

Pengembangan E-Comic “Bimanah” (Belajar Ingat Kisah Muhammad Membangun Kota Madinah) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas 4 SD

Lisna Agustin¹, Tsania Qisma Nabila², Anggun Mutiara Rahmatunisa³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Email : lisnaagustin@upi.edu¹, tsanianabila08@upi.edu²,
anggunmutiara25@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstract

This study aims to develop and analyze the effectiveness of the voice-enabled e-comic "BIMANAH" as a learning medium for elementary school students in studying the history of Prophet Muhammad SAW in building the city of Madinah. This media is designed to enhance student engagement and understanding through attractive illustrations and supporting audio narration. The research method used is development and development (D&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). During the implementation phase, the e-comic was tested on 4th-grade elementary students and evaluated by teachers and media experts based on their comprehension and responses to the media used.

The results indicate that this voice-enabled e-comic significantly improves students' understanding of Islamic history compared to conventional methods. Students demonstrated high enthusiasm in using this media as it is more engaging and easily accessible. Teachers also responded positively, as this media aids in delivering lessons more effectively and reduces student boredom. Therefore, the use of technology in Islamic education can be an effective and enjoyable alternative, especially in teaching Islamic history to elementary school students.

Keywords: Islamic history, educational media, educational technology.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas e-comic bersuara "BIMANAH" sebagai media pembelajaran sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa melalui ilustrasi yang menarik dan narasi audio yang mendukung proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (D&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap implementasi, e-comic diuji coba kepada siswa SD kelas 4 dan dievaluasi oleh guru dan ahli media berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi serta respons terhadap media yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-comic bersuara ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media ini karena lebih menarik dan mudah diakses. Respons guru juga sangat positif karena media ini membantu menjelaskan materi secara lebih efektif dan mengurangi kebosanan siswa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam mengajarkan sejarah Islam kepada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Sejarah Islam, media pembelajaran, teknologi pendidikan.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan adanya transformasi digital, para pendidik memiliki peluang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

(Nur Aeni, Djuanda, Nursaadah, & Baliani Putri Sopian, 2015) Mata pelajaran agama Islam di sekolah dasar merupakan bagian dari kurikulum sekolah memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaian, terutama dalam menyampaikan materi sejarah Islam kepada siswa sekolah dasar. Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI adalah kisah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Kota ini menjadi pusat peradaban Islam yang pertama dan menaruh nilai sejarah yang penting dalam kemajuan Islam. (Novianti, Amelia. M, Sri Wahyuni. M, & Nur Aeni.A, 2022)

Namun, kenyataannya di lapangan, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali kurang menarik bagi siswa. Cara mengajar yang monoton membuat mereka cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Model pembelajaran berbasis ceramah dan teks panjang sering kali membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami serta mengingat peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Khoerunajah. N, Nur Fadilah. F, Novita. A, & Nur Aeni. A, 2022), Siswa akan lebih mudah memahami konsep dan nilai-nilai agama jika pembelajaran disajikan secara interaktif dan visual. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar, salah satunya yaitu melalui penggunaan e-comic atau komik digital. E-comic merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang interaktif dan menarik. *E-comic* dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan karena menggabungkan unsur teks, gambar, dan alur cerita yang menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Aeni, Juneli, Indriani, Septiyanti, & Restina, 2022) , penggunaan e-book berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keteladanan Nabi Muhammad Selain itu, media pembelajaran berbasis digital seperti *e-comic* juga dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi karena menyajikan informasi dalam bentuk visual yang sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak sekolah dasar.(Novianti et al., 2022). Generasi saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital, lebih akrab dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih mudah menerima informasi yang disajikan dalam format digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.(Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022). Penelitian telah membuktikan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis e-comic menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, karena dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.(Nurjanah, Rohmah, & Aeni, 2022)

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan e-comic bersuara "BIMANAH" (Belajar Ingat Kisah Muhammad Membangun Kota Madinah) Sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas 4 SD, media ini dirancang untuk menyajikan kisah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan adanya e-comic bersuara, diharapkan siswa dapat lebih memahami nilai-nilai Islam yang terkandung dalam sejarah Nabi Muhammad SAW serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, e-comic bersuara ini juga

bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan soal kuis yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif. (Aeni, Nursyafitri, et al., 2022)

Selain itu penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan *e-comic* bersuara sebagai media pembelajaran serta mengkaji sejauh mana efektivitasnya dalam mendukung proses belajar mengajar. Serta penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan saran yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan *e-comic* agar lebih maksimal dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di masa mendatang.

Metode Penelitian

Metode Design and Development (D&D) merupakan pendekatan penelitian yang sistematis guna mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk atau model untuk meningkatkan efektivitas dalam bidang tertentu, termasuk pendidikan. Metode ini digunakan untuk menciptakan solusi inovatif terhadap suatu permasalahan dengan pendekatan berbasis desain dan pengembangan. (J. Ellis & Levy, 2010) menjelaskan bahwa penelitian D&D tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga pada validasi dan evaluasi efektivitasnya sehingga produk yang dihasilkan dapat diterapkan secara luas.

Model penelitian D&D mencakup enam tahapan utama, yaitu:

1. **Identifikasi Masalah (Identify the Problem)** Tahap awal dalam penelitian D&D adalah mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah yang menjadi dasar pengembangan produk. Analisis dilakukan melalui studi literatur, wawancara, atau observasi untuk memahami tantangan yang ada serta menentukan kebutuhan pengguna.
2. **Deskripsi Tujuan (Describe the Objectives)** Setelah masalah teridentifikasi, tujuan penelitian dirumuskan secara spesifik. Tujuan ini berfungsi sebagai pedoman dalam pengembangan produk atau model yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks permasalahan yang telah dianalisis.
3. **Desain dan Pengembangan Artefak (Design and Develop the Artifact).** Tahap selanjutnya, dilakukan perancangan dan pengembangan artefak atau produk yang akan dikembangkan. Desain awal dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dengan mempertimbangkan faktor pedagogis, teknologi, serta efektivitas dalam penerapannya.
4. **Pengujian Artefak (Test the Artifact)** Setelah produk dikembangkan, dilakukan uji coba untuk menilai efektivitas dan kelayakannya. Pengujian dapat melibatkan pengguna akhir serta ahli di bidang terkait, dengan metode evaluasi seperti observasi, wawancara, atau angket.
5. **Evaluasi Hasil Pengujian (Evaluate Testing Results)** Data dari pengujian dianalisis untuk mengevaluasi keunggulan dan kelemahan produk. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki sebelum produk diterapkan secara lebih luas.
6. **Komunikasi Hasil Pengujian (Communicate the Testing Results)** Tahap terakhir adalah mendokumentasikan dan menyebarluaskan hasil penelitian

melalui publikasi ilmiah, seminar, atau laporan akademik. Dengan demikian, hasil penelitian dapat diakses oleh komunitas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini merupakan pendekatan sistematis yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena strukturnya yang jelas dan berbasis evaluasi di setiap tahapnya. Dengan model ini, proses pengembangan media pembelajaran dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. (Hidayat, F., & Muhamad, N.2021)

Uji coba produk media pembelajaran *e-comic* bersuara “BIMANAH” (Belajar Ingat Kisah Muhammad Membangun Kota Madinah) dilakukan pada sekelompok siswa kelas IV berjumlah 30 siswa sebagai subjek penelitian, serta dilaksanakan di SDN Tenjonagara yang ditentukan sebagai tempat penelitian. Penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai validator penelitian, yakni guru PAI serta ahli media, guna menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran sehingga dapat dikembangkan. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Angket tersebut bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai penilaian dan tanggapan terhadap *e-comic* bersuara “BIMANAH” dari ahli media, ahli materi, serta siswa sebagai pengguna.

Proses validitas oleh ahli dilakukan setelah uji coba produk kepada siswa. Hal ini bertujuan agar validitas tidak hanya dilakukan berdasarkan rancangan awal, tetapi juga mempertimbangkan hasil implementasi dan respons pengguna. Dengan demikian, penilaian dari ahli menjadi lebih menyeluruh dan mencerminkan penggunaan riil produk dalam konteks kelas. Instrumen angket divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validitas ini dinilai dari kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat, serta kelayakan visual dan desain. Karena angket bersifat deskriptif dan digunakan untuk menggali pendapat serta persepsi siswa dan ahli, maka uji reliabilitas statistik seperti Cronbach Alpha tidak dilakukan. Fokus evaluasi diarahkan pada konsistensi tanggapan serta manfaat media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada hari Sabtu, 15 Maret 2025, di SDN Tenjonagara, Kabupaten Sumedang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah.

Efektivitas media dinilai berdasarkan hasil kuis video evaluasi dan angket respons siswa. Aspek efektivitas meliputi peningkatan pemahaman materi, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta kemampuan mereka dalam menceritakan kembali isi komik dengan runtut.

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lima tahapan sistematis yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun penjelasan implementasi setiap tahap dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut

- 1.) Analysis (Analisis): Peneliti melakukan observasi awal di SDN Tenjonagara kelas IV dan menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi sejarah Nabi Muhammad SAW karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Hal ini menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
- 2.) Design (Desain) : Pada tahap ini, peneliti merancang alur cerita, ilustrasi visual dan skenario narasi suara berdasarkan materi sejarah tentang pembangunan Kota Madinah oleh Nabi Muhammad SAW. Desain media ini tentunya mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan visual dan naratif.
- 3.) Development (Pengembangan): E-Comic BIMANAH dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi canva untuk mendesain ilustrasi dan aplikasi CapCut untuk penyisipan teks narasi dan menambahkan suara. Produk kemudian dikonversi menjadi format Flipbook digital melalui platform Heyzine agar dapat diakses secara online dengan tampilan interaktif.
- 4.) Implementation (Implementasi): Produk diujicobakan kepada 30 siswa kelas IV SD di SDN Tenjonagara. Media ditampilkan melalui smart-tv yang tersedia di kelas. Siswa mengikuti pembelajaran secara bersama-sama tanpa menggunakan gawai pribadi, sehingga kegiatan berlangsung terkontrol dan fokus. Setelah menonton e-comic bersuara, siswa mengerjakan kuis evaluasi berbentuk video dan salah satu dari siswa diminta menceritakan kembali isi komik.
- 5.) Evaluation (Evaluasi): Evaluasi dilakukan melalui angket yang diberikan kepada siswa, serta validasi produk oleh ahli materi (guru PAI) dan ahli media. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kelayakan isi, desain visual, serta efektivitas media dalam mendukung proses belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran *e-comic* bersuara "BIMANAH" (Belajar Ingat Kisah Muhammad Membangun Kota Madinah) dikembangkan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, sekaligus sebagai media edukatif dalam mengenalkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Penggunaan media digital seperti *e-comic* bersuara dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam pembelajaran (Aeni, Djuanda, et al., 2022)

Berdasarkan hasil pengumpulan data, pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan tanpa media pendukung inovatif kurang mampu meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahapan pengembangan *e-comic* bersuara "BIMANAH" sebagai media pembelajaran serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Untuk menguji kelayakan produk, dilakukan validasi oleh ahli materi, yaitu guru PAI kelas IV di SDN Tenjonagara, serta ahli media yang memiliki keahlian

dalam pengembangan media digital. Instrumen validasi digunakan untuk menilai aspek kelayakan isi, desain visual, serta efektivitas media dalam proses pembelajaran. (R. J Fatonah, Yunizar, Yunita, & Nur Aeni, 2024) Selain itu, dilakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap penggunaan e-comic bersuara "BIMANAH" dalam pembelajaran.

Dari hasil analisis, diperoleh bahwa media pembelajaran ini mendapatkan respons positif dari siswa dan guru. Siswa merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi, dibandingkan dengan metode konvensional. (Nur Aeni, Vandini, Laksmi Putri, & Raksa Wigena, 2023) Guru juga menyatakan bahwa *e-comic* bersuara ini dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu siswa memahami kisah perjuangan Nabi Muhammad SAW dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan *e-comic* "BIMANAH" diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI, khususnya dalam penyampaian materi sejarah Nabi Muhammad SAW di tingkat sekolah dasar. (Riana Jami Fatonah et al., n.d.)

Tahapan Pengembangan Media

Dalam pengembangan media *e-comic* bersuara "BIMANAH" untuk pembelajaran kelas 4 SD, peneliti menerapkan metode Design and Development (D&D). Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan pendekatan sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. ADDIE sendiri terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). (Hidayat. F., & Muhamad. N., 2021)

Model ini dipilih karena setiap tahapnya membantu memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan bisa digunakan secara optimal. Berikut adalah tahapan yang digunakan dalam penelitian ini:

Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah Nabi Muhammad SAW di SDN Tenjonagara pada kelas 4 SD. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode ceramah konvensional tanpa adanya media pendukung yang interaktif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa kurang termotivasi dan kesulitan mengingat serta memahami alur peristiwa sejarah yang disampaikan.

Deskripsi Tujuan

Peserta didik mampu memahami dan menceritakan secara sederhana kisah nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah, termasuk proses hijrah, pembangunan Masjid Nabawi, dan menjalin ukhuwah antara Muhajirin dan Anshar.

Desain dan mengembangkan produk

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang e-comic bersuara “BIMANAH” yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 4 SD sebagai pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Proses desain mencakup perancangan alur cerita dengan mengadaptasi alur cerita dari video You Tube “Kisah Nabi Muhammad Membangun Kota Madinah”, kemudian divisualisasikan menggunakan Canva untuk membuat ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan materi sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah.



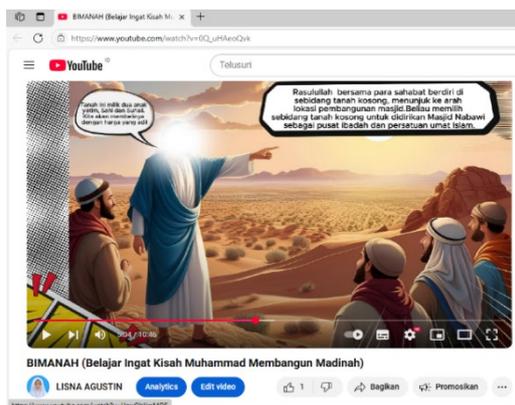
Gambar 1 : Desain Ilustrasi

Setelah ilustrasi selesai dibuat di Canva, peneliti memasukkan teks narasi ke dalam e-comic dan menambahkan suara menggunakan aplikasi CapCut. Proses ini dilakukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui media audio-visual yang lebih interaktif.



Gambar 2 : Proses Pengeditan E-Cimic di Aplikasi Capcut

Setelah itu, e-comic bersuara ini diunggah ke YouTube agar dapat diakses di flipbook dalam bentuk link, di dalam flipbook juga sudah disiapkan link Youtube kuis evaluasi.



Gambar 3 : Tampilan E-Comic dan Evaluasi di Aplikasi YouTube

Untuk melengkapi media pembelajaran, peneliti mendesain kerangka e-comic bersuara di Canva dan mengkonversinya menjadi format flipbook digital menggunakan platform Heyzine. Flipbook ini memungkinkan siswa untuk membaca e-comic secara interaktif dengan fitur navigasi yang nyaman.

Dengan alur pengembangan ini, e-comic bersuara “BIMANAH” diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah Nabi Muhammad SAW.



Gambar 4 : Tampilan Produk dalam Heyzine

Uji coba Produk

Uji coba produk e-comic bersuara “BIMANAH” dilakukan dengan lancar pada Sabtu, 14 Maret 2025, di ruang kelas 4 SDN Tenjonagara. Dalam uji coba ini, peneliti memperkenalkan e-comic bersuara dalam format flipbook digital melalui platform Heyzine <https://heyzine.com/flip-book/89761b907f.html>

Untuk menampilkan e-comic kepada seluruh siswa, peneliti menggunakan Smart-TV yang dipasang di depan kelas. Siswa tidak menggunakan ponsel secara individu, melainkan menyimak e-comic yang ditampilkan melalui Smart-TV. Laptop peneliti digunakan untuk membuka dan mengoperasikan e-comic bersuara agar seluruh siswa dapat melihat ilustrasi dan membaca serta mendengarkan teks dengan jelas.

Jumlah responden dalam uji coba ini adalah 30 siswa kelas 4, yang mengikuti kegiatan dengan sangat antusias. Mereka mendengarkan narasi yang telah dimasukkan ke dalam video menggunakan CapCut, yang diputar melalui speaker kelas. Setelah memahami materi, siswa diberikan kuis dalam bentuk video animasi

yang telah disisipkan dalam flipbook. Video animasi kuis ini dapat diakses melalui YouTube.

Selama uji coba berlangsung, siswa tampak lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran karena tampilan visual yang menarik serta adanya dukungan audio dan animasi. Peneliti juga mencoba salah satu siswa untuk menceritakan kembali isi cerita dari sejarah Nabi Muhammad membangun kota Madinah dan hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan e-comic bersuara dengan kuis animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan.

Dengan begitu e-comic bersuara ini sudah relevan dengan tujuan produk peneliti yaitu peserta didik mampu memahami dan menceritakan secara sederhana kisah nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah, termasuk proses hijrah, pembangunan Masjid Nabawi, dan menjalin ukhuwah antara Muhajirin dan Anshar.



Gambar 5 : Uji Coba Produk

Data Hasil Validasi Ahli

Setelah menyelesaikan pengembangan e-komik BIMANAH (Belajar Ingat kisah Muhammad membangun Kota Madinah), peneliti melanjutkan dengan proses validasi produk. Validasi ini dilakukan dengan mengirimkan e-komik beserta surat validasi dalam bentuk soft-file dan hard-file kepada para ahli. Tujuannya adalah untuk menilai kesesuaian antara produk dengan materi yang ingin disampaikan. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel : 1 Penilaian Produk Oleh Ahli Materi

Indikator	Deskriptor penilaian	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					√
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√

Indikator	Deskriptor penilaian	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
Sajian Materi	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				√	
	Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas				√	
	Kesesuain materi dengan fase/kelas				√	
	Sajian materi mudah difahami			√		
	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami				√	
	Konten materi yang disajikan jelas terbaca				√	
	Konten materi yang disajikan jelas maknanya				√	
Penulisan	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)				√	
	Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan				√	
	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)				√	
	Konten materi disertai sumber rujukan				√	
	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital				√	
	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca				√	
	Dampak Baik	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah				√
Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar					√	
Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa					√	
Mengandung materi yang mendorong empati siswa					√	
Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik					√	

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, yaitu guru PAI di SDN Tenjonagara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik bersuara BIMANAH telah memenuhi kriteria kesesuaian dan keterkaitan antar komponennya.

Alur cerita yang disajikan dalam komik ini dinilai sangat menarik, sehingga ketika ahli materi mengamati langsung bagaimana peserta didik mengakses produk tersebut, terlihat bahwa mereka sangat antusias. Hal ini menunjukkan bahwa BIMANAH mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi dakwah yang disampaikan melalui komik ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa BIMANAH memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Produk ini dapat dijadikan referensi dalam dunia pendidikan karena telah terbukti layak sebagai media pembelajaran inovatif. Selain itu, BIMANAH juga membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif serta memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran secara lebih menyenangkan.

Tabel : 2 Penilaian Produk Oleh Ahli Media

Indikator	Deskriptor penilaian	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
1.	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik				√	
2.	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi				√	
3.	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi				√	
4.	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)				√	
5.	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut				√	
6.	Desain produk menarik				√	
7.	Gambar terlihat jelas				√	
8.	Komposisi warna menarik				√	
9.	Suara/audio terdengar jelas			√		Belum ada bacaan ayat Al-Qur'an
10.	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan					Belum ada
11.	Produk mudah digunakan				√	
12.	Tombol-tombol pada produk berfungsi				√	
13.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna				√	
14.	Produk dapat digunakan dimana saja				√	
15.	Produk ramah anak				√	
16.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik				√	

Indikator	Deskriptor penilaian	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
17.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar				√	
18.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesame/lingkungan				√	
19.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah				√	
20.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah				√	

Selain itu, berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, peneliti menyimpulkan bahwa komik bersuara BIMANAH mendapat respons positif dari ahli media. Hal ini dikarenakan media tersebut mudah diakses dan berfungsi dengan baik tanpa mengalami kendala. Selain itu, penggunaan karakter dan elemen dalam komik dinilai sudah tepat serta memiliki tampilan yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka lebih mudah memahami materi. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam produk ini yaitu belum ada bacaan ayat Al-Qur'an dan belum ada petunjuk penggunaan.

Analisis Data Hasil Uji Coba

Tabel : 3 Respon Siswa

No.	Pernyataan	(SS)	(S)	(TS)	STS
1.	Komik Bersuara BIMANAH memiliki tampilan yang menarik.				
2.	Komik Bersuara BIMANAH ini mudah untuk digunakan.				
3.	Latihan soal dalam Komik Bersuara BIMANAH mudah dikerjakan.				
4.	Komik Bersuara BIMANAH membantu saya memahami pelajaran lebih.				

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju)

Berdasarkan hasil instrumen penilaian yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN Tenjonagara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital BIMANAH memperoleh nilai yang sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh siswa menunjukkan adanya respons positif terhadap beberapa indikator yang kami ajukan dalam angket, yang mencakup kemudahan akses, Latihan soal mudah dikerjakan, serta materi yang disampaikan mudah dipahami. Penempatan komponen antar media, seperti gambar, teks, dan interaktivitas lainnya juga sudah tepat. Komik digital

BIMANAH dirancang dengan tampilan yang menarik, sehingga siswa merasa tertarik dalam menggunakannya.

Keterhubungan antar komponen dalam komik ini membuat alur cerita menjadi mudah dipahami dan mendukung proses pembelajaran yang efektif. Materi yang disampaikan komik ini mampu mengajarkan nilai-nilai penting yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI seperti persahabatan, penghargaan, dan kerja sama antar sesama. Sebagian besar siswa memberikan penilaian setuju dengan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran karena media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media BIMANAH dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.



Gambar 6 : Uji Coba Produk dan Evaluasi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan siswa dalam uji coba lapangan, media pembelajaran e-comic bersuara “BIMANAH” telah terbukti memenuhi standar kelayakan isi, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam menyampaikan materi. Validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa materi dalam e-comic sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar, serta dapat membantu menanamkan nilai-nilai keislaman secara kontekstual. Validasi dari ahli media juga memperkuat bahwa media ini secara desain menarik, ramah anak, dan fungsional.

Instrumen yang digunakan berupa angket bersifat deskriptif, sehingga reliabilitas tidak diukur secara statistik, namun diperoleh melalui konsistensi respon antara siswa dan para ahli. Respon yang stabil dan seragam terhadap aspek-aspek seperti kemudahan akses, tampilan visual, dan daya tarik menunjukkan bahwa media ini dapat dipercaya dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang konsisten.

Secara efektivitas, BIMANAH mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Hal ini dibuktikan dari :

- Kemampuan siswa menjawab kuis evaluasi dalam video secara tepat,
- Kemampuan siswa menceritakan ulang isi e-comic,

- Respon siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Jika dibandingkan dengan produk sejenis seperti KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) (Aeni et al., 2022) dan KODIGA (Komik Digital Halal Haram) (Fatonah et al., 2024) e-comic BIMANAH menunjukkan kesamaan pendekatan dengan menggabungkan unsur visual, naratif, dan nilai-nilai islami untuk meningkatkan pemahaman dan karakter peserta didik. Namun, keunikan BIMANAH terletak pada penggunaan narasi suara dalam bentuk flipbook digital yang dilengkapi dengan kuis animasi You Tube, menjadikannya lebih interaktif dan mudah digunakan bersama-sama melalui Smart-TV tanpa memerlukan perangkat pribadi siswa.

Adapun kelebihan produk BIMANAH meliputi :

- 1) Visual dan ilustrasi yang menarik dan sesuai usia,
- 2) Narasi suara yang membantu siswa memahami isi komik tanpa membaca penuh,
- 3) Tersedianya kuis evaluasi dalam bentuk video yang menambah keterlibatan siswa,
- 4) Format digital flipbook yang praktis digunakan oleh guru kelas,
- 5) Dapat diakses bersama melalui Smart-TV ataupun dengan gawai individu,
- 6) Menanamkan nilai-nilai akhlak islami secara menyenangkan

Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, BIMANAH dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran inovatif dalam menyampaikan materi sejarah islam untuk siswa SD. Media ini juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa e-comic bersuara "BIMANAH" merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan kombinasi visual dan audio, siswa lebih mudah memahami peristiwa sejarah dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Selain itu, respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, sementara siswa lebih termotivasi untuk belajar. Ke depan, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan fitur interaktif seperti kuis, simulasi, atau gamifikasi agar pengalaman belajar semakin menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, e-comic bersuara "BIMANAH" berpotensi menjadi salah satu alat bantu yang efektif dalam pendidikan agama Islam di tingkat sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E - Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Nur, A., Zulfiany, A.-A., ... Putri, N.-T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas Viii. In *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)* (Vol. 7).
- Fatonah, R. J, Yunizar, D. A., Yunita, N., & Nur Aeni, A. (2024). Pengembangan media komik digital berbasis flipbook "kodiga" tentang halal dan haram dalam kegiatan berniaga pada pembelajaran pai kelas 6 sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Fatonah, Riana Jami, Andin Yunizar, D., Yunita, N., Aeni, A. N., Universitas, P., Indonesia, P., ... Edu, R. (n.d.). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook "Kodiga" Tentang Halal Dan Haram Dalam Kegiatan Berniaga Pada Pembelajaran Pai Kelas 6 Sd*.
- Hidayat, F., & Muhamad. N. (2021). *Model addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) model in islamic education learning*.
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107-118. Informing Science Institute. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Khoerunajah, N, Nur Fadhilah. F, Novita. A, & Nur Aeni. A. (2022). *Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak "Sabelak" Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Kelas Ii*.
- Novianti, Amelia. M, Sri Wahyuni. M, & Nur Aeni.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02).
- Nur Aeni, A., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Baliani Putri Sopian, S. (2015). Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Terbit Sejak*, 8(2), 28-41. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.9375>
- Nur Aeni, A., Vandini, D., Laksmi Putri, D., & Raksa Wigena, N. (2023). penggunaan kodus (komik digital anak sholeh) sebagai media pembelajaran pai sd pada materi dakwah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan e-book ssd sebagai media pembelajaran digital untuk menanamkan akhlak mulia bagi siswa sd. *Budai: multidisciplinary journal of islamic studies*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30659/budai.1.2.109-118>