



Pengembangan Bahan Ajar PAI Melalui Media Pembelajaran Komik Berbantuan Aplikasi Madibang Di SDIT Al - Manar

M. Faris Dermawan^{1*}, Rodhatul Jennah², Slamet Riyadi³

^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya

Email: farisdermawan22@gmail.com

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang inovatif menggunakan media pembelajaran berbasis komik yang dibantu oleh aplikasi Medibang di SDIT Al-Manar. Kemajuan teknologi yang pesat menuntut integrasi alat digital dalam praktik pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang melibatkan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar PAI pada materi “Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna”. Penggunaan aplikasi Medibang memudahkan pembuatan komik yang menarik dan interaktif yang secara efektif menyampaikan konsep dan nilai-nilai agama. Guru melaporkan adanya peningkatan yang nyata dalam pemahaman dan retensi materi oleh siswa. Selain itu, siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pendekatan berbasis komik, dengan alasan peningkatan kesenangan dan kemudahan pemahaman konten. Kesimpulannya, pengembangan bahan ajar PAI melalui media pembelajaran berbasis komik yang didukung oleh aplikasi Medibang terbukti menjadi metode yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil pendidikan di SDIT Al-Manar. Pendekatan inovatif ini memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam mata pelajaran dan konteks pendidikan lainnya, yang berpotensi berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Bahan Ajar, Komik, Aplikasi Medibang

Abstract– This research aims to develop innovative Islamic Education (PAI) teaching materials using comic-based learning media assisted by the Medibang application at SDIT Al-Manar. The rapid advancement of technology necessitates the integration of digital tools in educational practices to enhance student engagement and understanding. The study employs a *Research and Development (R&D)* approach, following the 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*) model. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires involving teachers and students. The findings indicate that the comic-based learning media significantly improves students' interest and motivation in learning PAI. The use of the Medibang application facilitates the creation of engaging and interactive comics that effectively convey religious concepts and values. Teachers reported a noticeable improvement in students' comprehension and retention of the material. Furthermore, students expressed high levels of satisfaction with the comic-based approach, citing increased enjoyment and easier understanding of the content. In conclusion, the development of PAI teaching materials through comic-based learning media supported by the Medibang application proves to be an effective and engaging method for enhancing educational outcomes at SDIT Al-Manar. This innovative approach holds promise for broader application in other subjects and educational contexts, potentially contributing to the overall improvement of educational quality in primary schools.

Keywords: Islamic Education, Teaching Materials, Comic, Medibang Application

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting bagi manusia karena pendidikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir seseorang dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh seseorang, membentuk kepribadian dan keterampilan yang berguna bagi diri sendiri bahkan berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan juga menitik beratkan kepada pembentukan dan pengembangan kepribadian [1]. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian integral dari kurikulum di sekolah dasar yang bertujuan untuk membentuk karakter dan moral siswa sesuai dengan ajaran Islam. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang dianggap abstrak dan teoritis. Pembelajaran PAI seringkali disampaikan secara konvensional dengan metode ceramah dan hafalan, yang cenderung kurang menarik bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi PAI [2]. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang monoton dan kurang interaktif dalam mengajar PAI mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media pembelajaran berbasis komik telah terbukti efektif dalam berbagai mata pelajaran karena sifatnya yang menarik dan mudah dipahami [3]. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain, Seperti pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk



bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Untuk mencapai kompetensi perlu ada pengukuran / penilaian. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat [4]. Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi siswa akan dijadikan sebagai pedoman yang seharusnya dipelajari selama proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individu yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi peserta didik [5]. Secara garis besar bahan ajar terdiri atas dua jenis, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Contoh bahan ajar cetak adalah buku teks, buku ajar, *handout*, modul, poster, dan leaflet, sedangkan bahan ajar non cetak dapat berupa bahan ajar audio seperti kaset, radio, bahan ajar visual seperti gambar, foto, maupun bahan ajar audiovisual seperti video/film [6]. Kemudian Salah satu faktor penting lainnya dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan [7].

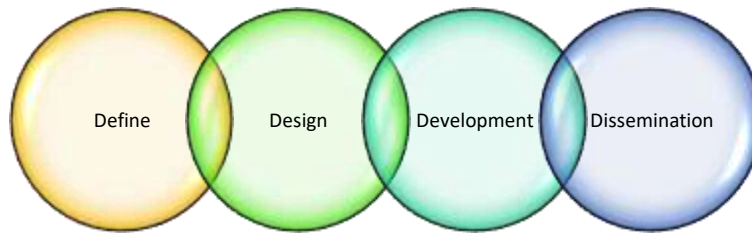
Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media, metode mengajar akan lebih bervariasi Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar [8]. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Komik juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran didesain berdasarkan tujuan yang ada dalam kurikulum dengan mempertimbangkan karakter peserta didik. Rancangan media kemudian dikonsultasikan dengan beberapa ahli untuk dilakukan perbaikan lebih lanjut. Media pembelajaran harus dipilih dengan seksama dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Komik dapat digunakan sebagai alternatif media yang tepat bagi pelajar usia sekolah dasar dan menengah. Bentuk media komunikasi visual ini, memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar, sehingga memungkinkan informasi lebih mudah diserap [9]. Teks membuatnya lebih mudah dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Komik sebagai media visual dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Medibang adalah aplikasi yang menyediakan alat untuk membuat komik secara digital dengan fitur yang lengkap dan user-friendly [10]. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan komik yang menarik dan interaktif dengan mudah. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya aplikasi digital seperti Medibang, dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dan efisien. SDIT Al-Manar merupakan salah satu sekolah yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui inovasi media pembelajaran. Penggunaan komik berbantuan aplikasi Medibang diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari PAI. Studi ini akan mengeksplorasi bagaimana pengembangan bahan ajar PAI pada materi “ Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna” menggunakan media komik dengan aplikasi Medibang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di SDIT Al-Manar. Penelitian ini bertujuan untuk, mengembangkan bahan ajar PAI yang inovatif menggunakan media komik berbantuan aplikasi Medibang, mengevaluasi efektivitas media komik dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna, menyediakan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis komik di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang memiliki tujuan mengembangkan produk suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah diterapkan atau yang sudah ada [11]. Dalam hal penelitian ini akan menggunakan penelitian dan pengembangan, yang mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan di dunia pendidikan (*educational research and development*) yang bertujuan mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran komik. Penelitian pengembangan bahan ajar beracuan pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan [11]. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berharap dan berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif, efisien, dan praktis diterapkan di sekolah. Berikut ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan.



Gambar 1. Bagan Alur Model Pengembangan 4D

2.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur [12]. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

- a. Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran pendidikan agama islam.
- b. Selanjutnya adalah melakukan tahapan analisis materi. Pada tahapan ini peneliti menemukan materi yang cocok untuk dikembangkan menjadi sebuah komik yaitu materi “Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna”. Materi ini perlu dikembangkan dikarenakan peserta didik merasa bosan dan malas untuk belajar akibat dari isi buku pembelajaran yang hanya berisi tulisan saja sehingga peserta didik sulit untuk mengingat dan memahami isi dari materi tersebut. Materi tersebut dipilih berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap materi tersebut biasanya hanya menggunakan model presentasi dan tanya jawab yang berdasarkan pada buku atau power point saja.

2.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap design atau perancangan. Tahapan ini bertujuan untuk untuk membuat rancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang design Komik pembelajaran dan instrumen pengumpulan data yang kemudian divalidasi oleh validator ahli [13]. Adapun langkah-langkah dalam dalam merancang produk Komik pembelajaran materi Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna yaitu :

- a. Pemilihan Format (format selection)
Pemilihan format dilakukan pada langkah awal pembuatan komik pembelajaran dan dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi dari komik.
- b. Rancangan Awal (initial design)
Rancangan awal merupakan rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum tahap uji coba dilakukan. Rancangan awal dalam pengembangan ini adalah membuat rancangan awal komik pembelajaran pada materi “Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna”. Rancangan komik pembelajaran yang telah dibuat peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Setelah diberi masukan oleh dosen pembimbing, jika ada sesuatu yang perlu diperbaiki atau ditambah maka pada tahap ini lah perbaikan tersebut dilakukan, kemudian melakukan revisi hingga nantinya rancangan ini akan melalui tahap validasi.
Berikut Design awal dari komik:



Gambar 2. Design komik di aplikasi madibang



Gambar 3. Design komik di aplikasi madibang

2.3 Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan membuat rancangan komik menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

2.4 Tahap Dissemination (Penyebaran)

Pada Tahap dissemination (penyebarluasan) peneliti akan menyebarkan komik yang akan diterapkan oleh guru kepada peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Tujuan lainnya dari tahap penyebaran ini adalah untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap produk yang dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kelayakan Komik

Kelayakan komik dapat diketahui dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli materi dilakukan oleh dosen dengan jumlah 16 aspek penilaian yang merujuk kepada aspek pembelajaran. Dari 16 aspek tersebut mendapatkan jumlah skor 72. Berdasarkan Kategori Penilaian Skala Likert terdiri atas 4 kategori berdasarkan skor yang diperoleh [15].

Tabel 1. Tabel Skor Kelayakan Komik

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dari 16 aspek tersebut mendapatkan skor 72. jika dihitung menggunakan rumus memperoleh persentase 90% dengan kualitas sangat layak.

Tabel 2. Presentase Penilaian

Presentasi Penilaian	Kategori
76-100%	Sangat Layak
51-75%	Layak
26-50%	Kurang Layak
0-25%	Tidak Layak



Tabel 3. Tabel Penilaian Kelayakan

No	Aspek	Nilai					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Aspek Pembelajaran							
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		√				Layak
2	Kesesuaian materi dengan indikator	√					Sangat Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√					Sangat Layak
4	Interaksi siswa dengan komik	√					Sangat Layak
5	Penumbuhan Motivasi belajar		√				Layak
6	Aktualisasi materi yang di sajikan		√				Layak
7	Kecukupan jumlah kosakata		√				Layak
8	Kelengkapan cakupan kosakata		√				Layak
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	√					Sangat Layak
10	Kedalaman kosakata sesuai materi	√					Sangat Layak
11	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	√					Sangat Layak
12	Bahasa kosakata yang mudaha dipahami	√					Sangat Layak
13	Kejelasan petunjuk belajar		√				Layak
14	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep		√				Layak
15	Ketepatan penggunaan kosakata		√				Layak
16	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	√					Sangat Layak
Jumlah		72					Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi dari 16 aspek. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{80} \times 100\% = 90 \%$$

1-75% dikategorikan layak, hasil persentase 26-50 % dikategorikan kurang layak, persentase 0-25% dikategorikan tidak layak. Dari perhitungan tersebut diperoleh 90% maka komik dikategorikan sangat layak.

3.2 Pemahaman Materi

Penggunaan komik berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi PAI yaitu Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna. Tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pemahaman Asmaul Husna yang diajarkan melalui komik. Analisis data menunjukkan bahwa komik sebagai media visual membantu siswa dalam memahami materi Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah diingat. Elemen visual dan naratif dalam komik memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan informasi dengan gambar, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman.

3.3 Kepuasan Guru dan Siswa

Wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap media pembelajaran komik. Guru merasa media komik membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dan merasa lebih mudah memahami konten yang disajikan melalui komik. Guru mencatat bahwa penggunaan komik memudahkan mereka dalam memahami Asmaul Husna. Siswa, di sisi lain, merasa bahwa komik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3.4 Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran

Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Komik sebagai media visual mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, yang sesuai dengan karakteristik belajar visual banyak siswa. Komik memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa. Alur cerita dan karakter dalam komik dapat membuat materi Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna lebih hidup dan menarik, sehingga siswa lebih mudah terlibat dan memahami pesan yang disampaikan.

3.5 Integrasi Teknologi dan Pembelajaran

Penggunaan aplikasi Medibang dalam pengembangan komik menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif. Medibang memungkinkan pembuatan komik yang berkualitas tinggi

dengan fitur-fitur yang memudahkan proses kreatif. Teknologi digital seperti Medibang dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dan efisien. Integrasi teknologi juga memungkinkan adaptasi yang lebih fleksibel terhadap kebutuhan pembelajaran. Guru dapat dengan mudah memperbarui dan menyesuaikan konten komik sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kualitas bahan ajar dan efektivitas pembelajaran.

3.6 Peningkatan Minat dan Motivasi siswa

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran PAI. Kuesioner ini mengukur beberapa aspek minat dan motivasi, seperti antusiasme, keterlibatan, dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut. Hasil kuesioner sebelum penggunaan komik menunjukkan bahwa hanya 30 dari 100 siswa yang menyatakan sangat tertarik dan termotivasi untuk belajar PAI, sementara 50 siswa menyatakan minat dan motivasi mereka cukup rendah. Setelah implementasi media komik, 85 siswa menyatakan sangat tertarik dan termotivasi, dan hanya 5 siswa yang merasa minat dan motivasi mereka rendah.

Berikut adalah perhitungan presentase peningkatan minat dan motivasi siswa:

a. **Sebelum Penggunaan Komik:**

Sangat tertarik dan termotivasi: 30 siswa

Tidak terlalu tertarik dan termotivasi: 50 siswa

b. **Sesudah Penggunaan Komik:**

Sangat tertarik dan termotivasi: 85 siswa

Tidak terlalu tertarik dan termotivasi: 5 siswa

Perhitungan Presentase Peningkatan

Presentase Minat dan Motivasi Tinggi Sebelum Penggunaan Komik:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{30}{100} \right) \times 100 = 30\%$$

Presentase Minat dan Motivasi Tinggi Sesudah Penggunaan Komik:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{85}{100} \right) \times 100 = 85\%$$

Peningkatan Presentase Minat dan Motivasi Tinggi:

$$\text{Peningkatan} = 85\% - 30\% = 55\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 55% dalam minat dan motivasi siswa setelah penggunaan media komik dalam pembelajaran PAI pada materi "Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna". Selain itu, observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan lebih antusias dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari.



Gambar 3. Penyebaran Komik ke SDIT Al – Manar

4. KESIMPULAN



Penelitian ini mengkaji pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui media pembelajaran berbasis komik dengan bantuan aplikasi Medibang di SDIT Al-Manar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari PAI. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi, dengan peningkatan persentase minat dan motivasi tinggi dari 30% sebelum penggunaan komik menjadi 85% setelahnya. Penggunaan komik juga berdampak positif pada pemahaman materi PAI. Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan setelah implementasi media komik, menunjukkan bahwa elemen visual dan naratif dalam komik membantu siswa memahami konsep-konsep PAI dengan lebih baik. Selain itu, baik guru maupun siswa menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap media pembelajaran ini. Guru merasa media komik membantu menyampaikan materi dengan lebih mudah dan efektif, sementara siswa merasa belajar PAI menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Medibang, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada kualitas bahan ajar. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Bapak Slamet Riyadi, M. Kom selaku dosen pembimbing, Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah selaku dosen pembimbing, dan kepada para guru serta siswa-siswi di SDIT Al – Manar Pangkalan Bun yang telah membantu penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Oemar Hamalik, “Kurikulum dan Pembelajaran”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).
- [2] Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 37
- [3] Esti Ismawati dan Faras Umayya, Belajar Bahasa di Kelas Awal. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017).
- [4] Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
- [5] Rida Dela Aprilia. 2019. “Skripsi Pengembangan Media Komik Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Archaeobacteria Dan Eubacteria”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Jurusan Pendidikan MIPA. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- [6] Jasiah, J. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya: Analysis of Needs Development Material learning Program local cultural in State Islamic Institute of Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 19(1), 148-152.
- [7] Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2017)
- [8] Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817>
- [9] Maharsi, Indria. 2015. Komik Dari Wayang Beber Sampai Digital. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- [10] Wahyu Danaswari, Resti. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem”. *Jurnal Scientiae Educatia*. Volume 2 Edisi 2.1-17 [jurnal nasional]
- [11] Sugiyono. 2012. Penelitian dan pengembangan. Jakarta: Pustaka Nabawi.
- [12] Hamdi, J. (2023). Development of E-Modules in Increasing Digital Literacy in Islamic Religious Education Subjects: An Effort to Support the Implementation of the Kurikulum Merdeka. *Al-Thariqah*, 8(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).11953](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).11953)
- [13] Maharani, D. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Dimensi Tiga di Kelas XII SMA. In *Universitas Islam Riau* (Issue 8.5.2017). Universitas Islam Riau.
- [14] Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- [15] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ke-23). CV. Alfabeta.