



| Diterima Redaksi | Direvisi Terakhir | Diterbitkan Online |
|--|-------------------|--------------------|
| 30 April 2025 | 30 Juni 2025 | 30 Desember 2025 |
| DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i2.3533 | | |

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS GOOGLE SITES “KOLEGA” TENTANG SALING MENGHARGAI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD

Mutiara Wulan Padilah¹, Kamila Wulan Maulida², Siti Khaliza Nurmutmainah³, Ani Nur Aeni⁴

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

E-mail: ¹mutiarap640@upi.edu, ²kamilawulan20@upi.edu, ³sitikhaliza9@upi.edu,
⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-Komik berbasis Google Sites yang berfokus pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang sikap saling menghargai bagi siswa kelas 5 SD. Metode yang digunakan adalah Desain dan Pengembangan (D&D), yang meliputi identifikasi masalah, desain, pengembangan, uji coba produk, serta evaluasi hasil. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukasirna 1 dengan melibatkan 24 siswa sebagai peserta. Proses pengembangan e-Komik melibatkan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, desain media, produksi e-Komik, validasi oleh ahli, serta uji coba produk di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-Komik "KOLEGA" berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil validasi ahli dan penilaian dari siswa dan guru menunjukkan bahwa e-Komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Penggunaan media e-Komik berbasis Google Sites terbukti mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan motivasi serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata Kunci: e-Komik; Pembelajaran PAI, Saling Menghargai, Media Pembelajaran, Google Sites.

Abstract: This research aims to develop Google Sites-based e-Comics that focuses on Islamic Religious Education (PAI) material on mutual respect for grade 5 elementary school students. The method used is Design and Development (D&D), which includes problem identification, design, development, product testing, and evaluation of results. This research was conducted at SDN Sukasirna 1 involving 24 students as participants. The e-Comic development process involves several stages, namely needs analysis, formulation of learning objectives, media design, e-Comic production, validation by experts, and product trials in the field. The results showed that the e-Comic "KOLEGA" succeeded in increasing students' understanding of the importance of mutual respect in everyday life. In addition, the results of expert validation and assessment from students and teachers show that this e-Comic is suitable for use as an interesting and effective learning media. The use of Google Sites-based e-Comics media is proven to facilitate the delivery of material and increase students' motivation and enthusiasm for learning. Overall, this research





contributes to the development of technology-based learning media that can support the learning process of PAI in elementary schools.

Keywords: *e-Comics, Islamic Religious Education Learning, Mutual Respect, Learning Media, Google Sites.*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) berasal dari dua kata utama, yaitu “Pendidikan” dan “Agama Islam”. PAI adalah suatu usaha dan proses yang berkesinambungan untuk menanamkan sesuatu (pendidikan) antara guru dan murid, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhirnya. PAI bertujuan untuk mendidik peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa, dan berakhlakul karimah dalam mengamalkan ajaran agama Islam (Firmansyah, 2019). Salah satu pelajaran yang sangat penting dalam membangun karakter manusia adalah pendidikan agama (Murzal, 2018).

Diharapkan pendidikan agama dapat mengajarkan siswa tentang cara bersikap toleran, menghargai, dan tidak merasa benar sendiri. Sekolah memiliki peran dalam mengajarkan toleransi beragama dan toleransi multikultural dan menumbuhkan sikap saling menghargai keberagamannya (Supriyanto & Wahyudi, 2017). Pendidikan agama merupakan bagian penting dari pengetahuan yang membentuk kepribadian seseorang, jadi orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka tentang agama sejak kecil agar hidup mereka lebih terarah dan mereka memiliki pegangan dan pedoman untuk hidup (Syathori, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti e-komik telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) (Pebriana dkk, 2022; Mariana, 2023).

Semua negara memiliki budaya dan ciri khas yang berbeda yang membedakannya dengan negara lain. Keanekaragaman budaya dapat membuat setiap masyarakat berbeda dalam hal agama, ras, warna kulit, dan adat istiadat. Sekolah mengajarkan toleransi beragama, toleransi multikultural, dan saling menghargai perbedaan (Supriyanto & Wahyudi, 2017). Saling menghargai adalah sikap yang mencerminkan rasa hormat, pengakuan, dan apresiasi terhadap orang lain karena pandangan, kebutuhan, dan perasaan mereka. Sikap ini penting untuk membangun hubungan yang sehat dan harmonis di lingkungan sehari-hari. Saling menghargai adalah fondasi untuk menciptakan perdamaian, toleransi, dan solidaritas sosial yang berkelanjutan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat bagi kedua pihak yaitu pendidik dan siswa. Bagi pendidik, media membantu mereka menyampaikan materi secara lebih efektif, sementara bagi siswa, media membuat materi lebih mudah dipahami, yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar (A. N. Aeni, Djuanda, et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat disarankan. Media yang digunakan harus tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dan kreatif. Media berbasis



audiovisual, misalnya, dapat digunakan berulang kali dan digunakan secara mandiri oleh siswa dan memiliki kemampuan untuk menampilkan ilustrasi bergerak dalam bentuk visual dan berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran elektronik memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu terus ada inovasi baru untuk program pembelajaran elektronik. Satu di antaranya adalah membuat media pembelajaran elektronik, seperti e-Komik (W. A. Aeni & Yusupa, 2018). e-Komik merupakan media komunikasi visual yang memiliki tampilan menarik dan disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Di era digital, komik dapat dibuat menjadi e-Komik yang menjadi sarana pembelajaran yang lebih efektif karena proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun juga mendorong siswa untuk berperan lebih aktif (Dasi & Putra, 2022).

Di era digital, komik dapat dijadikan e-komik yang menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif karena proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. e-Komik adalah bentuk media komunikasi visual yang populer untuk menyampaikan informasi melalui cerita bergambar dengan tokoh-tokoh yang menyampaikan informasi. e-Komik adalah media yang digunakan guru untuk menyimpulkan isi cerita dalam aktivitas belajar. Karena e-komik terlibat dalam kegiatan. Belajar mengajar juga sangat penting untuk daya ingat dan memori jangka panjang. Komik juga menggambarkan suatu peristiwa dengan satu atau lebih tokoh dalam rentang waktu terbatas. Ini memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. e-Komik biasanya menggunakan balon yang dikeluarkan dari mulut tokoh sehingga terlihat seperti mereka berbicara (Syahmi et al., 2022).

Hasil pengembangan media komik digital pada pelajaran PAI juga menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan penilaian ahli materi dan media yang mencapai kategori “sangat layak. Sebagai media pembelajaran, e-komik dapat diakses oleh siswa melalui perangkat seperti ponsel dan laptop, serta dapat ditampilkan menggunakan LCD proyektor saat pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini memungkinkan proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Diharapkan melalui komik elektronik, motivasi belajar siswa dapat kembali meningkat dan memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka (Fitri, 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pemanfaatan e-Komik berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran digital. Selain itu, makalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penggunaan e-Komik serta mengeksplorasi upaya guru dalam mengatasi tantangan tersebut di SDN Sukasirna 1. Salah satu hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan informasi yang berharga tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang



berkaitan dengan pendidikan Islam. Selain itu, akan menambah pengetahuan tentang pedagogik, strategi, model, dan media pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan Islam. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk membangun metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran PAI yang mampu menarik minat siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan e-Komik Digital Berbasis Google Sites “KOLEGA” tentang Saling Menghargai dalam Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas 5 SD.”

Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode Desain dan Pengembangan (D&D). Dalam bahasa Indonesia, ini dikenal sebagai model desain dan pengembangan. Model ini digunakan untuk menyelidiki proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk yang bermanfaat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran (Khattab et al., n.d.). Penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan dari sebuah produk (Nazhiroh et al., 2021).

Kami menggunakan tahapan penelitian, seperti rangkaian atau prosedur utama dalam metode D&D yaitu 1). Identifikasi masalah, 2). Mendeskripsikan tujuan, 3). Desain dan pengembangan, 4). Uji coba produk, 5). Evaluasi hasil uji coba, dan 6). Mengkomunikasikan hasil uji coba (A. N. Aeni, Vandini, et al., 2023). Pengembangan ekomik kolega menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, yang merupakan model pengembangan yang sering digunakan sebagai panduan dalam menghasilkan sebuah desain yang efektif dan efisien. Sehingga desain yang dibuat dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (A. N. Aeni et al., 2022). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket validasi materi, angket validasi media, dan juga angket respon siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukasirna 1 yang terletak di Desa Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Produk diuji coba pada tanggal 15 Maret 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Sukasirna 1 yang berjumlah 24 orang. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang diperoleh dari hasil respon siswa dan penilaian ahli materi serta bahasa melalui angket penilaian. Hasil implementasi e-Komik Digital dalam pembelajaran di SD menunjukkan peningkatan pengetahuan dan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.



Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan e-Komik berbasis Google Sites yang mengacu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Indahny Saling Menghargai. Berdasarkan penelitian tentang pengembangan e-Komik sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar, terdapat tiga temuan utama. Pertama, penelitian ini berhasil merancang e-Komik yang berisi materi tentang Saling Menghargai untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar, dengan tujuan membantu mereka dalam menerapkan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, e-Komik "KOLEGA" (e-Komik Saling Menghargai) telah diuji coba dengan menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Ketiga, hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa eKomik "KOLEGA" layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Saling Menghargai. Penilaian dari guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif.

E-Komik sebagai media pembelajaran di era digital merupakan sebuah proses pengembangan media yang akan membuat pembelajaran tidak terkesan monoton. e-Komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang siswa untuk mempelajari sesuatu dengan menampilkan video dan gambar yang mendukung dan sesuai dengan keadaan nyata, serta media e-Komik juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (Mariana, 2023). E-Komik dapat diakses oleh siswa melalui perangkat seperti ponsel dan laptop, dan mereka dapat menampilkannya dalam kelas melalui LCD proyektor (Dasi & Putra, 2022).

Pembelajaran untuk kelas V SDN Sukasirna 1 dilaksanakan langsung oleh peneliti pada tanggal 15 Maret 2025 dengan durasi 2 x 35 menit. Kegiatan dalam pertemuan ini mencakup tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, serta penutup berupa refleksi dan evaluasi.

a. Tahap Awal

Pada tahap awal pembelajaran di pertemuan pertama, peneliti memulai dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik, lalu menanyakan kesiapan mereka untuk belajar. Setelah itu, peneliti mengingatkan kembali aturan-aturan seperti disiplin, menjaga kebersihan, posisi duduk yang benar, dan aturan lainnya yang telah disepakati bersama. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu, serta memberikan motivasi kepada siswa melalui pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi. Setelah siswa memahami situasi dan siap belajar, peneliti mulai menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan (Rohana Buloto Dalam, 2022).

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti pembelajaran, peneliti mulai menjelaskan media pembelajaran e-Komik "KOLEGA" yang berisi materi Indahny saling menghargai, peneliti menjelaskan cara penggunaan e-Komik "KOLEGA" berbasis Google Sites. Pada



e-Komik kolega menampilkan tujuan pembelajaran, materi indahnnya saling menghargai, evaluasi, dan juga profil tim pengembang. Pada tahap awal peneliti mulai menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjut menjelaskan materi indahnnya saling menghargai, agar lebih mudah di ingat oleh peserta didik, peneliti menampilkan e-Komik kolega berupa video pembelajaran mengenai indahnnya saling menghargai. Setelah menyimak video pembelajaran, peserta didik melakukan ice breaking sebagai jeda dalam kegiatan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal evaluasi berupa kuis wordwall yang dirancang oleh peneliti, soal kuis ditampilkan pada proyektor kemudian peserta didik menuliskan jawabannya di kertas. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan jawaban soal evaluasi yang mereka tulis di kertas. Kemudian peneliti dan peserta didik mengoreksi jawaban mereka bersama-sama.

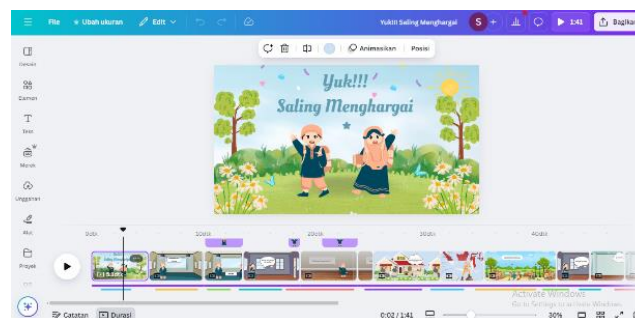
c. Penutup

Pada kegiatan penutup, peneliti bersama peserta didik secara bersama-sama merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran hari itu, kemudian dilanjutkan dengan mengisi angket penilaian siswa terhadap pengembangan e-Komik "KOLEGA" (e-Komik Saling Menghargai). Setelah itu, pembelajaran diakhiri dengan salam dari peneliti dan peserta didik dipersilakan untuk melanjutkan aktivitas lainnya.

Dengan menggunakan metode D&D, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan desain dan pengembangan e-Komik Saling Menghargai sebagai media pembelajaran di Kelas 5 SD. Menurut Richey dan Klein, metode penelitian Desain dan Pengembangan terdiri dari dua tahap, yaitu:

1. Tahap perancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan pembelajaran, dan merancang media pembelajaran secara konseptual. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan kebutuhan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui prestasi yang dicapai siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Perancangan konseptual media pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan pengembangan dan pengembangan media pembelajaran secara keseluruhan, dan tujuan akhir dari perancangan.

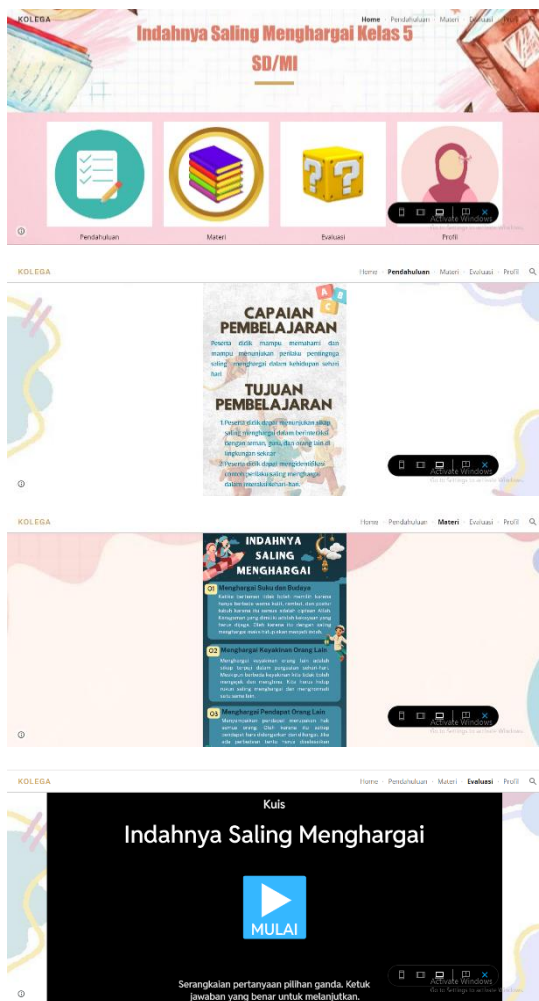


Gambar 1. Tahap Perancangan

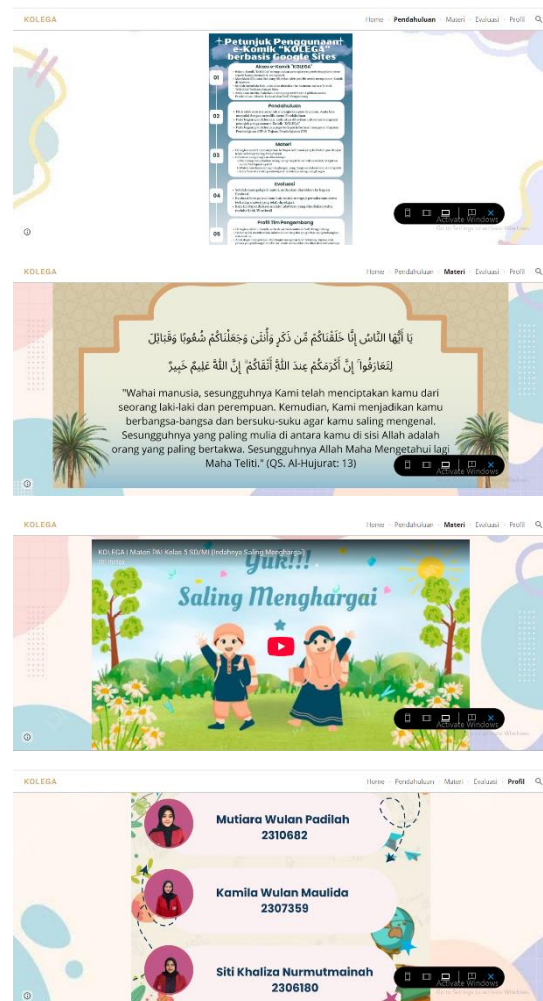


2. Tahap pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti menerapkan desain media pembelajaran yang telah mereka buat sebelumnya. Dalam proses implementasi ini, ada pembuatan atau produksi media, validasi oleh ahli, dan uji coba terbatas. Terakhir, validasi oleh ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dan rekomendasi untuk perbaikan agar media pembelajaran yang dibuat memenuhi standar mutu. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang dibuat direspons oleh pengguna.



Gambar 8. Tampilan Evaluasi



Gambar 9. Tampilan Profil

Proses uji coba dari penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukasirna 1 yang bertempat di Desa Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. dengan menggunakan laptop untuk mengakses link produk dan disambungkan dengan



proyektor supaya dapat terlihat jelas oleh seluruh siswa kelas 5 SDN Sukasirna 1 dengan jumlah 24 siswa.

Pada tahap uji coba produk tentunya dilakukan sebuah penilaian, setelah produk diuji coba kepada siswa kelas 5 SDN Sukasirna 1 dengan menyertakan sebuah angket penilaian guru kelas di SDN Sukasirna 1 untuk menentukan sejauh mana produk tersebut memenuhi kebutuhan, standar kualitas, dan harapan pengguna yang meliputi kesesuaian materi, kemampuan siswa SD dalam memahami materi, penyajian materi, kejelasan dan kemenarikan audio visual dalam materi, sampai pada kesesuaian bahasa yang digunakan. dengan skor penilaian 1-4. 1 untuk skor penilaian paling rendah dan 4 untuk skor penilaian paling tinggi. Kemudian terdapat juga Penilaian angket yang disebarkan kepada 24 siswa kelas 5 SDN Sukasirna 1 dengan dengan kategori Sangat Setuju (SS), Setuju(S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) disetiap indikatornya, peneliti mengambil sampel 1 angket sebagai bukti bahwa penilaian dari eKomik “KOLEGA” (eKomik Saling Menghargai) sangat baik.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Pengembangan e-Komik “KOLEGA” (e-Komik Saling Menghargai)

| Indikator | Nilai Maksimal | Nilai yang diperoleh |
|-------------------|----------------|----------------------|
| Kesesuaian Materi | 20 | 20 |
| Tampilan Materi | 20 | 20 |
| Penulisan | 20 | 20 |
| Dampak Baik | 20 | 20 |
| Total | 80 | 80 |
| Presentase | 100% | |

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Pengembangan e-Komik “KOLEGA” (e-Komik Saling Menghargai)

| Indikator | Nilai Maksimal | Nilai yang diperoleh |
|-------------------|----------------|----------------------|
| Kesesuaian Produk | 20 | 18 |
| Tampilan Produk | 20 | 19 |
| Kemudahan Akses | 20 | 20 |
| Dampak Baik | 20 | 20 |
| Total | 80 | 80 |
| Presentase | 100% | |



Berdasarkan hasil validasi materi dan media, KOLEGA (e-Komik Saling Menghargai) dinyatakan sebagai media pembelajaran PAI yang efektif dan sesuai untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran inovatif guna meningkatkan pemahaman dan penerapan siswa.

Tabel 3. Penilaian Siswa terhadap Pengembangan e-Komik “KOLEGA” (e-Komik Saling Menghargai)

| No | Pertanyaan | SS | S | TS | STS | Total |
|----|---|----|---|----|-----|-------|
| 1. | Ekomik KOLEGA memiliki tampilan yang menarik. | 19 | 3 | 0 | 0 | 22 |
| 2. | Ekomik KOLEGA ini mudah untuk digunakan. | 17 | 5 | 0 | 0 | 22 |
| 3. | Latihan soal dalam Ekomik KOLEGA mudah dikerjakan. | 21 | 1 | 0 | 0 | 22 |
| 4. | Ekomik KOLEGA lebih membantu saya dalam memahami pelajaran. | 19 | 3 | 0 | 0 | 22 |
| 5. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 18 | 4 | 0 | 0 | 22 |

Dalam pengembangan media ini, media pembelajaran dibuat dalam bentuk e-Komik dengan menggunakan fitur rumah belajar (Handayati, 2020). Pada tahap desain, peneliti memulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang mendalam untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD. Analisis ini juga bertujuan untuk mengetahui tantangan yang dihadapi dalam menyampaikan materi PAI dan bagaimana media pembelajaran dapat menjadi solusi. Selain itu, peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran terkait materi Saling Menghargai, yaitu bagaimana siswa dapat memahami dan mempraktekkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Langkah ini juga penting untuk menentukan apakah penggunaan media berbasis digital, seperti e-Komik, dapat menjadi pilihan yang efektif.

Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengenal dan menerapkan sikap saling menghargai, baik dalam hubungan antar individu di sekolah maupun di lingkungan sekitar mereka. Tujuan pembelajaran juga mencakup pemahaman siswa



terhadap pentingnya menghargai perbedaan dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam agama, budaya, suku, maupun pandangan hidup. Dengan tujuan yang jelas, peneliti memastikan bahwa e-Komik yang dikembangkan dapat secara langsung mendukung pencapaian tujuan pembelajaran ini.

Selanjutnya, peneliti melakukan desain konseptual media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep e-Komik dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti tampilan visual, struktur materi, dan cara penyampaian pesan yang sesuai untuk siswa kelas 5 SD. Dalam perancangan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan format e-Komik berbasis Google Sites yang dapat diakses secara mudah melalui perangkat seperti laptop atau ponsel. Peneliti juga memperhatikan aspek interaktivitas dalam desainnya, agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Desain ini mencakup pemilihan elemen-elemen multimedia, seperti gambar, teks, video, dan animasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Hasan & Hermanto, 2019).

Setelah tahap perancangan selesai, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan yang mencakup produksi media pembelajaran, validasi oleh ahli, dan uji coba produk. Tahap pertama dalam pengembangan adalah produksi media itu sendiri. Di sini, peneliti mulai membuat e-Komik yang telah dirancang secara konseptual pada tahap sebelumnya. E-Komik ini berisi materi tentang Saling Menghargai, yang disajikan dalam format yang mudah diikuti oleh siswa, dengan elemen-elemen visual yang mendukung penyampaian pesan secara efektif. Peneliti menggunakan Google Sites sebagai platform untuk membangun e-Komik, sehingga e-Komik dapat diakses secara digital melalui perangkat yang ada di kelas. E-Komik ini juga menggabungkan gambar, teks, dan video yang relevan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai saling menghargai (Silvian & Wicaksono, 2024).

Setelah media pembelajaran selesai diproduksi, langkah berikutnya adalah validasi oleh ahli. Pada tahap ini, peneliti meminta para ahli materi, desain, dan pendidikan untuk memberikan umpan balik terhadap e-Komik yang telah dibuat. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran dan dapat memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, validasi ini juga melibatkan evaluasi terhadap kelayakan desain dan kualitas visual dari e-Komik, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Silvian & Wicaksono, 2024).

Setelah mendapat masukan dari ahli, e-Komik "KOLEGA" diuji coba kepada sekelompok siswa kelas 5 SDN Sukasirna 1. Uji coba dilakukan dengan menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor, yang memungkinkan seluruh siswa untuk melihat dan mengikuti pembelajaran secara bersama-sama. Pada tahap ini, peneliti mengamati



bagaimana siswa merespons e-Komik sebagai media pembelajaran, serta sejauh mana mereka dapat memahami materi yang disampaikan. Uji coba ini juga penting untuk menilai interaktivitas dan kenyamanan siswa dalam mengakses materi yang ada dalam e-Komik.

Setelah uji coba, peneliti melakukan penilaian dan evaluasi terhadap produk yang telah diuji coba. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang disebarkan kepada guru dan siswa. Angket ini mencakup beberapa indikator, seperti kesesuaian materi, kualitas penyajian, daya tarik visual, kejelasan audio, serta pemahaman siswa terhadap materi. Guru memberikan penilaian berdasarkan pengamatannya terhadap keberhasilan e-Komik dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sedangkan siswa menilai berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan e-Komik. Penilaian ini memberikan gambaran tentang sejauh mana e-Komik memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan apakah media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran PAI. Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan jaman dan juga disesuaikan dengan karakteristik siswa (Hasan & Hermanto, 2019). Pembelajaran yang diciptakan dari penggunaan komik digital memberikan suaranya baru yang lebih menyenangkan karena peserta didik bisa terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pemanfaatan media dapat memotivasi peserta didik untuk lebih memusatkan perhatian dan tertarik terhadap materi yang diberikan (Silvian & Wicaksono, 2024).

Produk e-Komik “KOLEGA” atau e-Komik Saling Menghargai telah dikembangkan dengan baik dan efektif, berdasarkan hasil penilaian siswa dan guru. Dari segi desain dan materi, produk ini berpotensi untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan, antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal kognitif, karena materi e-komik sesuai dengan kompetensi dasar dan dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung ceritanya, anak-anak diharapkan untuk berpikir logis dan memahami ceritanya. Aspek afektif yaitu konten e-Komik dapat membentuk sikap saling menghargai anak secara tidak langsung ketika melihat video yang berisi video pembelajaran. Aspek psikomotorik adalah anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya ketika menggunakan perangkat teknologi ketika menggunakan e-Komik.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat e-Komik berbasis teknologi dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, media e-Komik yang menarik dan mengikutsertakan siswa dapat membuat pembelajaran menjadi lebih praktis karena memudahkan dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Gunadi et al., 2023).

E-Komik sebagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi memiliki kelebihan dan kekurangan. E-komik berbasis Google Sites memiliki banyak keuntungan, termasuk



membantu guru dalam mengajar materi, menginspirasi siswa dengan grafik dan teks yang menarik, dan memadatkan informasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media ini juga dapat dilihat kapan saja dan dari mana saja dengan menggunakan peralatan teknis dan jaringan internet. Namun, komik elektronik memiliki beberapa kelemahan. Teknologi yang tepat dan koneksi internet yang stabil diperlukan untuk mengaksesnya. Selain itu, Google Sites' fungsi pencarian e-Komik mungkin membuat pengguna kesulitan menemukan informasi tertentu. Ini karena platform lain memiliki indeks konten yang lebih baik. Selain itu, penyajian konten yang singkat tidak dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh.

Kesimpulan

Artikel ini membahas pengembangan e-Komik digital berbasis Google Sites bernama "KOLEGA" sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas 5 SD, dengan fokus pada materi sikap saling menghargai. Penelitian ini menggunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D) yang melibatkan berbagai tahapan, termasuk identifikasi masalah, desain, pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil, dan komunikasi hasil. Uji coba dilakukan di SDN Sukasirna 1 dengan melibatkan 24 siswa kelas 5 sebagai subjek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-Komik "KOLEGA" berhasil dirancang untuk membantu siswa memahami dan menerapkan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Produk ini diuji menggunakan perangkat digital seperti laptop dan proyektor, menghasilkan respons positif dari siswa dan guru. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa eKomik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penggunaan e-Komik terbukti meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih interaktif, serta membantu guru menyampaikan materi secara efektif.

Penelitian ini memberikan wawasan berharga dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk Pendidikan Agama Islam. Hasilnya dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan metode pengajaran yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pengembangan e-Komik digital ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2),



28. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Vandini, D., Putri, D. L., & Wigena, N. R. (2023). Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1121. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Fitri, M. N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA'ARIF BATU. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *Fondatia*, 7(2), 457–469. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453>
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>
- Hasan, B., & Hermanto, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger di Kabupaten Bangkalan. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v1i2.981>
- Khattab, B. I. N., Pembelajaran, P., & Kelas, P. A. I. (n.d.). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI ANUMTAB (ANIMASI UMAR BIN KHATTAB) TENTANG KEPEMIMPINAN UMAR. X*.
- Mariana, D. (2023). Pengembangan Media E - Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan



- Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2031–2038. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.542>
- Murzal. (2018). *NILAI MULTIKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH (Studi Terhadap Upaya Membina Karakter Siswa di SMKN 1 Gerung Kec. Gerung Kab. Lombok Barat)*. 6(2).
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Rohana Buloto Dalam, N. (2022). Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 120–132.
- Silvian, L. B., & Wicaksono, V. D. (2024). *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA*.
- Supriyanto, A., & Wahyudi, A. (2017). Skala karakter toleransi: konsep dan operasional aspek kedamaian, menghargai perbedaan dan kesadaran individu. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 61. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v7i2.1710>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Syathori, A. (2023). *URGENSI MULTIKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.