
**E-COMIC STRIP PAI
UPAYA MEMBIASAKAN POLA HIDUP SEHAT ISLAMI
DI ERA COVID-19**

Mochamad Alfin Islamudin¹, Eni Fariyatul Fahyuni²
alfinislamudin7499@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia^{1,2}

Abstract

This study has the following objectives: (1) developing e-comic strips PAI as an effort to get a islamic healthy life in the COVID-19 era. (2) Reviewing the validity, practicality and effectiveness of e-comic strips PAI. The method used in this research is research and development (R&D / Research and Development). This study takes the theory put forward by Borg and Gall by using 9 steps in the study. Sampling was done using probability sampling techniques. The sample in this study were 20 grade 3 MI Keboguyang students. Data collection techniques in this study used a questionnaire. The technique applied in this study is to use the one sample t test technique. The results of this study are (1) This development research produced a product in the form of e-comic strips PAI subjects in Thaharah material. (2) Validity value obtained from e-comic strips PAI is 84 and 83 and declared feasible. The practicality value obtained from the e-comic strip of PAI is 86%. This product was declared effective by marked differences in the average value of student learning outcomes between before using the e-comic strip PAI that is equal to 67,35 with after using the e-comic strip PAI with an average value of 87,45. So, it can be concluded that e-comic strip PAI is very feasible, practical, and effective to be used in learning activities.

Keywords: *E-comic strip, PAI, islamic healthy life*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yakni (1) mengembangkan *e-comic strip* PAI sebagai upaya membiasakan pola pola hidup sehat islami di era COVID-19. (2) Menelaah tentang kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan daripada *e-comic strip* PAI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D / *Research and Development*). Penelitian ini mengambil teori yang dikemukakan Borg dan Gall dengan menggunakan 9 langkah dalam penelitian. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Probability sampling*. Sampel dalam penelitian ini yakni 20 peserta didik kelas 3 MI Darussalam Keboguyang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik yang diaplikasikan dalam penelitian kali ini yakni memakai teknik *one sample t test*. Hasil dari penelitian ini yakni (1) Penelitian pengembangan ini membuahakan produk berupa *e-comic strip* mata pelajaran PAI pada materi *thaharah*. (2) Nilai kevalidan yang diperoleh dari *e-comic strip* PAI sebesar 84 dan 83 serta dinyatakan layak. Nilai kepraktisan yang diperoleh dari *e-comic strip* PAI sebesar 86%. Produk ini dinyatakan efektif dengan ditandai adanya perbedaan nilai rata – rata hasil belajar peserta didik antara sebelum menggunakan *e-comic strip* PAI yakni sebesar 67,35 dengan sesudah menggunakan *e-comic strip* PAI sebesar 87,45. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *e-comic strip* PAI sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *E-comic strip, PAI, hidup sehat Islami*

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease atau yang biasa disebut dengan COVID-19 telah menjadi wabah yang sangat mematikan (Purwanto et al., 2020). Sejak ditemukannya virus ini di Wuhan, hampir di seluruh penjuru dunia terjangkit virus ini (Fardin, 2020). Hal ini sangat berimbas dalam berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya yakni pada sektor pendidikan. Dalam mengatasi penyebaran yang lebih luas, pemerintah di setiap negara membuat berbagai macam kebijakan (Lulus Mufarikhah, 2020). Kebijakan pemerintah yang dirasa dapat mengganggu kegiatan pembelajaran yakni karantina mandiri (Nurkholis, 2020). Dengan adanya kebijakan tersebut, maka pendidikan di era virus covid ini mengalami perubahan model pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan bisa dilihat dari banyaknya lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara daring (Nurkholis, 2020). Pembelajaran daring yang ada, rata – rata pendidik dan peserta didik belum memiliki kesiapan dalam pelaksanaannya (Purwanto et al., 2020).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara daring, kebanyakan dari pendidik hanya memberikan tugas yang bersifat tekstual. Dimana hal ini berbanding terbalik dengan kebiasaan peserta didik pada usia sekolah dasar yang suka belajar dan bermain (Purwanto et al., 2020). Tugas yang diberikan kepada peserta didik hanya berfokus pada perkembangan kognitif peserta didik. Sedangkan peserta didik tingkat sekolah dasar, sangat membutuhkan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan sektor afektif serta psikomotor mereka. Dengan begitu, peserta didik menjadi pribadi yang berpengetahuan luas dan berbudi luhur. Jika model pembelajaran daring tetap seperti ini, dapat diprediksi bahwa pesan yang hendak disampaikan oleh pendidik sangat sulit untuk sampai ke peserta didik.

Pada mata pelajaran PAI kelas 3 MI materi *thaharah*, peserta didik dituntut bisa mempraktikkan secara langsung. Mata pelajaran PAI terutama bab *thaharah* bukan hanya membahas tentang wudu, akan tetapi juga membahas bagaimana membersihkan seluruh tubuh (Najed, 2018). Karena adanya pembelajaran daring seperti sekarang ini, sangat tidak memungkinkan bagi pendidik untuk menjelaskan secara langsung di depan kelas. Peserta didik juga kesulitan dalam menerapkan pelajaran yang disampaikan, seperti pentingnya menjaga kebersihan. Pembelajaran daring yang ada sekarang lebih

terasa monoton dan bersifat tekstual (Nurkholis, 2020). Pendidik lebih banyak menjelaskan dengan melalui oral saja, yakni berpusat pada penjelasan pendidik. Hal ini mengakibatkan timbul rasa bosan dikalangan peserta didik (Kanti, Suyadi, & Hartanto, 2018). Perlu adanya suatu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satunya yakni media cerita bergambar.

Pada penelitian sebelumnya, dipaparkan bahwa media cerita bergambar sangat efektif meningkatkan kemampuan membaca peserta didik (Fahyuni & Bandono, 2015). Temuan yang didapatkan yakni media cerita bergambar ketika diujikan kepada peserta didik dalam skala besar mendapat nilai 88%. Dimana hal ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar sangat efektif dan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian selanjutnya, media cerita bergambar kemudian dikembangkan lagi menjadi media komik yang berdasarkan penelitian dari yoga, dibuktikan bahwasannya media komik dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Pratama, 2018). Pada pembelajaran siklus ke-1 diperoleh persentase 70%. Persentase ini meningkat pada siklus ke-2 yakni sebesar 92%. Media komik dirasa sangat efektif jika diterapkan dalam dunia pendidikan. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohati yang membuktikan bahwa media pembelajaran komik matematika berbasis PBL memenuhi kriteria keefektifan (Syukri, Winarni, & Hidayat, 2018), yaitu berpijak pada hasil belajar peserta didik yang tuntas sesuai KKM sebesar 73,69%. Penggunaan media komik dapat diterapkan kedalam kegiatan pembelajaran (Pratama, 2018). Komik juga mampu membangkitkan emosional peserta didik. Sehingga mampu menghipnotis peserta didik untuk terus menerus membacanya. Menurut Adhie, head of business CIAYO Corp mengutarakan bahwa lebih dari 13 juta masyarakat Indonesia giat membaca komik digital. Hal ini diprediksi akan terus meningkat hingga 5 tahun kedepan.

Pada penelitian yang lebih lanjut, dikembangkan sebuah media komik yakni komik strip. Komik strip merupakan pengembangan dari komik dengan bahasa yang lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan antusias peserta didik (Soedarso, 2015). Temuan dari penelitian Meyta dipaparkan bahwasannya komik strip dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Pritandhari, 2016). Kelebihan dari media komik strip bagi pembelajaran sangat beragam. Seperti meningkatkan motivasi peserta

didik dalam belajar, menambah kemenarikan suatu pelajaran, serta mempermudah peserta didik dalam memahami pesan yang hendak disampaikan.

Komik strip yang beredar, sebagian besar masih berupa media cetak (Saputro & Haryadi, 2018). Hal ini dirasa kurang efektif jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian selanjutnya yakni dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik strip digital. Komik strip digital ini sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik tidak terkesan monoton dan peserta didik cenderung tidak merasa bosan (Trika & Ana, 2015). Biaya yang dikeluarkan cenderung lebih ringan. Hal ini dikarenakan instrument pembelajaran yang awalnya berupa media cetak beralih ke media digital. Visual yang dihasilkan memiliki warna yang lebih menarik (Pramesti, Sunendar, & Damayanti, 2020).

Dari banyaknya penelitian mengenai komik yang telah digunakan dalam praktik pembelajaran PAI sebelumnya, peneliti menawarkan sebuah inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan *e-comic strip* PAI. Penelitian yang dilakukan berfokus pada mata pelajaran PAI materi *thaharah*. Komik strip digital PAI yang peneliti kembangkan ini memiliki desain karakter yang lebih islami. Adegan dalam komik digital ini telah disesuaikan dengan protokol kesehatan. Percakapan dalam komik digital memiliki Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh para peserta didik terutama pada tingkatan sekolah dasar. Inti dari pembahasan dalam komik digital ini sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran PAI kelas 3 MI.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan produk media pembelajaran berupa *e-comic strip* PAI, (2) mengetahui kevalidan *e-comic strip* PAI, (3) mengetahui kepraktisan *e-comic strip* PAI, (4) mengetahui keefektifan *e-comic strip* PAI. *E-comic strip* yang dikembangkan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami pentingnya menjaga kebersihan, salah satunya dengan berwudu. *E-comic strip* ini merupakan satu solusi efektif sebagai upaya membiasakan pola pola hidup sehat islami pada peserta didik MI Darussalam Keboguyang di era COVID-19.

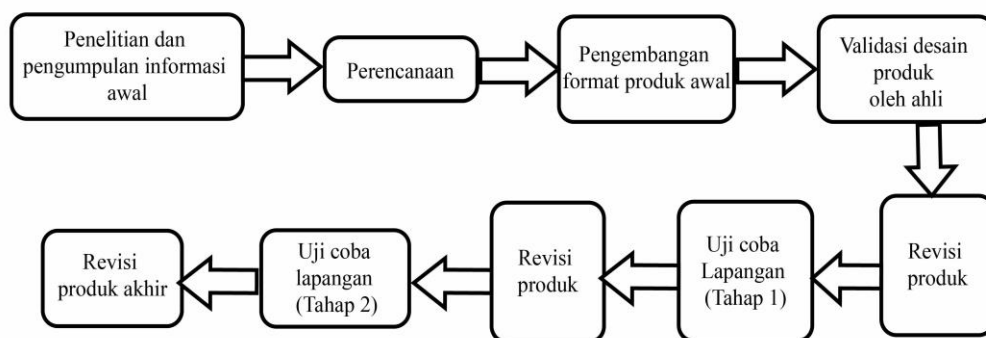
METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering disebut dengan R&D (*Research and Development*). Desain penelitian ini digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk yang nantinya dapat dipergunakan dalam kegiatan pendidikan (Zulkarnain, Firdaos, & Sada, 2019). Proses yang dilewati ketika melakukan penelitian pengembangan yakni menganalisa kebutuhan lapangan, mengembangkan produk, mengevaluasi produk, merevisi, dan mendistribusikan produk (Purnama, 2016). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu inovasi media pembelajaran daring berupa *e-comic strip* PAI pada materi *thaharah* untuk siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.

Desain dari penelitian kali ini menggunakan model penelitian pengembangan yang dicetuskan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall. Model penelitian pengembangan Borg dan Gall ini sangat relevan jika diterapkan pada penelitian dalam ranah pendidikan (Zulkarnain et al., 2019). Tahap – tahap dalam penelitian ini sebagai digambarkan berikut (Syafei, 2019).

Gambar 1.1

Langkah – langkah dalam penelitian pengembangan



Pada penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik ini memberikan peluang sama bagi setiap bagian populasi untuk dijadikan sampel. Peneliti memilih teknik *simple random sampling* yang merupakan teknik pengambilan elemen sample secara *random*. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Keboguyang. Sedangkan kelas 3 dipilih untuk menjadi sampel penelitian. Penelitian menggunakan

sampel sebanyak 20 siswa. Pada uji lapangan skala kecil, peneliti mengambil 6 siswa. Pada uji lapangan skala besar, peneliti mengambil 20 siswa. Nilai KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang harus dilampaui peserta didik yakni sebesar 78.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yakni menggunakan teknik angket atau kuesioner. Kuesioner diberikan pada saat peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Untuk skala yang digunakan oleh peneliti, menggunakan skala Likert dengan tiga opsional tanggapan, yakni (1) Ya, (2) Tidak, (3) Mungkin. Penelitian ini difokuskan untuk: (1) menelaah tentang kevalidan *e-comic strip* PAI dengan memberikan angket kepada tim ahli; (2) untuk menganalisis kepraktisan, peneliti memberikan angket kepada peserta didik; (3) dan untuk menganalisis keefektifn *e-comic strip* PAI, peneliti membagikan beberapa soal terkait dengan materi yang ada pada *e-comic strip* PAI yakni tentang *thaharah*. Teknik analisis data pada penelitian kali ini bertujuan untuk membandingkan rata - rata nilai dari sampel yang diteliti dengan rata – rata nilai dari populasi yang sudah ada. Metode pengujian efektivitas pengembangan *e-comic strip* PAI sebagai upaya membiasakan pola hidup sehat islami di era COVID-19 dilakukan suatu analisis data dengan menggunakan teknik *one sample t test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan teknik kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Instrumen yang di gunakan dala penelitian ini yakni soal pertanyaan sebanyak 6 dan soal pernyataan sebanyak 5. Pada penelitian yang dilakukan, didapatkan data sebagai berikut: (1) adanya perbedaan rata – rata nilai hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan *e-comic strip* PAI, (2) nilai dari kuesioner yang dibagikan mendapat persentase yang tinggi yakni 86%. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dikemukakan bahwa (1) *e-comic strip* PAI dinyatakan valid dengan mendapat skor sebesar 84 dan 83 dan 83, (2) *e-comic strip* PAI dinyatakan praktis dengan memperoleh persentase sebanyak 86%, (3) *e-comic strip* PAI dinyatakan efektif dengan meningkatnya rata – rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *e-comic strip* PAI. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan.

Tahap ke-1 yakni penelitian dan pengumpulan informasi awal. Pada tahap ini, dilakukan suatu analisa tentang kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan *e-comic strip* PAI sebagai upaya membiasakan pola hidup sehat islami di era COVID-19. Sebagian besar dari peserta didik kelas 3 di MI Darussalam Keboguyang mengungkapkan bahwasannya mereka memerlukan inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan. Sehingga mereka lebih dapat merasakan kesenangan dan kebahagiaan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-comic strip* PAI dibutuhkan oleh peserta didik sebagai upaya membiasakan pola hidup sehat islami pada peserta didik di MI Darussalam Keboguyang.

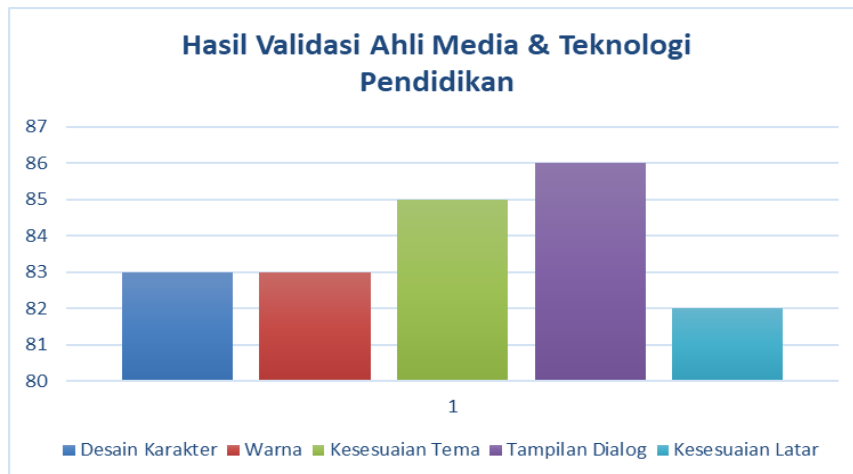
Tahap ke-2 yakni perencanaan serta pengembangan produk awal. Piaget dalam teorinya menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar, berada pada wilayah operasional konkret (Juwantara, 2019). Mereka membutuhkan pembelajaran yang menggunakan data konkret atau jelas (Ibda, 2015). Maka disini direncanakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *e-comic strip*. Anak pada usia sekolah dasar membutuhkan sesuatu yang jelas dalam mempelajari sesuatu (Khiyarusoleh, 2016), seperti komik yang akan dikembangkan ini. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk *e-comic strip* PAI materi PAI. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini yakni kurikulum 13, khususnya pada kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. Pada *e-comic strip* PAI yang akan dikembangkan ini memiliki spesifikasi seperti: (1) Desain karakter yang lebih islami; (2) Adegan dalam *e-comic strip* PAI ini telah disesuaikan dengan protokol kesehatan islami; (3) Dialog yang terjadi dalam *e-comic strip* PAI ini memiliki bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh para peserta didik; (4) warna dari karakter yang sangat berwarna.

Tahap ke-3 yakni melakukan validasi desain produk oleh ahli. Peneliti menyajikan desain produk ini kepada dua ahli. Ahli dalam media dan teknologi pendidikan yaitu Ida Rindaningsih, S.Pd., M.Pd. dan ahli materi yakni Abdul Basith, Lc., M.Pd.I. Uji coba awal dari produk *e-comic strip* PAI ini dilakukan dengan memvalidasi desain produk dan materi yang terkandung dalam produk. Nilai rata – rata yang diperoleh pada tahap validasi ini, dari ahli media dan teknologi pendidikan sebesar

84 serta nilai rata – rata dari ahli materi sebesar 83. Dengan begitu, produk *e-comic strip* PAI ini dinyatakan layak dan dapat diujikan di lapangan.

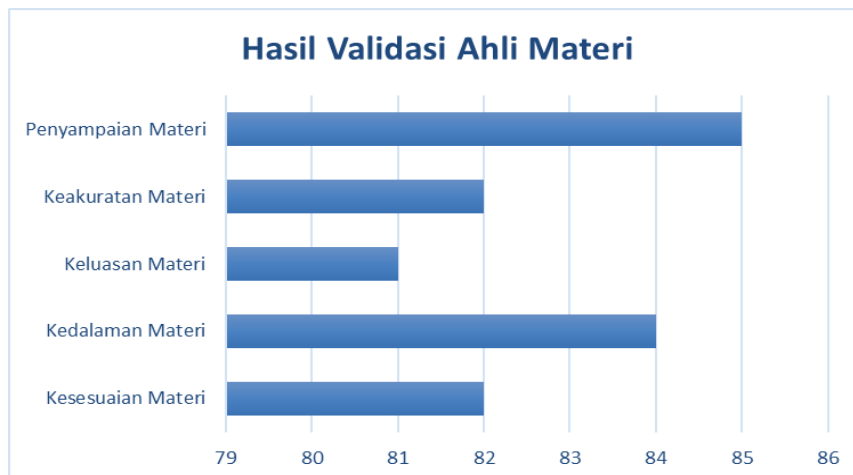
Gambar 1.2

Hasil validasi ahli media dan teknologi pendidikan



Gambar 1.3

Hasil validasi ahli materi



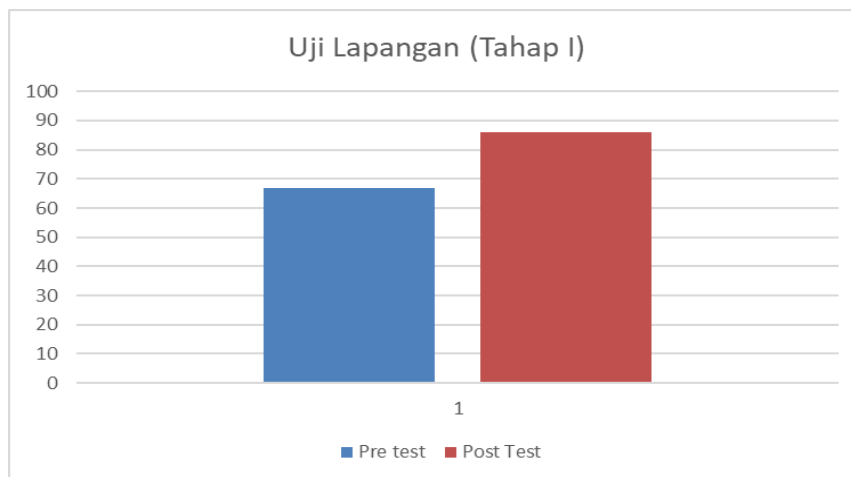
Tahap ke-4 yakni merevisi produk. Dari hasil tahap validasi ahli teknologi pendidikan dan ahli materi maka dilakukan revisi produk yakni: (1) Perbaiki tampilan dari *e-comic strip* PAI agar warnanya lebih konsisten dan nyaman dipandang; (2) Perbaiki adegan dalam komik agar lebih sesuai dengan protokol kesehatan islami, seperti memakai masker dan mencuci tangan dengan sabun; (3) Perbaiki mengenai bahasa agar lebih sederhana dan mudah dipahami pada anak usia operasional konkret;

(4) Perbaiki materi yang hendak disampaikan agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. (5) Perhatikan desain proporsi antara anak – anak dan orang tua.

Tahap ke-5 yakni uji lapangan (tahap I). Dari revisi produk yang telah dilakukan, atas saran dari ahli teknologi pendidikan dan materi, media pembelajaran berupa *e-comic strip* PAI telah siap untuk dilakukan uji coba di ruang lingkup kecil yakni di kelas 3 MI Darussalam Keboguyang dengan jumlah peserta didik sebanyak 6 peserta didik. Tujuan dari tahapan ini yaitu untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media *e-comic strip* PAI. Pada tahap ini, peneliti memberikan 6 pertanyaan dan 5 pernyataan untuk diisi oleh peserta didik. Hasil dari uji lapangan tahap ke-2 yakni, rata – rata hasil belajar peserta didik pada uji coba tahap ke-1 sebelum menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI sebesar 66,83. Setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI, rata – rata hasil belajar peserta didik naik sebesar 86,0.

Gambar 1.4

Hasil uji lapangan (tahap I)



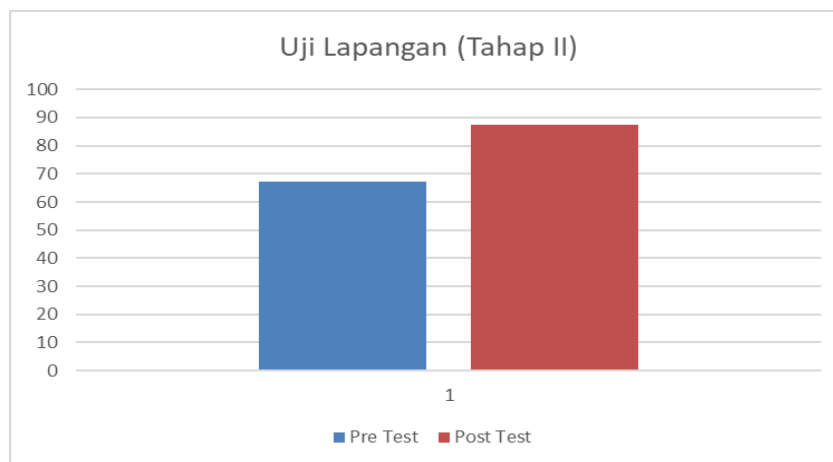
Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami pada uji coba tahap ke-1 setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI. Hal ini menjelaskan bahwa, pengembangan *e-comic strip* PAI dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman peserta didik akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami di MI Darussalam Keboguyang.

Tahap ke-6 akan dilakukan revisi produk kembali. Berdasarkan hasil uji lapangan tahap ke-1 dan hasil konsultasi dengan ahli teknologi pendidikan dan ahli materi, maka diputuskan untuk tidak melakukan revisi produk kembali. Maka dari itu, media pembelajaran *e-comic strip* PAI dapat langsung diujikan pada uji lapangan tahap ke-2 dengan frekuensi yang lebih luas yakni seluruh peserta didik kelas 3 MI Darussalam Keboguyang yang berjumlah 20 peserta didik.

Tahap ke-7 yakni uji lapangan (tahap II). Pada tahap ini dilakukan uji lapangan dalam skala besar yang dilaksanakan di kelas 3 MI Darussalam Keboguyang dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak. Pada tahap ini, peneliti memberikan 6 pertanyaan dan 5 pernyataan untuk diisi oleh peserta didik. Hasil dari uji lapangan tahap ke-1 yakni, rata – rata hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI sebesar 67,35. Setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI, rata – rata hasil belajar peserta didik naik sebesar 87,45.

Gambar 1.5

Hasil uji lapangan (tahap II)



Pada hasil uji lapangan dibuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar serta pemahaman akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami peserta didik di kelas 3 MI Darussalam Keboguyang setelah menggunakan setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI. Hal ini membuktikan bahwa, pengembangan *e-comic strip* PAI sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta pemahaman peserta didik akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islamidi MI Darussalam

Keboguyang. *E-comic strip* PAI dinilai sangat praktis dengan mendapatkan persentase sebesar 86%. Produk ini dinyatakan praktis untuk bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap yang terakhir yakni revisi produk akhir. Berpijak dari hasil konsultasi dengan ahli teknologi pendidikan dan ahli materi, dengan memperhatikan data uji lapangan pada kelompok skala kecil (uji lapangan tahap I) dan kelompok skala besar (uji lapangan tahap II), maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic strip* PAI ini tidak perlu direvisi kembali. Dan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1.1
Data Statistik *One Sample t Test*
One-Sample Statistics

G	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	20	67.3500	6.65918	1.48904
Posttest	20	87.4500	4.37066	.97731

Pada tabel di atas, bisa dilihat bahwa nilai rata – rata pada *post test* tentang pemahaman akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami peserta didik kelas 3 di MI Keboguyang yang menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI lebih besar dari nilai rata – rata pada *pre test* pemahaman peserta didik kelas 3 MI Darussalam Keboguyang yang tidak menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI.

Tabel 1.2
Hasil *One Sample t Test*
One-Sample Test

Test Value = 0						
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Pretest	45.231	19	.000	67.35000	64.2334	70.4666
Posttest	89.480	19	.000	87.45000	85.4045	89.4955

Pada tabel diatas, bisa diperhatikan bahwa nilai dari sig. pada tabel di atas, ialah 0,000. Nilai tersebut tidak lebih besar dari nilai α yang digunakan (0,05) yakni $0,000 < 0,05$. Artinya, ada perbedaan yang nyata antara pemahaman peserta didik tentang pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami pada saat *pre test* dengan pemahaman peserta didik pada saat *post test* dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic strip* PAI di MI Darussalam Keboguyang. Berdasarkan hasil dari *pre test*, didapatkan nilai sebesar 67,35 dan untuk hasil *post test* didapatkan nilai sebesar 87,45. Hasil ini telah melampaui dari nilai KKM yakni 78. Maka, media pembelajaran *e-comic strip* PAI dapat meningkatkan pemahaman akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami peserta didik di MI Darussalam Keboguyang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Yoga mengemukakan bahwa media komik dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Pratama, 2018). Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan Meyta Pritandhari yang mengungkapkan bahwa komik strip mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Pritandhari, 2016). Hasil ini juga diperkuat dengan temuan Rohati yang mengemukakan bahwa media komik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Syukri et al., 2018). Dengan demikian, peserta didik diharapkan tidak hanya meningkat hasil belajarnya saja, akan tetapi peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari – hari. Salah satunya yakni dengan cara peserta didik menjaga dan membiasakan pola hidup sehat secara islami di era COVID-19 seperti yang terdapat pada *e-comic strip* PAI yang telah dikembangkan. Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu solusi bagi pendidik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik akan pentingnya membiasakan pola hidup sehat islami di MI Darussalam Keboguyang melalui penggunaan *e-comic strip* PAI yang dikembangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil data yang telah diolah dan dianalisis, maka peneliti memperoleh beberapa kesimpulan yakni: Pertama: penelitian ini menghasilkan produk berupa *e-comic strip* PAI. Kedua: *e-comic strip* PAI dinyatakan layak dan dapat diujikan di lapangan. Ketiga: Dari hasil uji coba lapangan, didapatkan bahwa media pembelajaran *e-comic strip* PAI ini terbukti praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Keempat: media

pembelajaran *e-comic strip* PAI ini sangat efektif dengan adanya perbedaan rata – rata hasil belajar serta pemahaman peserta didik yang mengaplikasikan dengan yang tidak mengaplikasikan media pembelajaran *e-comic strip* PAI di MI Darussalam Keboguyang. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal, yakni: Pertama: Bagi pendidik, hendaknya *e-comic strip* PAI ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI, khususnya untuk meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga kebersihan. Kedua: Bagi peneliti lainnya, media pembelajaran ini terbatas pada media digital yang belum tertampung dalam suatu wadah, sangat disarankan mencoba membuat aplikasi khusus untuk komik pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Fahyuni, E. ., & Bandonono, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 1–17.
- Fardin, M. A. (2020). COVID-19 Epidemic and Spirituality: A Review of the Benefits of Religion in Times of Crisis. *Jundishapur Journal of Chronic Disease Care, In Press*(In Press), 26–29. <https://doi.org/10.5812/jjcdc.104260>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184 dan 83/jpe.v12i1.7642>
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Dialektika Jurusan PGSD*, 5(1), 1–10.
- Lulus Mufarikhah. (2020). Studi Kepustakaan Tentang Dampak Wabah COVID-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BK UNESA*, 11(4), 599–609.
- Najed, N. H. (2018). *Fikih Islam dan Metode Pembelajarannya (Thaharah, Ibadah dan Keluarga Muslim)* (N. Muhammad Makki, ed.). Parepare: Umpar Press.
- Nurkholis. (2020). Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah. *Pgsd*, 6(1), 39–49. Retrieved from <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JPS>
- Pramesti, U. D., Sunendar, D., & Damayanti, V. S. (2020). Komik Strip Sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pademi COVID-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–54.
- Pratama, Y. A. (2018). Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 347. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.4123>
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 1–7.

<https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.631>

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Saputro, G. E., & Haryadi, T. (2018). Edukasi Kampanye Anti Hoax Melalui Komik Strip. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan*, 03(02), 94–111.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Syafei, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik Sma Negeri Di Kota Bandar Lampung. *Al-Tadzkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 137–158. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3631>
- Syukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA / Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>
- Trika, I. K., & Ana, A. (2015). Teaching English For Young Learners Using a Digital Comic Strip. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 71–79.
- Zulkarnain, F., Firdaos, R., & Sada, H. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist. *Al-Tadzkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 265–274.