rata-Rata Nilai	63,4	79,6
N-Gain Score	0,45	
Kategori	Sedang	

menggunakan produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan Ibis Paint X materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. (Sugiyono, 2018)

Uji coba terbatas dilaksanakan dengan cara mengujicobakan produk ke dalam pembelajaran Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. Uji coba diikuti oleh 20 peserta didik kelas IV-B. Implementasi dilakukan dengan peserta didik dikenalkan pada produk dan menggunakan produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan Ibis Paint X dalam mempelajari mata pelajaran PAIBP materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. (Pranatawijaya, 2019)

Peserta didik diberikan waktu untuk membaca komik elektronik dan mempelajari konten materi yang disajikan dalam bentuk alur cerita bergambar pada komik. Kemudian setelah selesai membaca, peserta didik diberikan soal evaluasi sebagai posttest untuk mengetahui tingkat keefektifan produk media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan terhadap pemahaman peserta didik pada materi Qur'an Surat Al – Fiil yang dipelajari. (Wulandari, 2021:65)

Tabel 3 Hasil analisis pretes dan postes

Berdasarkan tabel analisis pretest dan posttest, diperoleh hasil N-Gain score 0,45. Skor tersebut berada pada kategori sedang, yang mana

berarti produk media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. (Sesmiyanti dan Antika, 2019). Hal ini mengacu pada tabel tingkat kategori *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 4 Pembagian skor *n-gain*

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

(Sesmiyanti dan Antika, 2019)

e. Evaluasi Produk

Evaluasi terhadap produk pengembangan komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik sebagai respon dari peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. Angket terdiri dari 15 pertanyaan untuk dijawab oleh peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil.

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik elektronik

menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil yang di uji coba pada peserta didik kelas IV dengan jumlah 20 responden, memperoleh rata – rata presentase 87% yang berada pada kualifikasi sangat layak untuk digunakan sehingga tidak perlu direvisi.

2. Pembahasan

Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tentu saja membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Bukan hanya menarik, fungsi utama media pembelajaran yaitu untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. (Hasan, 2021:4)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan kendala dalam kegiatan proses pembelajaran, yaitu pembelajaran masih belum berpusat pada peserta didik dan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. (Aeni dan Yusupa, 2018). Pendidik juga belum menggunakan media pembelajaran dan hanya memanfaatkan buku paket dan juz 'amma saja. Maka dari itu, sebaiknya pendidik menggunakan alat bantu yang menarik yang dapat memudahkan dalam menyampaikan

informasi kepada peserta didik dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. (Mahnun, 2018:28)

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu pengembangan dari media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* pada materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Pengembangan media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Qur'an Surat Al – Fiil merupakan sebuah inovasi terciptanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik. (Febriyandani dan Kowiyah, 2021)

Media komik elektronik peserta didik menyajikan materi pembelajaran dengan alur cerita dan ilustrasi gambar, sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. (Wulandari, 2021).

Tahap selanjutnya setelah analisis kebutuhan yaitu desain. Pada tahap ini dilakukan desain awal dari pengembangan produk komik

elektronik menggunakan *Ibis Paint X* dengan membuat format komik dan juga rancangan atau *storyboard* dengan memperhatikan sketsa gambar, panel dan kombinasi warna yang akan digunakan dalam komik elektronik. (Aeni dan Ade, 2018:51).

Pembuatan komik dilakukan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dengan pertama-tama menentukan ukuran kanvas yang akan digunakan, lalu membuat panel komik, membuat *background*, menggambar sketsa karakter, memberikan warna pada komik elektronik, dan terakhir menambahkan narasi dan balon kata. (Wulandari, 2021). Setelah komik elektronik selesai di desain dalam aplikasi *Ibis Paint X*, kemudian komik elektronik yang telah selesai disimpan dalam format PDF. Dalam komik sendiri terdapat tiga bagian, yaitu bagian depan yang di dalamnya berisi cover, judul, dan identitas komik. Lalu bagian isi yang terdiri dari panel, balon kata, dan narasi. Dan sbagian akhir yang memuat ringkasan cerita secara umum. (Bahriah, 2023)

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan pada komik elektronik setelah draft media komik elektronik selesai didesain. Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi ahli diantaranya adalah validasi

kepada ahli media, ahli bahasa, dan juga ahli materi untuk mengetahui mengenai kelayakan media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik. Setiap validator yang melakukan validasi terhadap produk media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* nantinya akan memberikan penilaian, saran, dan komentar pada produk media yang dikembangkan.

Validasi terhadap media dilakukan oleh ahli media yang merupakan salah satu dosen Program Studi Ilmu Komputer di Universitas Pakuan, yaitu oleh Bapak Agung Prajuhana Putra, S.Kom., M.Kom. Validasi ahli media dilakukan dengan pengisian lembar validasi penilaian dengan beberapa aspek serta indikator yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli media diantaranya adalah membuat produk komik elektronik yang semula hanya memiliki format PDF, untuk disediakan juga dalam bentuk buku online atau *flipbook*. Ahli media memberikan saran untuk komik elektronik diunggah ke dalam Heyzine.com. Hal ini supaya tampilan komik elektronik menjadi lebih menarik karena dalam Heyzine.com bisa menambahkan *background*,

animasi, dan video ke dalam komik elektronik. Selain itu, ahli media juga menyarankan untuk daftar isi komik elektronik supaya dibuat menjadi *hyperlink*.

Hasil dari validasi ahli media mendapatkan presentase 85% dengan kriteria sangat layak. Presentase tersebut sudah dengan melakukan tahap perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk di implementasikan kepada peserta didik.

Setelah validasi oleh ahli media, selanjutnya dilakukan validasi ahli bahasa oleh salah satu ahli bahasa yaitu Bapak Dr. Suhendra, M.pd., untuk memvalidasi kelayakan bahasa yang digunakan dalam produk media komik elektronik. Validasi ahli bahasa dilakukan dengan pengisian lembar validasi penilaian dengan beberapa aspek serta indikator yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu untuk mengganti jenis *font* atau huruf yang digunakan dalam balon kata pada komik elektronik. Selain itu, terdapat juga perbaikan penulisan kata “berdo’a” menjadi “berdoa”.

Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan presentase 92% dengan kriteria sangat layak.

Presentase tersebut sudah dengan melakukan tahap perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk di implementasikan kepada peserta didik.

Setelah melakukan validasi ahli media dan ahli bahasa, selanjutnya dilakukan validasi kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X*. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru di SDN Pajajaran Kota Bogor, yaitu oleh Bapak Tri Bhakti Prayudhi, S.Pd.I. Validasi ahli materi dilakukan dengan pengisian lembar validasi penilaian dengan beberapa aspek serta indikator yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Saran yang diberikan oleh ahli materi diantaranya yaitu untuk penulisan Qur'an Surat Al – Fiil yang semula disingkat “Q.S Al-Fiil” diperbaiki dengan tidak menggunakan singkatan “Q.S”. Saran lainnya yaitu untuk menambahkan video pembelajaran tajwid dasar surat Al – Fiil, informasi tambahan mengenai keterkaitan kisah dalam Qur'an Surat Al – Fiil dengan tahun lahir Nabi Muhammad, serta menambahkan glosarium ke dalam komik elektronik untuk menjelaskan kata-kata yang sekiranya kurang

dimengerti peserta didik, seperti kata lafadz, Ka'bah, dan saudagar.

Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan presentase 96% dengan kriteria sangat layak. Presentase tersebut sudah dengan melakukan tahap perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk di implementasikan kepada peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Pada tahap ini media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* Materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil yang sudah melalui tahap validasi kemudian diimplementasikan secara terbatas kepada peserta didik. Uji coba terbatas ini dilakukan pada peserta didik kelas IV-B yang berjumlah 20 orang di SDN Pajajaran Kota Bogor. Implementasi dilakukan dengan mengenalkan produk komik elektronik kepada peserta didik, kemudian peserta didik mempelajari materi Qur'an Surat Al – Fiil dengan membaca komik elektronik melalui *smartphone*. Setelah itu, peserta didik diberikan soal evaluasi pilihan ganda berjumlah 25 soal untuk mengetahui tingkat keefektivan produk media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* dalam membantu pemahaman

peserta didik pada pembelajaran PAIBP materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil.

Tahap berikutnya setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* Materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil, kemudian peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* Materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil. Hasil dari respon peserta didik terhadap media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* memperoleh presentase 87%. Dari hasil angket respon peserta didik, dapat diketahui bahwa peserta didik merasa senang dalam pembelajaran ketika menggunakan media komik elektronik. Hal ini dibuktikan dari banyaknya peserta didik yang memberikan nilai 5 dalam angket pada butir pertanyaan tentang pembelajaran menggunakan produk media komik elektronik. Peserta didik juga memberikan respon yang positif dalam pembelajaran dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media komik elektronik, hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang memberikan nilai 5 pada butir pertanyaan apakah mereka

ingin memiliki komik elektroniknya untuk dipelajari kembali.

Peserta didik juga merasa komik elektronik yang dikembangkan peneliti mudah digunakan dan membantu mereka untuk memahami materi Qur'an Surat Al – Fiil. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang memberikan nilai 4 dan 5 pada angket dalam hal komik elektronik mudah digunakan dan membantu memahami materi surat Al – Fiil. Namun, terdapat dua orang peserta didik yang memberikan nilai 1 pada angket mengenai bahasa dalam komik elektronik. Hal ini bisa dijadikan evaluasi untuk memperbaiki komik elektronik yang dikembangkan supaya menjadi lebih baik lagi. Kendala lainnya dalam penggunaan komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* ini yaitu peserta didik perlu membawa smartphone ke sekolah dan ketersediaan jaringan internet.

Selain itu, nilai *N-Gain* skor yang diperoleh yaitu 0,45. Nilai tersebut berada dalam kategori sedang, yang mana berarti media komik elektronik yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* sudah layak digunakan dalam pembelajaran PAIBP materi

Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil tanpa perlu adanya revisi

D. Kesimpulan

Pengembangan dan uji coba terbatas media pembelajaran komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiil di SDN Pajajaran Kota Bogor dengan model ADDIE (*Analysis, design, development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan di SDN Pajajaran Kota Bogor pada kelas IV yang dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru dan diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang beragam, melainkan hanya memanfaatkan buku paket dan juz 'amma sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik elektronik. (Dihyah, 2021).

Tahap kedua yang dilakukan yaitu merancang desain komik elektronik yang menarik dan disesuaikan dengan konten materi belajar Qur'an Surat Al – Fiil untuk peserta didik sekolah dasar. Setelah itu, peneliti membuat draft komik elektronik menggunakan aplikasi *Ibis*

Paint X. Kemudian draft produk media komik elektronik yang telah disusun divalidasi oleh tiga ahli, diantaranya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui komentar, saran, dan perbaikan dari produk yang dikembangkan supaya dapat diperbaiki menjadi produk media yang lebih maksimal. (Wulandari, 2021)

Produk yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan kepada peserta didik dengan uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV di SDN Pajajaran Kota Bogor.

Kelayakan produk media komik elektronik yang dikembangkan dapat dibuktikan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk. Dari hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase 85%, yang mana presentase tersebut dalam kriteria "sangat layak". Selanjutnya dari validasi ahli bahasa diperoleh presentase 92% dengan kriteria "sangat layak". Kemudian validasi ahli materi memperoleh hasil presentase 96% dalam kategori "sangat layak". Sementara berdasarkan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas IV di SDN Pajajaran Kota Bogor memperoleh hasil presentase 87% yang berada dalam kriteria "sangat layak". Selain itu, berdasarkan nilai N-

Gain skor yang diperoleh yaitu 0,45. Nilai tersebut berada dalam kategori sedang, yang mana berarti media komik elektronik yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik elektronik menggunakan *Ibis Paint X* sudah layak digunakan dalam pembelajaran PAIBP materi Mari Belajar Qur'an Surat Al – Fiiil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., and Yusupa. (2018). 'Model Media Pembelajaran E-Komik'. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 06(01), 43-59. <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Bahriah, E. S. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia. Hlm. 213
- Chusniah, E. R., and Setianingsih. (2019). 'Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran'. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 3(2), 55-64. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Dihiyah, M. (2021). *Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akhlak*. Parepare: IAIN.
- Febriyandani, R., and Kowiyah. (2021). 'Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar'. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), pp. 323-330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup. Hlm. 4.
- Hasanudin, C., et al. (2021). 'IbisPaint X Apps in Creating Collaborative 3D Learning media of Pop-Up and Movable Books'. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Lelyani, A. A., and Erman. (2021). 'Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar'. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(2), 139-146. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Mahnun, N. (2018). 'Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)'. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33.
- Naimar, M., et al. (2022). 'Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) untuk Pengembangan Desain Busana'. *Jurnal Ilmiah Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29.
- Pranatawijaya, et al. (2019). 'Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman'. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.

- Ruiyat, S. A., et al. (2019). 'Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik'. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 518-526.
- Sesmiyati, et al. (2019). 'N-Gain Algorithm for Analysis of Basic Reading'. ICLLE: EAI, Juli 19-20.
- Sugihartini, N., and Yudiana. (2018). 'ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran'. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), hlm. 277.
- Widari, N. M. P. A., and Semara P. (2022). 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD'. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 518-526.
- Winaryati, E., et al. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Wulandari, F. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Hlm. 65.