

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* MATERI BIOGRAFI SINGKAT
K.H. AHMAD DAHLAN SEBAGAI PENGUATAN NILAI KARAKTER
KEMUHAMMADIYAHAN**

Nurjanah

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
nurjanah@stkipmbb.ac.id

Yurdayanti

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
yurdayanti@stkipmbb.ac.id

Fitri Apriani

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
fitri.apriani@stkipmbb.ac.id

Abstract

E-comic learning media is an important component in providing deficiencies in the Al-Islam learning process in the classroom, this media can also help students to encourage student learning motivation, clarify and simplify abstract concepts and enhance absorption. E-comic media is one of the intermediaries that can attract students' interest in reading a material because it is presented in the form of images accompanied by short text. By utilizing this e-comic, it is hoped that Islamic education learning will focus on the character values of Muhammadiyah.

The purpose of this study was to find out how the development and response of students to e-comic material for the short biography of K.H Ahmad Dahlan as strengthening the value of Muhammadiyah character and regeneration. This research uses research and development methods or Research and Development (R&D) with development procedures in this R&D research using the Four-D Model (4D) design, namely: (1) Define (defining); (2) Design (design); Develop (development); and (4) Disseminate (spread). Data collection in this study was carried out in two ways, namely test and non-test. The test was carried out with Pretest and Posttest. While the non-test is by observation, distributing questionnaires, and documentation. Then the data were analyzed through qualitative and quantitative methods. Through this stage, the results of the research product in the form of e-comic learning media as strengthening character values are that: (1) The feasibility of e-comic learning media products, the average assessment at the validation stage by a team of media experts is 90%; (2) The feasibility of e-comic learning media products on average at the validation stage by the material 1 expert team was obtained at 98%, while the material 2 expert team obtained 96%; (3) Design development is used according to the 4D flow; (4) The results of the feasibility of small-scale trials are 95% while large-scale trials are 98%.

Keywords: *Learning Media, E-Comic, Strengthening of Muhammadiyah Character Values*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar termasuk dalam pembelajaran Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA). Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli salah satunya menurut Arsyad (2011) bahwa penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Media pembelajaran yang dimanfaatkan tentunya juga harus menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dilaksanakan agar proses pembelajaran tetap terlaksana. Menurut Ibrahim dalam jurnal Usep Kustiawan (2016: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran juga sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013, peserta didik diharapkan mampu menanamkan akhlakul karimah dan budi pekerti peserta didik untuk memajukan pendidikan nasional dalam menyongsong era disrupsi sehingga sanga baik jika dalam pendidikan khususnya pendidikan kemuhammadiyah, pendidik memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar mudah diterima oleh peserta didik dan dapat memperkuat nilai-nilai karakter kemuhammadiyah kepada peserta didik melalui pembelajaran yang menarik sehingga dapat menjadikan kader-kader yang unggul dan inovatif (M.a dkk., 2021). Ibnu Burdah (2013) mengatakan bahwa nilai-nilai Karakter Kemuhammadiyah diarahkan pada nilai-nilai tradisional pendidikan Muhammadiyah. Sekolah Muhammadiyah memiliki ciri khusus pada bidang Pendidikan Agama Islam disebut dengan istilah Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA).

Pembelajaran yang mengedepankan *Transfer of Values* dari nilai-nilai ajaran Islam tentunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya dengan memanfaatkan *e-comic*. Media *E-comic* adalah komik elektronik yang berbentuk digital (Susanto dkk., 2021). Komik yang pada umumnya di masyarakat dikenal dengan komik cetak. Dengan sering majunya era globalisasi, sekarang komik bisa disajikan dalam bentuk digital dan lebih praktis. Media

E-comic merupakan salah satu perantara yang dapat menarik minat siswa dalam membaca suatu materi karena disajikan dalam bentuk gambar disertai teks singkat. Dengan memanfaatkan *e-comic* ini diharapkan pembelajaran pendidikan kemuhammadiyah yang menitikberatkan pada nilai-nilai karakter kemuhammadiyah. Bayu Kurniawan (2017:3), mengatakan *e-comic* merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Sedangkan, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Seiring perubahan zaman, teknologi semakin canggih. Dalam berbagai hal *e-comic* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *e-comic* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan *e-comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital.

Pembelajaran terkhususnya pembelajaran Kemuhammadiyah lebih menarik dan dinamis maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *e-comic* materi biografi singkat K.H Ahmad Dahlan mampu memotivasi peserta didik dalam penguatan nilai karakter kemuhammadiyah dan dalam rangka penguatan pengkaderan sehingga proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik

METODE/GAGASAN

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Development Testing*), model ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci sederhana, hemat tenaga dan waktu. Menurut Setyosari (2020: 20), penelitian pengembangan merupakan kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan kualitas standar tertentu. Selanjutnya menurut Yudi Hari Rayanto, dkk., (2020: 12), Model 4D merupakan proses *generic* yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instructional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

Model 4D merupakan model perancangan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun *online* dan model tersebut dapat memberikan kesempatan kepada pengembang desain untuk bekerja sama dengan para ahli materi atau isi, ahli media dan ahli bahasa sehingga menghasilkan produk berkualitas baik. Adapun tahap-tahap dari model pengembangan 4D disajikan pada gambar 1.



Gambar 1
Diagram Alir Langkah 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian, menganalisis kebutuhan siswa dan Guru di kelas IV SD. Berdasarkan angket kebutuhan belajar siswa di kelas IV SD bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak tertarik membaca jika hanya teks saja, media yang digunakan guru belum membuat siswa termotivasi untuk belajar meskipun guru sudah memberikan media yang bergambar, serta siswa merasa tertarik belajar jika tampilannya bervariasi dan bergambar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV permasalahan yang terjadi adalah sulitnya mendapatkan media bergambar yang relevan dengan materi, metode yang digunakan saat pembelajaran yaitu meminta siswa untuk membaca teks cerita K.H Ahmad Dahlan dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai hal tersebut. Siswa membutuhkan sumber belajar yang dikembangkan seperti bahan bacaan beserta gambar yang mendukung penjelasan dan menurut guru kelas IV sumber yang juga cocok untuk saat ini adalah blog, video dan cerita bergambar.

Pembelajaran saat ini diperlukan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran e-comic K.H ahmad dahlan. Media ini dibuat dan didesain agar memudahkan siswa untuk belajar dan lebih mudah mengenal K.H Ahmad Dahlan sebagai pejuang islam, sehingga terjadi interaksi antara guru, siswa dan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan serta lebih membuat siswa termotivasi untuk belajar.

2. Perancangan (*Design*)

Perencanaan produk awal ini adalah dengan mengumpulkan bahan dan menentukan cerita yaitu cerita K.H Ahmad Dahlan. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan *e-comic* berbantuan *Pixton* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

a. Bagian 1 Mengembangkan *E-comic*

Berikut ini adalah bagian awal dalam mengembangkan *E-Comic*:

- 1) Menulis dasar-dasarnya
- 2) Menulis ide sesuai cerita
- 3) Menentukan gaya

b. Bagian 2 Membuat Draf Kasar

Setelah langkah pertama selesai, selanjutnya bagian kedua adalah membuat draf kasar *e-comic*:

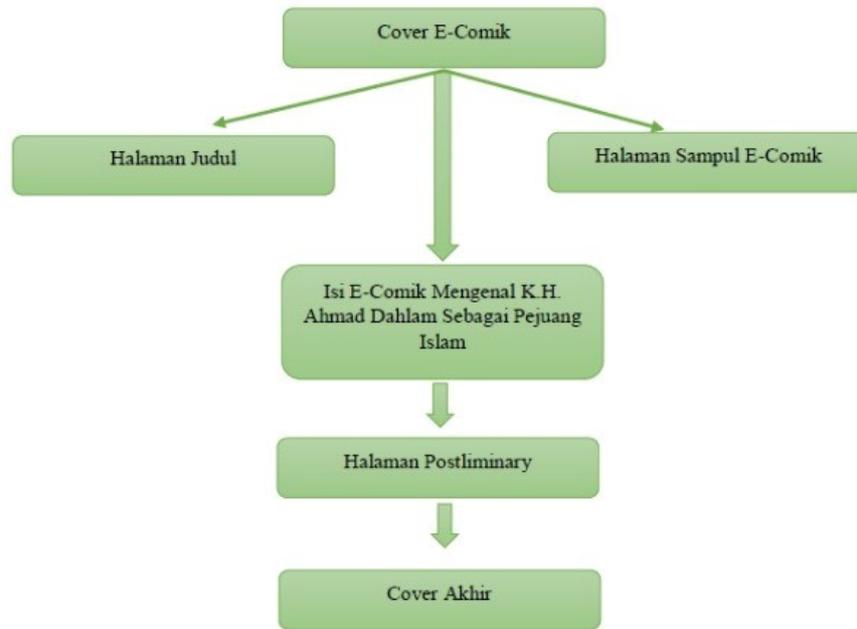
- 1) Membuat naskah menjadi dialog sesuai peran masing-masing
- 2) Menentukan bentuk teks sesuai kebutuhan
- 3) Membuat *frame* yang sesuai

c. Bagian 3 Menggambar *e-comic* menggunakan *pixton*

Bagian ketiga adalah mulai masuk kedalam aplikasi *pixton* untuk membuat *e-comic*. Adapun langkah-langkah menggambar *e-comic* menggunakan *pixton* adalah sebagai berikut :

- 1) Masuk aplikasi *Pixton* menggunakan *E-mail*, klik *my comic* lalu masukan judul karya yang ingin dibuat.
- 2) Siapkan panel untuk membuat *e-comic*, masukan *background* untuk *e-comic*
- 3) Memilih karakter sesuai yang di inginkan
- 4) Mengatur perspektif dengan memilih tab *focus*
- 5) Menambahkan dialog pada karakter dengan memilih tab *words*
- 6) Memilih balon percakapan.
- 7) Mengubah wajah karakter dengan tab *faces*.
- 8) Mengubah pose karakter dengan tab *actions*.
- 9) Menambah *panel* baru dengan *add panel*, dan bisa mengkustomisasi dari mulai warna kulit,

gaya rambut, aksesoris dan lain-lain.



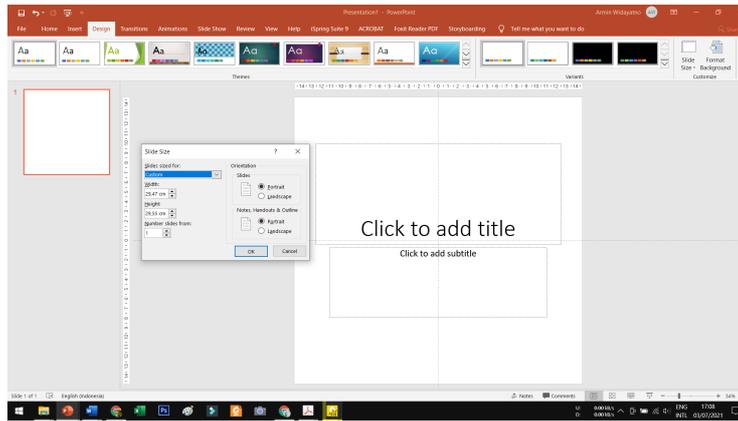
Gambar 2
Flowchart Desain Produk E-comic

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini semua yang sudah dirancang pada tahap desain mulai dikembangkan. Pembuatan *e-comic* ini dilakukan dengan berbantuan aplikasi *website pixton*, dimulai dengan masuk kedalam aplikasi *website pixton* menggunakan *e-mail*.

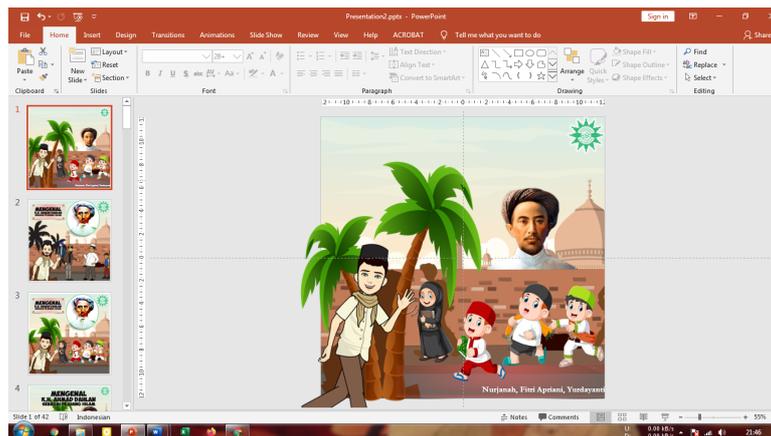
Tahapannya adalah membuka ruang membuat *e-comic*, mulai dengan memilih karakter yang tersedia dalam *pixton* sesuai kebutuhan, mengatur perspektif dengan memilih tab *focus*, menambahkan dialog pada karakter dengan memilih tab *words* serta memilih balon percakapan yang sesuai, mengubah wajah karakter dengan tab *faces*, mengubah pose karakter dengan tab *actions*, menambah *panel* baru dengan *add panel*, dan bisa memilih warna kulit, serta gaya rambut. Berikut ini adalah langkah membuat *cover e-comic* dan langkah membuat *e-comic* berbantuan *pixton*:

- a. Tentukan ukuran *frame* pada powerpoint dengan cara klik tab *design* , lalu klik *slide size*, kemudian klik *custom slide size* lalu tentukan ukurannya 29,47 cm x 29,55 cm.



Gambar 3
Tampilan Desain *Cover*

- b. Klik *insert* lalu klik pilih *picture* untuk menambahkan *background* dari file yang sudah disiapkan berekstensi *.png lalu tambahkan gambar-gambar yang harus ditampilkan di depan *cover*.



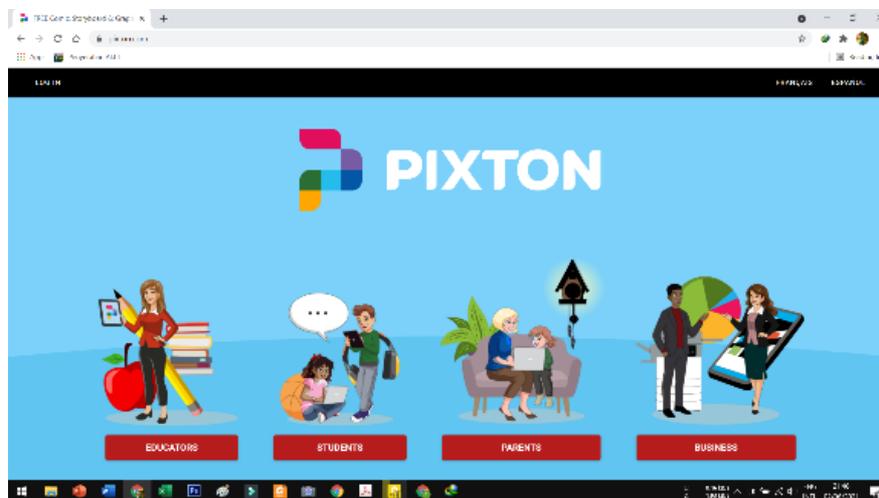
Gambar 4
Tampilan untuk *Background E-comic*



Gambar 5
Tampilan *Cover E-comic*

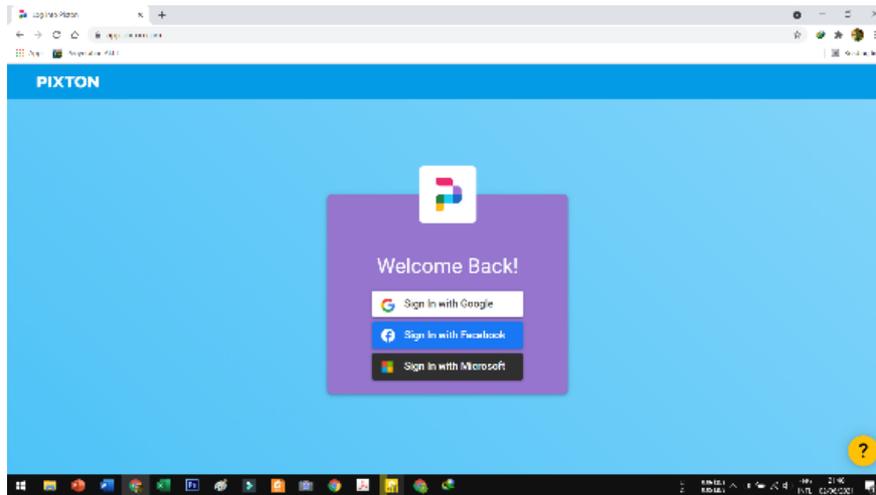
Setelah langkah membuat *cover* selesai, selanjutnya masuk ke langkah pembuatan *e-comic* berbantuan *pixton* dengan menggunakan *website pixton* berbayar. Berikut ini pengembangan media *e-comic* berbantuan *pixton* mengenal K.H Ahmad dahlan :

- 1) Buka alamat www.Pixton.com pada laptop yang telah terhubung internet.

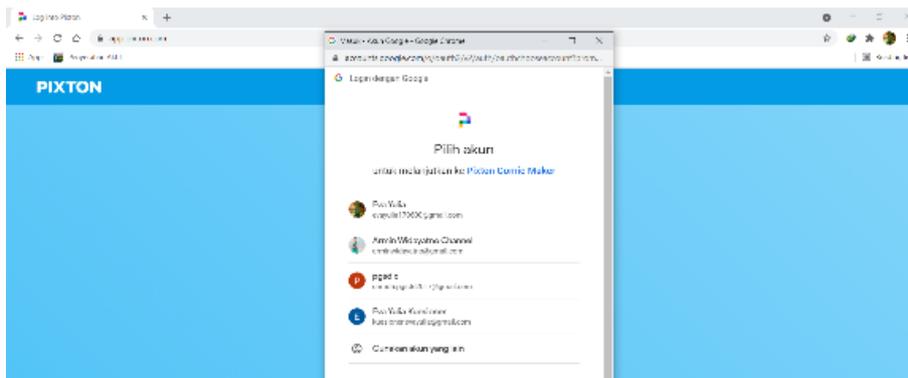


Gambar 6
Tampilan Depan *Pixton*

2) *Log in* kedalam *Pixton* (menggunakan akun *e-mail* dan *password*).

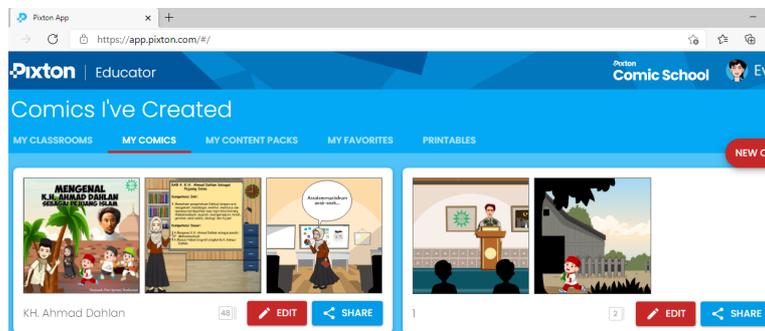


Gambar 7
Tampilan *Log In Pixton*



Gambar 8
Tampilan *Log In* dengan Akun *E-mail*

3) Setelah masuk, Pilih *New Comic*



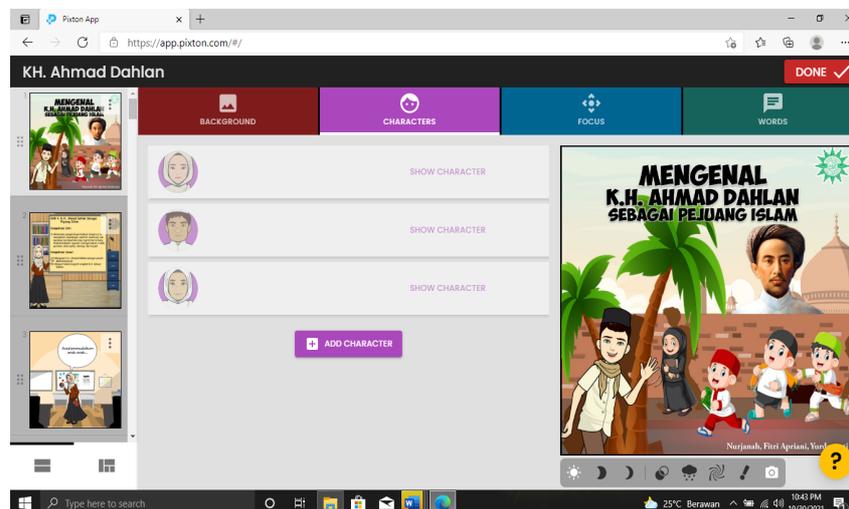
Gambar 9
Tampilan Membuat *New Comic*

- 4) Akan muncul tampilan awal yang terdiri dari *background* dan karakter, serta disekitar kotak komik tersedia *tools* untuk merubah karakter, menambah karakter, menambah teks, menggantikan posisi badan dan memasukan properti.



Gambar 10
Tampilan *Tools* untuk Membuat *Comic*

- 5) Langkah awal dalam membuat isi dalam *e-comic* adalah dengan membuat karakter di dalam *e-comic*. Pada gambar 24 terdapat gaya untuk karakter *e-comic*, karakter yang digunakan adalah Ibu guru, Siswa dan K.H Ahmad Dahlan. Kita bisa memilih karakter pada *Tool characters* .



Gambar 11
Gaya Karakter

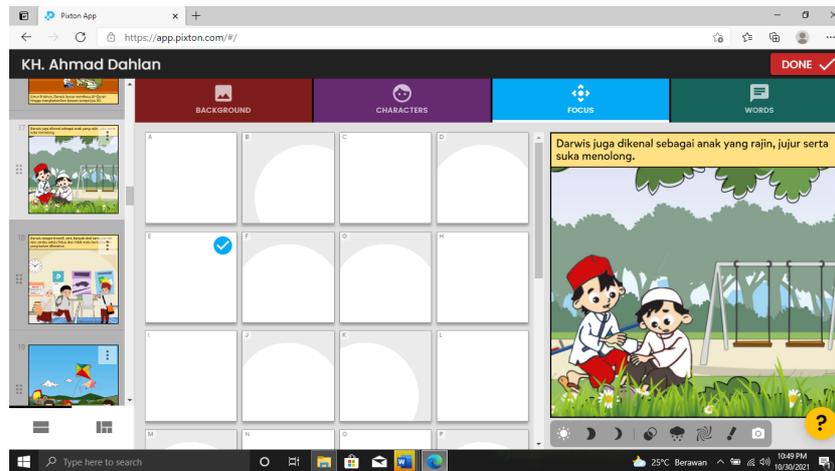
- 6) Menambahkan apa yang sudah kita kreasikan sebelumnya dalam *pixton* dengan pilih simbol kamera pada kanan bawah layar, setelah itu pilih *drop photo or click*, kita bisa

memilih gambar pada file yang sudah disiapkan sebelumnya.



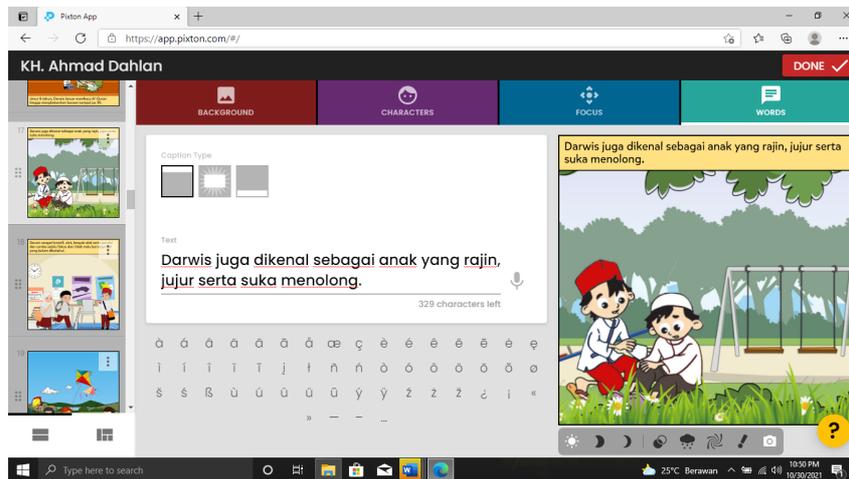
Gambar 12
Tampilan untuk menambahkan gambar dari luar *pixton*

- 7) Mengatur *focus* pada *e-comic* dalam *pixton* dengan pilih menu *berbaca focus* pada *pixton*, dan kita bisa mengatur sesuai yang ada di pilihannya.



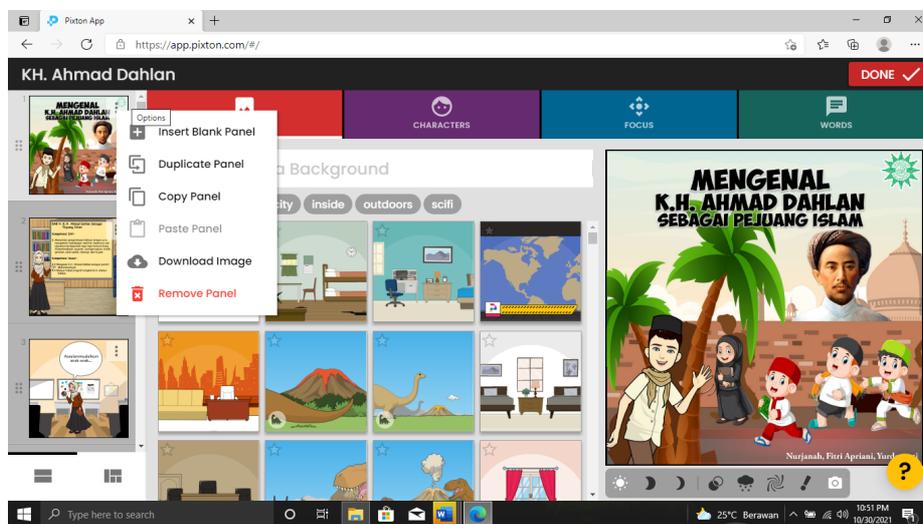
Gambar 13
Tampilan untuk Mengatur *Focus*

- 8) Menambahkan balon percakapan untuk dialog pada setiap cerita *e-comic* dengan pilih pada menu *words* yang terdapat dalam *pixton*. Tuliskan sesuai dengan dialog yang sudah di rancang sebelumnya, ukuran balon percakapan dan ukuran *font* tergantung banyak atau tidaknya tulisan dialog yang di isi. *Font* yang digunakan pada *e-comic* adalah *font* bawaan dari *pixton*, sehingga tidak dapat kita atur untuk *gaya font*.



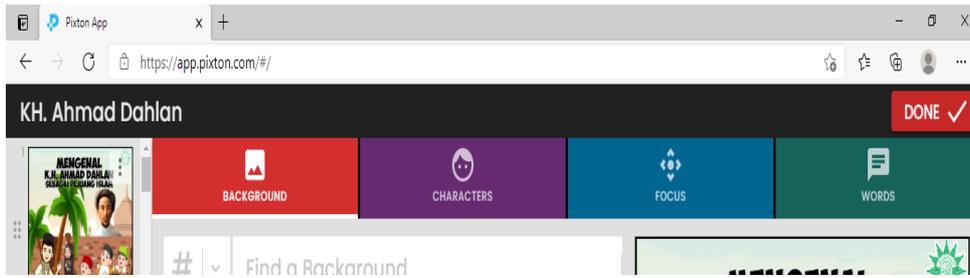
Gambar 14
Tampilan *Words* untuk Membuat Dialog *E-comic*

- 9) Menambahkan panel atau *slide* selanjutnya, menghapus panel, duplikat panel bisa kita lakukan dengan klik simbol titik tiga yang berada di kiri layar diatas setiap panel. Kita juga bisa menggeserkan panel atau mengatur tempatnya dengan menggesernya langsung dengan menarik panel.



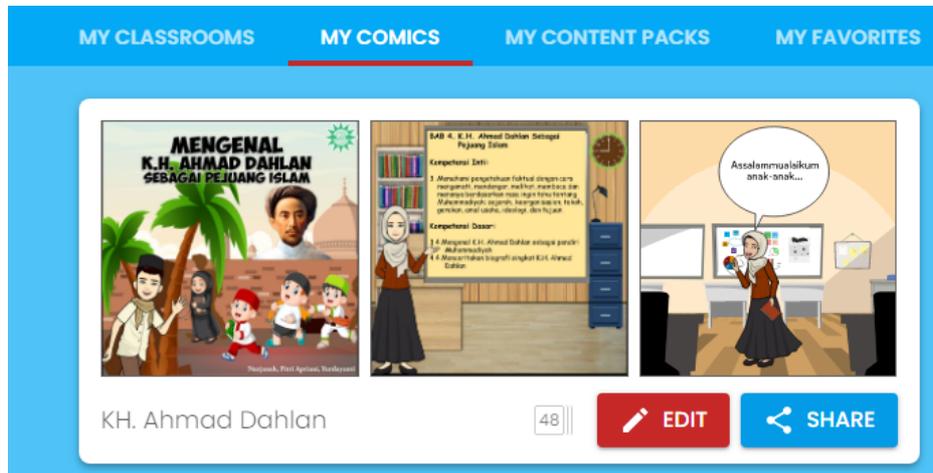
Gambar 15
Tampilan untuk Mengatur Panel, Duplikat dan Menghapus Panel

- 10) Selanjutnya, setelah semuanya selesai kita bisa klik *done* pada kanan atas layar

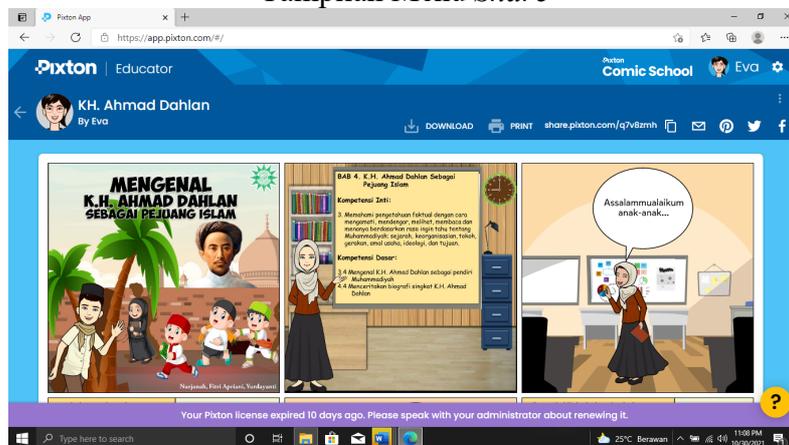


Gambar 16
Tampilan *Done*

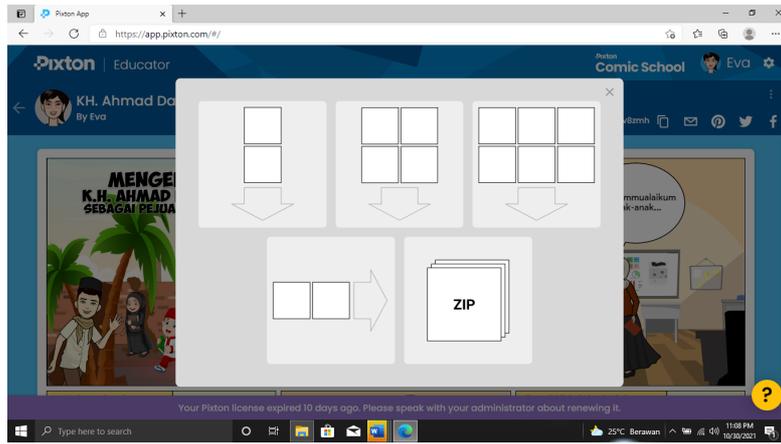
11) Menyimpan karya yang sudah jadi dengan pilih menu *share*. Maka akan muncul beberapa pilihan yaitu kita bisa membagikan link nya dengan menyalinkan atau membagikannya menggunakan beberapa aplikasi yang tersedia, kita bisa langsung menyimpannya dengan pilih *download* dan akan muncul pilihan beberapa *frame*.



Gambar 17
Tampilan Menu *Share*

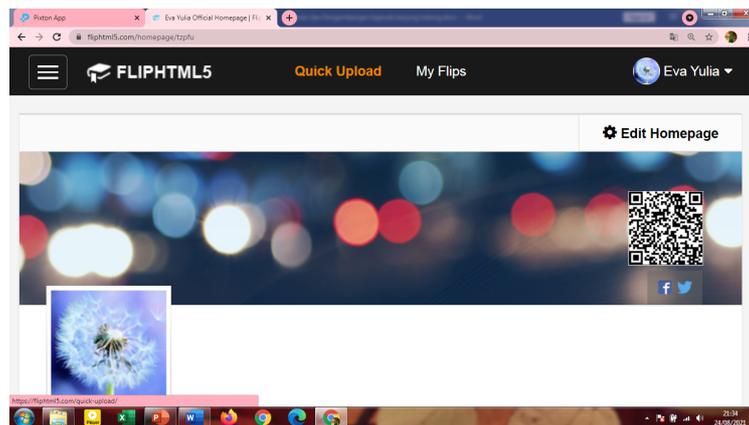


Gambar 18
Tampilan Pilihan untuk Menyimpan *E-comic*

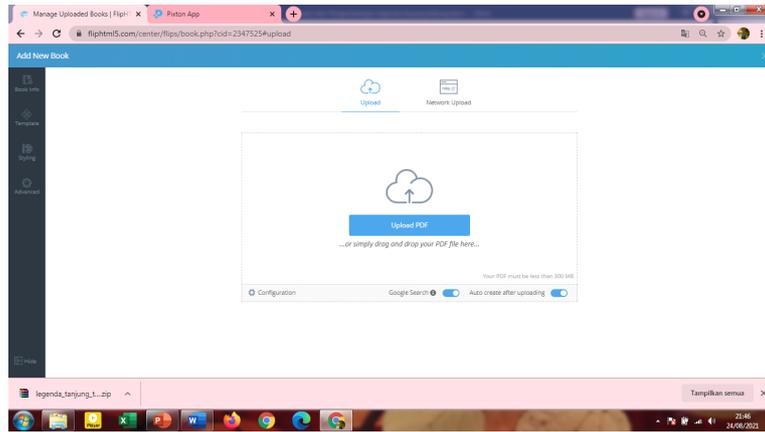


Gambar 19
Tampilan *Frame E-comic* dari *Pixton*

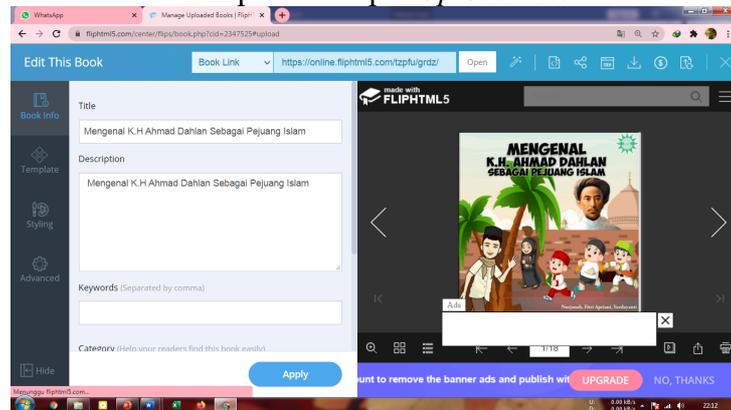
- 12) Setelah semua selesai, selanjutnya masuk kedalam pembuatan menjadi buku *online* dengan menggunakan *fliphtml5*. Setelah cerita *e-comic* menjadi format pdf*, buka *website fliphtml5* lalu pilih *quick upload*, akan muncul pada layar *upload pdf**. *File* bisa kita tarik ke tempat tersebut dan tunggu selesai upload sampai 100%. Buatlah judul untuk *e-comic* yang terletak pada kiri layar *tittle* dan *description* lalu klik *apply* pada kiri bawah layar. Setelah semua selesai maka link *e-comic* biografi K.H Ahmad Dahlan bisa dibagikan kepada orang lain.



Gambar 20
Tampilan untuk Menu *upload*



Gambar 21
Tampilan Tempat *Upload File*



Gambar 22
Tampilan untuk membuat Judul pada *E-comic*

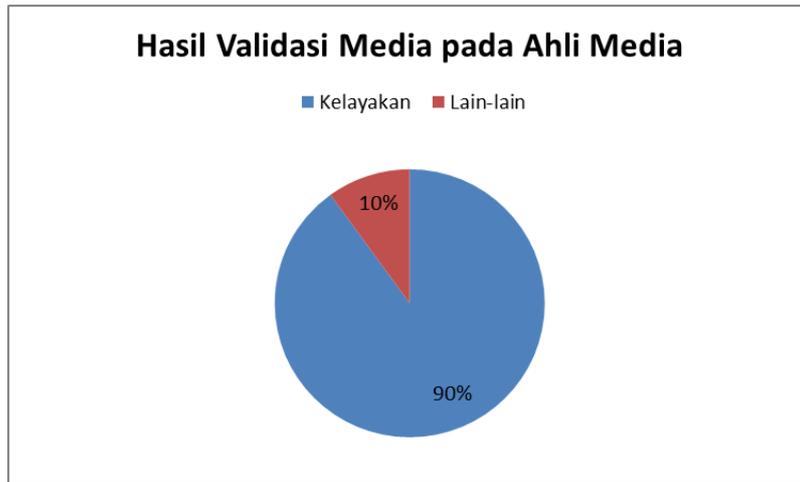
Setelah semua selesai dan media *e-comic* sudah jadi, media di validasi ke validator.

Tujuan validasi media adalah untuk mendapatkan media yang layak digunakan. Validator tersebut terdiri dari satu ahli media dan dua ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media 1 dilakukan oleh Bapak M. Iqbal Arrosyad, M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Penilaian hasil validasi oleh ahli media diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Berikut ini hasil penilaian oleh ahli media.

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{94}{105} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$



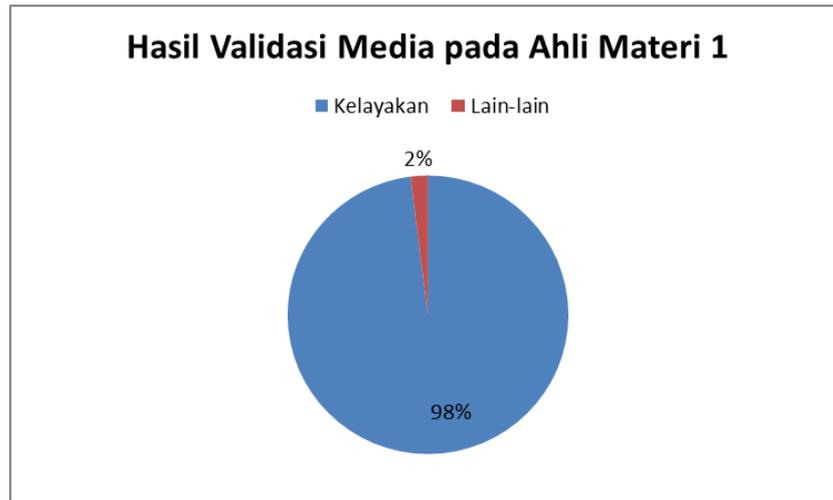
Gambar 23
Grafik Hasil Validasi Media pada Ahli Media

Berdasarkan data dan tabel hasil validasi ahli media yang dilampirkan, hasil validasi ahli media memiliki nilai persentase 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *e-comic* biografi K.H Ahmad dahlan berdasarkan aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika dan keamanan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa media tersebut dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya tanpa revisi.

b. Validasi Media pada Ahli Materi 1

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Tohir, M.Pd. Penilaian hasil validasi oleh ahli materi diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi.

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{83}{85} \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

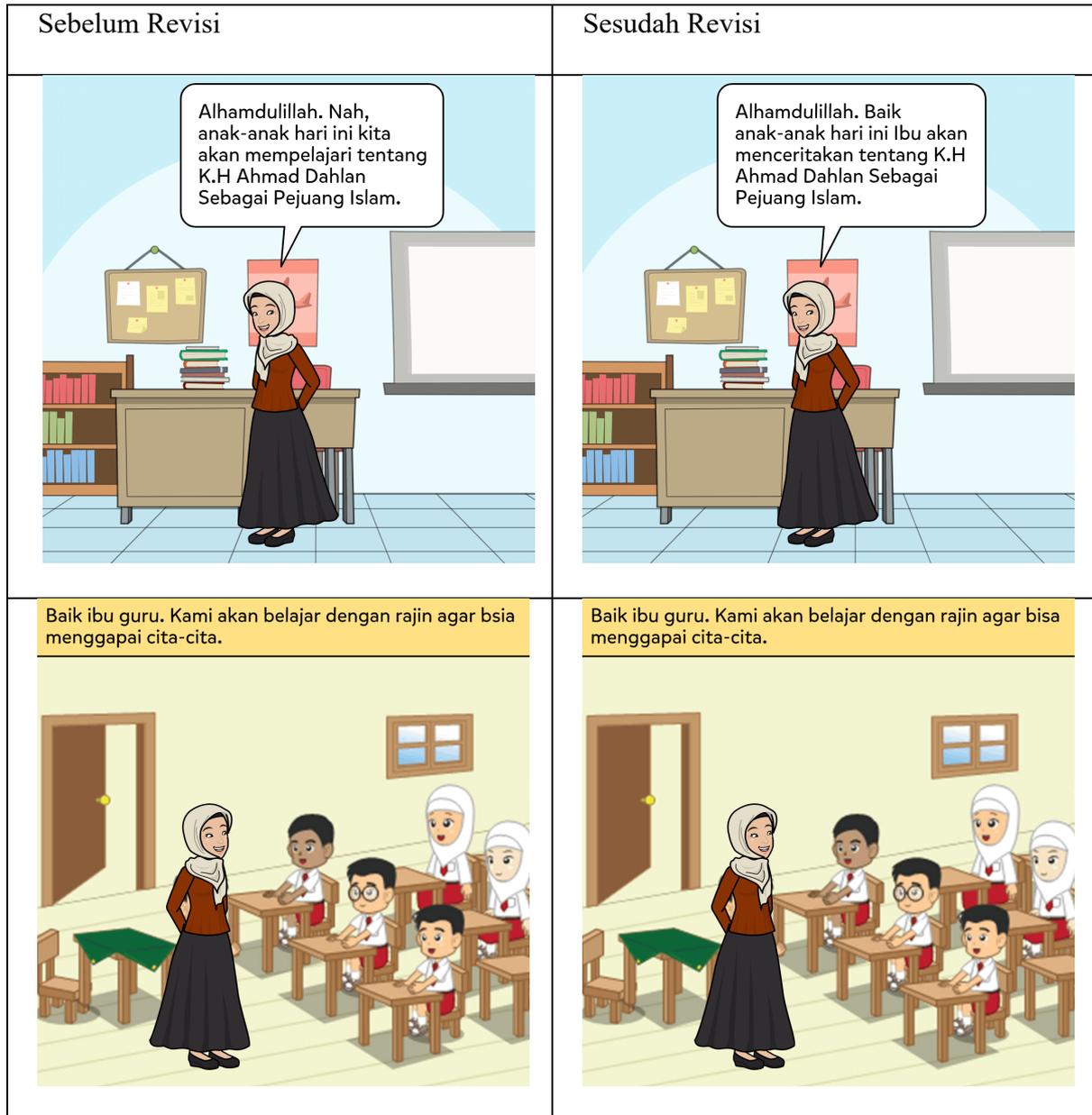


Gambar 24
Grafik Hasil Validasi Media pada Ahli Materi 1

Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai keseluruhan dengan presentase yaitu 98%. Menunjukkan bahwa media *e-comic* Biografi K.H Ahmad Dahlan termasuk dalam kategori sangat layak. Dalam penilaian media berdasarkan aspek materi, ahli materi 1 memberikan saran agar diperbaiki pada beberapa bagian yaitu :

- 1) Lembar 7 kata ume (terlalu sering menggunakan kata/bahasa “Nah Anak-anak” dalam bahasa pengantar pertama, bisa menggunakan kata “Baik Anak-anak, hari ini Ibu akan menceritakan”)
- 2) Lembar 45 (pada penutup cerita, kata “Bsia” diganti “Bisa”)

Berikut perbandingan *e-comic* sebelum revisi dan sesudah revisi untuk valiasi media pada aspek materi 1, disajikan oleh Gambar 25



Gambar 25
E-comic sebelum revisi dan sesudah revisi

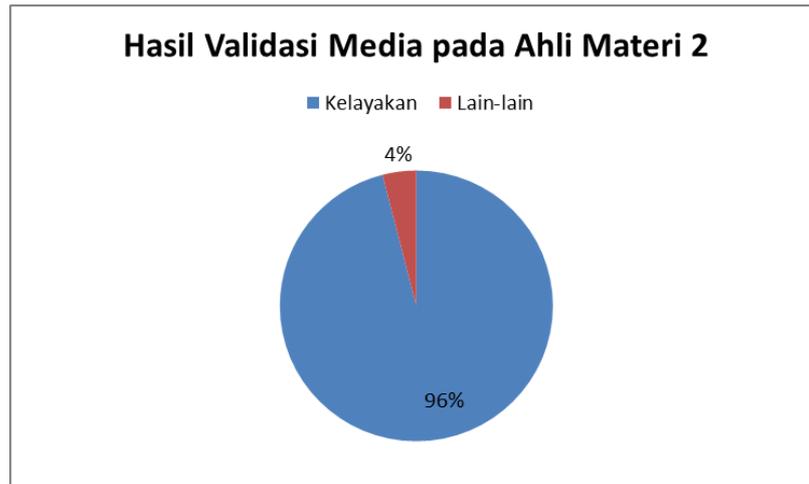
c. Validasi Media pada Ahli Materi 2

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Rizki Afrie, M.Pd. Penilaian hasil validasi oleh ahli materi diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi yang disajikan oleh Gambar 26.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{82}{85} \times 100\%$$

= 96%



Gambar 26
Grafik Hasil Validasi Media pada Ahli Materi 1

Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai keseluruhan dengan presentase yaitu 96%. Menunjukkan bahwa media *e-comic* Biografi K.H Ahmad Dahlan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi.

4. *Developmental Testing* (pengujian pengembangan)

Melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik. Suharsimi Arikunto, (2013: 254) mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 4-5 siswa dan uji coba lapangan 15-50 siswa.

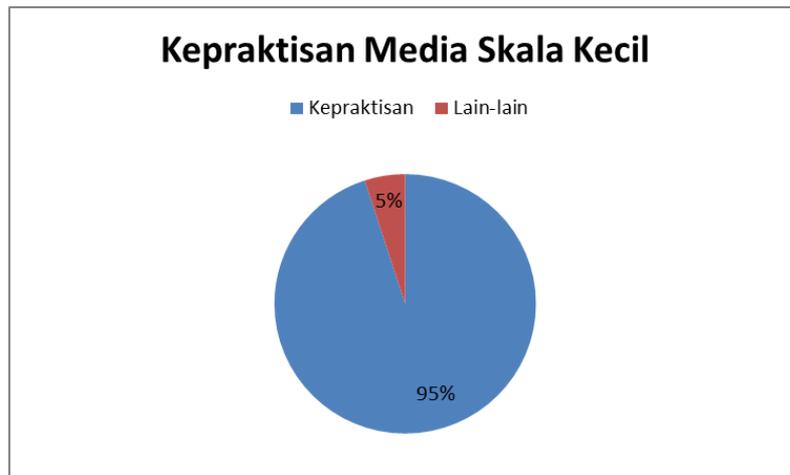
Jadi, Saat pelaksanaan uji coba dilakukan dua kali, uji coba kelompok kecil pada pengembangan dengan jumlah 7 siswa serta uji coba kelompok besar dengan jumlah 23 siswa.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang sudah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, selanjutnya melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 7 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba

skala kecil yang dilaksanakan maka persentase 95% dapat dinyatakan tingkat kepraktisannya

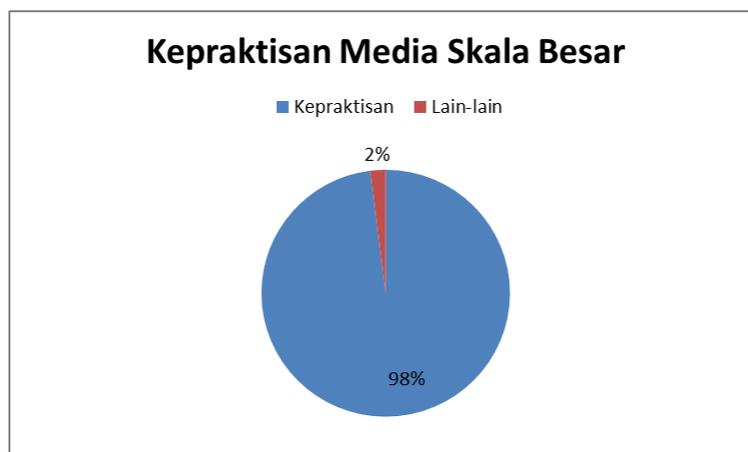
adalah “sangat praktis” dan tidak revisi. Dari data angket yang di dapat pada uji coba kelompok kecil disajikan pada Gambar 27.



Gambar 27
Grafik Kepraktisan Media Uji Skala Kecil

b. Uji Coba Kelompok Besar

Produk yang telah di uji coba dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 23 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang dilaksanakan maka persentase 98% dapat dinyatakan tingkat kepraktisannya adalah “sangat praktis” dan tidak revisi. Uji coba di kelompok besar terhadap pengembangan diperoleh hasil responden yang disajikan pada Gambar 28.



Gambar 28
Grafik Kepraktisan Media Uji Skala Besar

PENUTUP

1. Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan prosedur pengembangan pada penelitian R&D ini menggunakan desain Four-D Model (4D) yaitu: (1) Define (pendefinisian); (2) Design (perancangan); Develop (pengembangan); dan (4) Disseminate (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Toboali dengan subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah dua orang dosen ahli, satu orang guru dan siswa kelas III. Subjek validasi ahli adalah dosen-dosen yang sudah berpengalaman dalam memvalidasi hasil pengembangan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu Tes dan Non Tes. Tes dilakukan dengan Pretest dan Posttest. Sedangkan Non Tes yaitu dengan observasi, penyebaran angket, dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis melalui kualitatif dan kuantitatif.

2. Saran

Dengan adanya beberapa hal yang harus diperbaiki, seperti bentuk huruf yang kurang sesuai, serta kesesuaian warna. Maka diadakan perbaikan dan revisi guna mencapai nilai yang tinggi untuk uji coba pada uji lapangan. Maka pada dasarnya media ini diharapkan dapat dikembangkan sebagai salah satu media belajar bagi siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Dikdasmen PP Muhammadiyah. (2007). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*.
- Dikdasmen PP Muhammadiyah. (2018). *Pendidikan Kemuhammadiyahan SD/MI Muhammadiyah*.
- Handayani, A. B., Widodo, H., & Wahyudi, W. E. (2019). Penerapan Kurikulum Ismuba Terhadap Pembentukan Karakter Islami Siswa SMP Muhammadiyah Banguntapan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 231-243.
- Ibnu Burdah. (2013). *Pendidikan Karakter Islami*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Mata MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman. Vol. 12 No. 01 Januari-Juni 2022

Pelajaran Fiqh Kelas VIII. Eduudena. 1(1) :1-8.

M.a, A., Arifin, S., & Fajri, M. D. (2021). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI KULIAH KEMUHAMMADIYAHAN BERBASIS PEMBERDAYAAN KELUARGA DHUAFU. *Muaddib : Studi Kependidikan dan Keislaman*, 1(1), 20–39. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4365>

Sugiyono, P. D. (2013). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D [Quantitative and qualitative and R & D research methods]. Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Arifin, J., & Tajab, M. (2021). IMPLEMENTASI MEDIA E-COMIC DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI FILOSOFI SAINS DAN ISLAM PADA SENI REYOG PONOROGO. *Muaddib : Studi Kependidikan dan Keislaman*, 1(2), 88–99. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4321>

Usep Kustiawan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang: Gunung Samudera.

Wahrudin, B. (2018). Model Pembelajaran Afektif dan Psikomotorik Al-Islam dan Kemuhammadiyah; Studi Kasus di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Seminar Nasional Al-Islam dan Kemuhammadiyah.

Wahyuni, H.I. & Puspasari, D. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar MengemukakanDaftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1)