

PENGEMBANGAN KOMIK ECOPET (E-COMIC CALON PEMIMPIN TELADAN) SEBAGAI MEDIA DALAM MENGENALKAN POLITIK ISLAM PADA SISWA KELAS VI SD

Radila Putri Gunadi¹, Zulaikha², Fauzan Ramdhan Nugraha³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

radila.putri@upi.edu ; zulaikha@upi.edu

Abstract

A leader elected by the people should be able to prosper the people and bring security and peace within a country. In fact, there are many figures of Indonesian leaders who have overshadowed their power to make the people miserable. The figure of such a leader should not be imitated because it disregards the values of a leader from the perspective of Islam. Therefore, political education should be given to the younger generation of elementary school students in order to form a young generation that understands the political values in Islam and how to apply them in everyday life, as well as equip the young generation as a successor to become a leader. The research is aimed at providing political learning from the perspective of Islam through comic-style learning media. This e-comic contains the stories of the leadership of the Prophet Muhammad's friends after the death of Muhammad SAW. In the story of the friends of the prophet many values of leadership in the perspective of Islam that can be enlightened by the young generation. Research Methods Using Design and Development Methods (D&D) The results of the research showed that the development of comics ECOPET (E-Comic Candidate Model Trimmer) produced a good response from students and teachers, so that e-comic was effectively applied to students in grade 6th. Through e-comics helps students to understand the attitude and character of a good leader in an Islamic perspective.

Keywords : *Politik ; Islamic Education ; e-Comic; Leadership*

Abstrak : Seorang pemimpin yang dipilih oleh rakyat seharusnya bisa mensejahterakan rakyat dan membawa keamanan serta ketentraman dalam sebuah negara. Pada kenyataannya banyak figur pemimpin di Indonesia yang menyelewengkan kekuasaannya sehingga membuat rakyat menjadi sengsara. Figur seorang pemimpin tersebut tidak patut ditiru karena melenceng dari nilai-nilai seorang pemimpin dalam prespektif islam. Oleh karena itu, pendidikan politik harus diberikan kepada generasi muda khususnya siswa SD, guna membentuk generasi muda yang memahami nilai-nilai politik dalam islam untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk membekali generasi muda sebagai generasi penerus menjadi seorang pemimpin. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran politik dalam perspektif islam melalui media pembelajaran *e-comic*. *E-comic* ini berisi tentang kisah-kisah kepemimpinan sahabat nabi setelah Nabi Muhammad SAW wafat. Dalam kisah sahabat nabi ini banyak nilai-nilai kepemimpinan dalam prespektif islam yang dapat diteladani oleh generasi muda. Metode penelitian menggunakan metode *Design and*

Development (De&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pengembangan komik ECOPET (*E-Comic* Calon Pemimpin Teladan) menghasilkan respon yang baik dari siswa dan guru PAI sehingga e-comic efektif diterapkan pada siswa kelas VI SD. Melalui *e-comic* dapat membantu siswa untuk memahami sikap dan sifat pemimpin yang baik dalam perspektif islam..

Kata Kunci : Politik ; Pendidikan Agama Islam ; *E-comic* ; Kepemimpinan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat hal ini dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari dimana masyarakat mulai memiliki gaya hidup serba digital. Pada era serba digital penggunaan jaringan internet sangat membantu manusia dalam melakukan segala aktivitasnya. Hanya dengan menggunakan perangkat digital dan ketersediaan jaringan internet manusia bisa melakukan banyak aktivitas baik dilakukan sendiri maupun secara kolaborasi dengan orang lain melalui internet tanpa memikirkan hambatan jarak dan waktu. Kemudahan penggunaan teknologi saat ini mulai dimanfaatkan ke dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dunia Pendidikan. Perkembangan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah berkembang pesat, salah satunya dengan adanya *e-learning* atau pembelajaran elektronik (Ani Nur Aeni, Djuanda, et al., 2022). Konsep pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang menggabungkan media elektronik dan aplikasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran membawa perubahan dari pembelajaran secara konvensional mejadi bentuk digital baik dari isi dan sistemnya (DirgaF et al., 2021). Dan dengan menggunakan teknologi memungkinkan seorang pendidik untuk bisa membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sendiri guna memudahkan proses pembelajaran (Zurhaida et al., 2022).

Pesatnya perkembangan teknologi memanglah membawa dampak positif, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran. Seperti yang dijelaskan oleh (A. N. Aeni et al., 2019) bahwa salah satu dampak positif dari teknologi adalah keberadaan internet yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan namun berkembangnya teknologi juga memiliki dampak negatif yaitu teknologi dapat menggantikan manusia dalam melakukan beberapa pekerjaan. Dalam dunia Pendidikan kekhawatiran yang ditimbulkan adalah penyalahgunaan teknologi dalam kalangan siswa. Di era globalisasi sekarang ini penggunaan media sosial tidak hanya dari kalangan dewasa tetapi juga anak-anak. sehingga anak-anak mudah terpapar konten-konten negatif apabila penggunaan teknologi pada anak-anak tidak dibimbing dan disediakan

konten yang mendidik dan menarik, sehingga dikhawatirkan dapat menimbulkan degradasi moral pada anak. Karena berbeda dengan orang dewasa, anak-anak belum mampu untuk membentengi dirinya dari dampak dampak negatif teknologi (Ani Nur Aeni, Juneli, et al., 2022).

Dalam politik islam kepemimpinan merupakan salah satu aspek penting dalam praktik politik yaitu dalam mengelola suatu organisasi. Politik dalam agama islam dimaknai sebagai alat untuk mengurus urusan umat yang didasarkan pada nilai-nilai keislaman. Sehingga orang-orang yang terpilih untuk mengurus urusan umat berarti harus bisa menerapkan prinsip-prinsip keislaman dengan bertanggung jawab. Dalam agama islam pada dasarnya manusia diciptakan untuk menjadi seorang khalifah (pemimpin) (Susanti, 2019), kehadiran pemimpin diharapkan mampu mengatur, membimbing kelompok dan memberika jawaban serta solusi pada permasalahan yang ada. Sehingga seorang pemimpin harus memiliki moral dan sikap kepemimpinan yang baik agar mampu memimpin kelompoknya. Indonesia merupakan negara demokrasi dengan mayoritas penduduknya beragama islam. Sehingga Indonesia sering dijadikan sebagai contoh model negara demokrasi mayoritas muslim. Banyak pemimpin di Indonesia beragama islam. Namun jika kita berkaca lagi seringkali kita dapati banyak figur pemimpin di Indonesia melakukan perbuatan yang jauh dari nilai-nilai keislaman. Berangkat dari permasalahan ini pendidikan di Indonesia perlu berbenah dan fokus pada pendidikan karakter siswa karena lembaga pendidikan merupakan tempat untuk mencetak calon-calon pemimpin dimasa yang akan datang. Dirjen Dikti (dalam Ani, 2014) menyebutkan bahwa Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan baik-buruk, memelihara kebaikan, melakukan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-harinya.

Menurut (Oktavia et al., 2022) jiwa kepemimpinan belum tertanam dikarenakan kurangnya pemahaman tentang nilai-nilai kepemimpinan, serta sulitnya mencari sosok pemimpin teladan yang dapat diteladani dan disenangi. Berbicara tentang sosok pemimpin dalam sejarah keislaman ada banyak tokoh pemimpin islam yang kisahnya sangat inspiratif dan layak untuk diteladani. Sosok yang paling terkenal adalah mengenai kisah kepemimpinan sahabat-sahabat nabi yang dijuluki Khulafaur Rasyidin. Sayangnya banyak siswa yang kurang familiar dengan sejarah politik islam terutama mengenai kisah atau materi mengenai Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

Media pembelajaran dibutuhkan sebagai alat bantu belajar dan pengadaannya disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik ke peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien (Nazhiroh et al., 2021). Salah satu media pembelajaran berbasis elektronik yang banyak digunakan adalah media *e-book*. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi mulai menggeser cara-cara lama menjadi baru, dalam hal ini keberadaan buku tidak lagi terlalu diperlukan bentuk fisiknya karena saat ini ada buku berbentuk elektronik (*e-book*) yang bisa diakses secara *online* (Ani Nur Aeni, Erlina, et al., 2022). Kemudian jenis-jenis buku sangatlah beragam salah satunya adalah komik. Buku komik yaitu buku yang berisikan cerita yang diilustrasikan dengan gambar-gambar (Yusiana & Prasetya, 2022). Keunggulan penggunaan media pembelajaran komik yaitu mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu siswa mengingat dan memahami cerita, dan meningkatkan minat baca pada anak (Puspita et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, maka kami mengembangkan media pembelajaran komik digital ECOPET (*E-Comic* Calon Pemimpin Teladan) yang berisikan kisah-kisah kepemimpinan sahabat nabi setelah Nabi Muhammad SAW wafat yaitu Khulafaur Rasyidin. Dengan kisah-kisah kepemimpinan sahabat nabi kami menghadirkan figur-figur pemimpin yang kisahnya bisa diteladani oleh siswa. Media komik digital dipilih dikarenakan di era digitalisasi sekarang ini diperlukan adanya inovasi dalam membuat media pembelajaran untuk siswa. Selain itu juga komik digital sama seperti buku digital yang menyajikan teks, gambar, dan multimedia lainnya yang bisa diakses melalui berbagai macam *device* seperti *handphone*, laptop, tablet, dan alat lain yang bisa membaca dokumen *e-book*. Penggunaan komik yang berisikan cerita bergambar juga dapat membantu dalam membentuk karakter anak karena gambar ilustrasi yang ada dapat menarik perhatian anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pendekatan *Design* dan *Development* (D&D) atau yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti desain dan pengembangan. (Richey & Klein, 2005) mengemukakan bahwa model D&D merupakan studi sistematis mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk membuat sebuah dasar empiris dalam menciptakan dan mengembangkan produk.

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yang berkaitan dengan masalah yang sedang terjadi khususnya dalam pembelajaran, dengan melalui tiga tahapan yaitu proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Adapun tahapan model D&D menurut Peffers dkk. yaitu 1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil uji coba produk, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba produk. (Puspita et al., 2022)

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Panyingkiran I yang berada di Jalan Panyingkiran No.55-59, Situ, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023. Subjek Penelitian ini terdiri dari siswa kelas VI SD Panyingkiran I yang beragama islam, dengan jumlah tiga orang siswa. penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk daya tarik dan keefektifan produk terhadap antusiasme siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama islam (PAI).

Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif yang diperoleh dari hasil respon setelah uji coba produk menggunakan angket penilaian. Produk yang dikembangkan akan dilakukan validasi dengan menggunakan penilaian instrumen. (Ani Nur Aeni, Djuanda, et al., 2022) mengemukakan bahwa uji validitas dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk e-comic yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan adalah validasi dari ahli, yaitu guru PAI SD Panyingkiran I. Setelah produk dinyatakan layak, kemudian produk akan diujikan kepada responden yaitu siswa kelas VI SD Panyingkiran I untuk mengetahui respon terhadap produk dengan menggunakan angket penilaian. Kriteria dalam pengambilan keputusan kelayakan produk dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Interval skor penilaian validator

Interval rata-rata skor (%)	Kategori Validitas
90 – 100	Sangat baik
80 - 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
<60	Sangat kurang

Sumber : (Ani Nur Aeni, Djuanda, et al., 2022)

HASIL

1. Identifikasi Masalah

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI di SD Panyingkiran I masih rendah hal ini juga dipengaruhi karena sedikitnya siswa yang beragama islam di SD Panyingkiran I sehingga guru hanya mengajar dengan cara seadanya secara konvensional menggunakan buku fisik dalam mengajar.

Hal ini tidak sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman dimana pada era Pendidikan 4.0 pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan produk teknologi pendidikan seperti e-learning, website, dan aplikasi pembelajaran sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran.

2. Deskripsi Tujuan

Tujuan dari pengembangan komik elektronik ECOPET (*E-Comic* Calon Pemimpin Teladan) adalah sebagai sumber belajar siswa yang interaktif karena selain terdapat bacaan juga tersedia podcast dan juga kuis yang bisa diakses oleh siswa. Pengadaan berbagai konten pendidikan yang tersedia di dalam *e-comic* dilakukan untuk memfasilitasi perbedaan gaya belajar pada siswa.

3. Desain Produk

Dalam mendesain produk Komik ECOPET (E-Comic Calon Pemimpin Teladan), kami melalui beberapa tahapan yaitu,

- a. Menganalisis KD yang sesuai dengan tema politik dalam perspektif islam.

Kami mengambil KD kelas VI yaitu KD 3.13 dan 4.13 mengenai kisah sahabat-sahabat Nabi Muhammad SAW. Kemudian menentukan isi materi apa yang akan dibahas dalam e-comic dan menentukan judul e-comic yang sesuai dengan tema dan isi atau materi yang dibahas dalam e-comic. Kami juga mencari sumber-sumber referensi lain, seperti ebook belajar anak yang sejenis untuk memantapkan ide, cerita-cerita khalifah khulafaur rasyidin yang nantinya akan dicantumkan dalam isi dan bahasan e-comic. Cerita-cerita tersebut juga kami cari sumber rujukannya untuk membuktikan keaslian dan keshahihan cerita sehingga apa yang ada di dalam e-comic merupakan cerita asli yang bisa diteladani bukan dongeng semata.

b. Memilih aplikasi yang digunakan untuk membuat produk

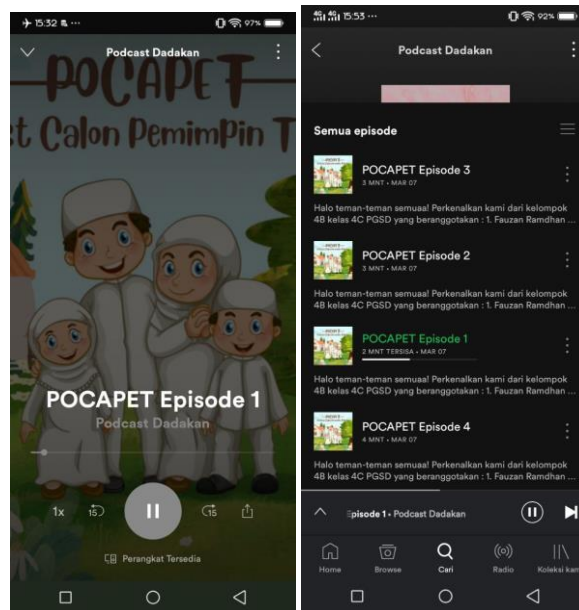
Dalam membuat produk kami menggunakan aplikasi desain Canva. Aplikasi canva dipilih karena aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lain yang serupa. Beberapa keunggulan aplikasi Canva yaitu, 1) bisa diakses menggunakan web dan android, 2) kaya akan fitur yang bisa digunakan untuk mendesain, 3) mudah digunakan.

c. Mendesain produk

Dalam mendesain produk Langkah yang dilakukan adalah memikirkan kombinasi warna dan desain grafis yang cocok dengan tema, isi dan karakteristik peserta didik SD.



Gambar 1 Tampilan Isi Komik ECOPEP



Gambar 2 Tampilan Spotify Podcast POCAPET

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada tanggal 10 Maret 2023. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI SD Panyingkiran I yang beragama islam yang berjumlah 3 orang. Setelah uji coba dilakukan hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Produk Oleh Siswa

Indikator	Tampilan	Konten	Materi	Kebahasaan	Antusias siswa
Baik	3	3	3	3	3
Kurang	-	-	-	-	-
Jumlah	3	3	3	3	3
Jumlah (%)	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 3 orang siswa yang menjadi sampel penelitian ini, semua menunjukkan respon yang baik terhadap produk komik ECOPET dimana semua siswa memberikan penilaian baik pada (100%) komik ECOPET dari beberapa aspek yaitu tampilan, konten, materi, kebahasaan, dan antusiasme siswa.

Kemudian kami juga meminta penilaian ahli terhadap produk komik ECOPET. Penilaian ini bertujuan untuk meminta validasi dari ahli untuk mengetahui apakah

produk komik ECOPET telah dikembangkan dengan baik dan layak untuk diterapkan kepada siswa kelas VI SD.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru PAI SDN Panyingkiran I

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tampilan				
	1. Desain e-book menarik untuk siswa kelas 6.			√	
	2. Ilustrasi yang menarik untuk siswa kelas 6.				√
	3. Proporsi warna sesuai dengan gambar cerita.				√
	4. Tata letak gambar seimbang (rapih).			√	
	5. Ilustrasi sesuai dengan isi cerita.			√	
	6. Ilustrasi mudah dipahami anak dan sesuai dengan kalimat bacaan.			√	
	7. Ilustrasi gambar membuat anak tertarik untuk mengikuti jalan cerita.				√
2	Materi (Isi)				
	1. Kesesuaian materi e-comic dengan KI dan KD dalam kelengkapan materi.				√
	2. Isi e-comic sesuai dengan tema cerita.				
	3. Efektif dan simpel untuk anak kelas 6.				√
	4. Ilustrasi cerita memperjelas rangkaian cerita.				√
3	Kebahasaan				
	1. Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan anak kelas 6 SD.				√
	2. Mudah dibaca dan dipahami anak kelas 6 SD.				√
	3. Bahasa yang digunakan dalam e-book jelas, ringkas dan efektif.				√
4	Podcast				
	1. Konten podcast menambah pemahaman siswa mengenai isi cerita.				√
	2. Bahasa yang digunakan dalam podcast mudah dipahami.				√
	3. Durasi podcast ideal untuk didengar oleh siswa kelas 6.				√
	Jumlah			12	52
	Skor perolehan		63		
	Nilai		93%		
	Kriteria		Sangat baik		

Berdasarkan tabel 3 di atas, ahli (Guru PAI) SDN Panyingkiran I memberikan penilaian sangat baik (93%). Penilaian ini didasari dari beberapa aspek yaitu tampilan produk, materi atau isi yang disajikan, kebahasaan yang digunakan, dan kualitas serta keefektifan podcast. Dari hasil tersebut maka produk komik ECOPET dianggap mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, serta layak digunakan sebagai media belajar pada mata pelajaran PAI di SD.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil penilaian di atas, hal yang perlu dikembangkan kembali adalah aspek tampilan produk komik ECOPET. Hal-hal yang berkaitan dengan tampilan yang perlu diperhatikan yaitu dari aspek tata letak setiap ilustrasi, keberagaman ilustrasi yang mendukung isi cerita sehingga cerita mudah dipahami siswa. Kekurangan dalam aspek ilustrasi yang digunakan terjadi dikarenakan terbatasnya ilustrasi yang tersedia di canva. Dan untuk mengatasi hal tersebut kami akan mencari ilustrasi dan desain grafis lain diluar aplikasi Canva. Hal ini dilakukan agar komik ECOPET menjadi media belajar yang lebih baik dan disenangi siswa sebagai pengguna.

6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk

Setelah penelitian selesai dilakukan, kemudian hasilnya dikomunikasikan melalui penulisan dalam bentuk artikel, kemudian dilanjutkan dengan mempresetasikan hasilnya pada forum diskusi kelas pada saat mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

PEMBAHASAN

Dari hasil penilaian siswa dan guru tersebut dapat dikatakan bahwa produk *e-comic* ECOPET (*E-Comic* Calon Pemimpin Teladan) telah dikembangkan dengan baik dan efektif. Dari segi desain dan materi dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dalam aspek kognitif anak diharapkan mampu berfikir rasional dalam memahami isi cerita yang disajikan dalam *e-comic*. Hal ini karena materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, kemudian *e-comic* juga disertai gambar ilustrasi yang mendukung isi cerita, dan disertai podcast yang berisi penjelasan lebih lanjut mengenai isi, sehingga siswa mudah dalam memahami materi. Aspek afektif yaitu isi

dari *e-comic* dapat membentuk karakter kepemimpinan anak secara tidak langsung pada saat membaca kisah teladan dari sahabat-sahabat Nabi Muhammad SAW. Kemudian dalam aspek psikomotor yaitu anak dapat mengembangkan keterampilan motoriknya pada saat menggunakan perangkat teknologi saat mengakses *e-comic*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Levie dan Levie yang menyatakan bahwa media komik memberikan efek visual yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek seperti mengingat, mengenali, dan mengkaitkan fakta dengan konsep ilustrasi gambar yang mengunggah emosi dan sikap siswa (Indriasih et al., 2020).

Hasil tersebut dibuktikan dari hasil uji coba produk yang memperlihatkan nilai yang tinggi pada produk dan pemahaman siswa. Produk *e-comic* ECOPET dibuat dengan desain yang menarik dan cara penggunaan yang sederhana sehingga setiap siswa dapat menggunakan *e-comic* ini dalam belajar secara aktif dan mandiri. Aspek kemandirian menjadi hal yang diperhitungkan dalam pengembangan produk *e-comic* ECOPET. Produk *e-comic* dibuat dengan desain menarik, menggunakan gambar-gambar ilustrasi yang sesuai dengan materi, kemudian *e-comic* dibuat sesederhana mungkin untuk memudahkan siswa dalam menggunakannya, dan produk *e-comic* ini juga dapat dengan mudah di akses melalui laman Instagram resmi *e-comic* ECOPET yaitu di @ecopet_ecomic sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa mengenal waktu dan tempat.

Penggunaan *e-comic* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi karena perkembangan teknologi yang begitu pesat, membuat media *e-comic* yang berbasis teknologi dapat mudah di akses tanpa mengenal waktu dan tempat. Selain itu media *e-comic* yang menarik dan membuat siswa aktif dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih praktis, karena mempermudah dalam menyampaikan pesan informasi kepada siswa. Sejalan oleh apa yang diungkapkan oleh (Adeliyanti et al., 2018) media *e-comic* dapat memberikan informasi kepada pembaca sehingga dapat menambah daya tarik pembaca untuk belajar aktif dan berpikir kritis untuk bisa mengikuti perkembangan dunia dan masalah yang kompleks.

Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi *e-comic* memiliki keunggulan dan juga kekurangan. Dari hasil penelitian didapati beberapa kelebihan dan kekurangan *e-comic* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Keunggulan media pembelajaran *e-comic*
 - a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- b. Media pembelajaran *e-comic* mampu memotivasi belajar siswa karena tampilan dan isi yang menarik.
 - c. Materi yang disampaikan ringkas sehingga mudah dipahami.
 - d. Bisa diakses sesukanya tanpa mengenal waktu dan tempat karena menggunakan perangkat teknologi dan jaringan internet.
- 2) Kekurangan media pembelajaran *e-comic*
- a. Untuk dapat mengakses *e-comic* memerlukan perangkat teknologi yang mendukung format *e-book* dan jaringan internet yang stabil
 - b. Apabila ingin mengunduh *e-comic* memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar.
 - c. Penyampaian materi terbatas karena harus disampaikan secara ringkas dan tidak bisa disampaikan secara rinci.

Berdasarkan pemaparan hasil uji coba tersebut pengembangan *e-comic* ECOPET baik untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang mampu menambah minat baca dan pemahaman siswa, serta dapat melatih keterampilan berfikir kritis siswa khususnya pada mata pelajaran PAI di kelas 6 SD khususnya pada materi kepemimpinan sahabat nabi.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari perancangan, pembuatan, dan pengimplementasian dari *e-comic* ECOPET maka dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi mengenai kepemimpinan para sahabat Rasulullah dalam mata pelajaran PAI yang disampaikan dalam bentuk komik atau cerita bergambar efektif membantu siswa SD untuk lebih memahami bagaimana sikap dan sifat yang seharusnya ada di dalam diri seorang pemimpin dalam pandangan agama islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Kadikema*, 9(1), 123–130.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012046>
- Aeni, Ani Nur, Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Primary :

- Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
- Aeni, Ani Nur, Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, Ani Nur, 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. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- DirgaF, M., Masnur, & Merlina. (2021). Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(1), 2775–412. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Info Artikel Abstrak. *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*, 10.
- 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>
- Oktavia, D., Nurhayati, S. A., Gustiani, W., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Jafian untuk Meneladani Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 209–217. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.168>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 23–38. <https://doi.org/10.1007/BF02961473>
- Susanti, S. S. (2019). Moral Kepemimpinan Pendidikan Berlandaskan Agama, Filsafat, Psikologi Dan Sosilogi. *Assalam*, 2(3), 10. <http://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/view/30/20>
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-Comic terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 23–33.
- Zurhaida, Z., Nurfitria, S., & Nur Aeni, A. (2022). Pengembangan Words Scramble Game Tentang Politik Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 273–278. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.181>