

Penggunaan Co-Book (Digital Comic dan E-Book) Kisah Hijrah Rasulullah SAW sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Swasta Tulis Bagan Asahan

Haris Purwanto^{1*}, Rizki Arief Efendi², Khairun Nikmah³

^{*1, 2, 3} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

^{*1}email: haris.purwanto190@gmail.com

²email: amarhekia@gmail.com

³email: khairunnikmah483@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article history: Received: February 25, 2024 Revised: March 23, 2024 Accepted: April 21, 2024 Available Online: May 30, 2024</p>	<p>Educational media is an important component of the learning process. The development of educational media needs to be carried out in line with the demands of current developments, but this depends on the teacher's ability to operate technology. Using technology in educational activities can be seen as a backup plan to offset students' declining interest in learning. The analytical method used by researchers is called qualitative analysis. In this study, the researchers used the design and development (D&D) paradigm and growth studies. Data collection techniques used by researchers include questionnaires, observations, and questionnaires given to teachers and students. Therefore, Di Co-Book has decided to address the above-mentioned issues. Co-Book is an online bookstore featuring digital books and comics with animated graphics that encourage readers to engage with the content.</p>
<p>Keywords: E-Book, Media, Pembelajaran</p>	<p>ABSTRAK</p>
<p>Please cite this article: Purwanto, H, Rizki Arief, E., Nikmah, K. (2024). "Penggunaan Co-Book (Digital Comic dan E-Book) Kisah Hijrah Rasulullah SAW sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Swasta Tulis Bagan Asahan" Integrasi: Jurnal Studi Islam dan Humaniora, 2 (2), 106-119</p>	<p>Media pendidikan adalah komponen penting dari proses belajar. Pengembangan media edukatif perlu dilakukan secara sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman, tetapi hal ini adapat pada kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Menggunakan teknologi dalam kegiatan pendidikan dapat dilihat sebagai rencana cadangan untuk mengimbangi penurunan minat siswa dalam belajar. Metode analisis yang digunakan oleh para peneliti disebut analisis kualitatif. Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan paradigma desain dan pengembangan (D&D) dan studi pertumbuhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh para peneliti termasuk kuesioner, pengamatan, dan angket atau kuesional yang diberikan kepada guru dan siswa. Oleh karena itu, Di Co-Book telah memutuskan untuk</p>

	mengatasi masalah yang disebutkan di atas. Co-Book adalah toko buku online yang menampilkan buku digital dan komik dengan grafis animasi yang mendorong pembaca untuk terlibat dengan konten.
Page: 106-119	Copyright© 2024. Integrasi: Jurnal Studi Islam dan Humaniora . This is an open access article under the CC-BY-SA licence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

A. Introduction

Siswa di Sekolah Dasar Swasta Tulis Bagan Asahan mengalami jenis pendidikan yang sangat berbeda; mereka melihat belajar sebagai aktivitas yang menegangkan. Ini karena mereka merasa ragu-ragu untuk belajar karena teman sekelas mereka di sekolah dasar sebagian besar terlibat dalam bermain game. Hal ini karena proses belajar sangat berulang dan tidak memenuhi kebutuhan siswa. Dengan demikian, ini dapat mengurangi keengganan dan keinginan siswa untuk belajar (Ratnawati & Werdiningsih, 2020).

Namun, situasi ini tidak sepenuhnya memuaskan karena penggunaan media instruksional. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa selama proses belajar. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan oleh guru mereka tanpa merasa dipaksa atau tidak nyaman (Sartika et al., 2020). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran ini dan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menguntungkan, beberapa media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa diperlukan. (Nurjanah et al., 2021). Inovasi dalam pendidikan dapat dilakukan melalui penggunaan media atau metode pengajaran inovatif berdasarkan teknologi. (Aeni et al., 2022). Media pendidikan menarik sekarang dapat dengan mudah dibuat dan diperoleh melalui kemajuan teknologi, seperti video animasi, kuis interaktif, e-book, dan banyak lagi. Ketika menggunakan teknologi e-learning, guru didorong untuk memiliki keterampilan yang diperlukan (Budiyono, 2020).

Materi belajar yang menghibur siswa dapat disesuaikan dengan minat mereka, mirip dengan buku-buku komik. Ketika komik digunakan sebagai media instruksional, siswa mungkin mengalami sensasi kegembiraan saat membaca, terutama jika mereka adalah siswa visual. Ini karena menggunakan media instruksional yang selaras dengan gaya belajar siswa adalah cara terbaik untuk mencapai tujuan dengan cepat meninjau materi kursus (Panjaitan et al., 2022).

Tetapi pembuatan komik masih sebagian besar digunakan untuk media grafis, oleh karena itu komik sebagai media pendidikan diperlukan dan merupakan salah satu dari sedikit inovasi yang dapat diadopsi. Materi ada perlu disesuaikan agar sesuai dengan karakteristik komik sehingga siswa suka membaca komik dan tidak merasa putus asa karena tidak menyelesaikan studi mereka tepat waktu. Materi yang diajarkan dapat dipikirkan sebagai semacam kebijaksanaan yang mirip dengan yang diajar dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti halnya sebuah kisah Nabi dan Rasul. (Miftah & Nur Rokhman, 2022).

Dalam mempelajari ajaran Nabi dan Rasul, guru biasanya mengajarkan materi ini dengan menggunakan metode atau teknik tradisional. Materi ini dapat diselesaikan dalam kelas jika instruksi berlangsung di ruang kelas, tetapi siswa juga perlu memiliki penguatan, oleh karena itu media instruksi yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya di luar ruang kelas diperlukan. Di zaman modern, teknologi sebagian besar digunakan dalam pengembangan media pendidikan. Namun, sejumlah besar siswa tidak memiliki akses ke teknologi, seperti smartphone, laptop, atau perangkat teknologi lainnya. Akibatnya, materi pendidikan yang dapat diakses melalui teknologi, seperti e-book, diperlukan. E-book adalah buku digital yang dapat dibaca di laptop, komputer, atau smartphone yang berisi gambar dan teks. (Aeni et al., 2022). Selain dapat diakses melalui teknologi, e-book juga dapat diunduh sebagai salinan keras atau buku.

Penguatan materi pembelajaran yang telah diampaikan di sekolah dapat dilakukan dengan cara mengadakan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja seperti halnya media pembelajaran dalam website. This is because there are a few benefits that are offered by website users as media pembelajaran materials that have been disseminated by (Panjaitan et al., 2022). These benefits include: Peserta didik dapat melakukan pengetahuan secara mandiri, Peserta didik dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, seperti mengamati dan mencoba daripada hanya mengamati penjelasan guru, Pembelajaran media berbasis website dapat memberikan banyak

referensi tambahan bagi peserta didik untuk memperluas tentang materi pembelajaran.

Beberapa situs media sederhana yang mudah dibuat, dipelihara, dan memiliki antarmuka yang agak mudah digunakan adalah situs Google. Situs ini hanya membutuhkan smartphone dan koneksi internet; itu tidak memerlukan jenis peralatan gila. Google Site dapat dianggap sebagai alat pendidikan yang sangat menarik, mirip dengan e-book. Dengan Situs Google, Anda dapat mengurangi ukuran file e-book yang disebutkan di atas dan menghubungkan ke berbagai jenis konten atau fitur, seperti buku-buku elektronik yang berisi kuis. Dengan demikian, diperlukan materi pembelajaran yang dapat merangsang antusiasme siswa untuk belajar dan dapat dengan mudah digunakan atau diakses oleh guru dan siswa. Mereka juga harus disesuaikan dengan karakteristik spesifik setiap siswa sebagai pengguna dan materi yang tercakup. (Rizal Saifullah, 2019).

Dalam hal ini, pendekatan pemecahan masalah adalah untuk membuat produk sumber daya belajar yang disebut "Di Co-Book (Digital Comic and E-Book)". Karena desain yang mudah dan sederhana, produk ini dapat digunakan dengan mudah oleh instruktur dan siswa. Ini juga menggunakan Google Site sebagai platform untuk interaksi. Desain produk ini sejalan dengan slogan produk, yang merupakan sekolah dasar. Tidak hanya itu, Co-Book juga menawarkan fitur quiz interaktif menggunakan platform Kahoot sebagai sarana untuk menilai pemahaman siswa tentang subjek dan memberikan akses ke e-book yang dapat digunakan dengan sumber daya teknologi dan non-teknologi. Namun, materi bacaan yang telah disesuaikan dengan karakteristik seorang siswa dasar di sekolah dasar adalah dalam bentuk buku-buku komik yang menceritakan kisah perjalanannya Rasulullah SAW ke Yastrib. Oleh karena itu, produk dari Co-Book ini relevan untuk dipakai dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. (Faizah & Kamal, 2024).

Berdasarkan masalah-masalah yang disebutkan di atas, pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Khususnya, dengan mempromosikan bahan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian, penelitian kami melibatkan integrasi materi pembelajaran berbasis teknologi, seperti komik digital dan e-book, ke dalam kursus “Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW” di SD Swasta Tulis Bagan Asahan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami desain, penggunaan, dan efektivitas media di Co-Book sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar, khususnya di bidang pemahaman membaca. Mari kita juga membahas hasil menggunakan produk ini jika diterapkan sesuai dengan pedoman, yang merupakan siswa sekolah dasar dalam program pendidikan agama Islam (PAI) dalam kurikulum 2013.

B. Methods

Penelitian Kualitatif adalah metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh para peneliti untuk memeriksa pertumbuhan kognitif peserta dalam studi materi dari Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib. Studi ini menggunakan metodologi penelitian model Desain dan Pengembangan (D&D) dengan desain ADDIE. Pengembangan model ADDIE berfokus pada penciptaan produk, dan produk tersebut sudah mencakup semua kegiatan yang ada di dalamnya. Bagi dituangkan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar dan siap untuk diimplementasikan, thapan desain telah disusun berupa kerangka cara berpikir secara abstrak mengenai suatu hal. Tujuan dari model desain dan pengembangan D&D adalah untuk memungkinkan peneliti untuk menganalisis, menafsirkan, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan. (Anggraeni et al., 2021). Paradigma penelitian D&D ini mirip dengan model penelitian lain, yaitu model empiris. Kualitatif penelitian adalah metode yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk

mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh para peneliti untuk memeriksa pertumbuhan kognitif peserta dalam studi materi dari Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib. Studi ini menggunakan metodologi penelitian model Desain dan Pengembangan (D&D) dengan desain ADDIE. Pengembangan model ADDIE berfokus pada penciptaan produk, dan produk tersebut sudah mencakup semua kegiatan yang ada di dalamnya. Bagi dituangkan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar dan siap untuk diimplementasikan, thapan desain telah disusun berupa kerangka cara berpikir secara abstrak mengenai suatu hal. Tujuan dari model desain dan pengembangan D&D adalah untuk memungkinkan peneliti untuk menganalisis, menafsirkan, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan. (Anggraeni et al., 2021). Paradigma penelitian D&D ini mirip dengan model penelitian lain, yaitu model empiris.

Langkah pertama melibatkan mengidentifikasi masalah, yaitu, menentukan hubungan antara masalah dan riset. Studi ini adalah hasil dari upaya yang terus-menerus guru untuk membuat bahan belajar berbasis teknologi. Langkah kedua menggambarkan tujuan, yaitu memanipulasi media dan mengembangkan media pendidikan sebagai tanggapan terhadap frustrasi guru dalam menciptakan media pendidikan berbasis teknologi. Langkah ketiga desain dan pengembangan produk: Pada tahap ini, para peneliti membuat desain produk menggunakan media berbasis situs web, yang mencakup kuis, e-book, dan komik. Langkah keempat uji Coba: Dalam langkah ini, para peneliti mengevaluasi produk dengan melakukan pengamatan diam di SD Swasta Tulis Bagan Asahan lapangan untuk melihat efektivitas dan kualitas produk yang dibuat dan diam-diam diam oleh asahan. Langkah kelima Evaluasi hasil uji coba Pendapat yang bersumber dari para ahli. Dalam hal yang dimaksud dengan para ahli adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dari SD Swasta Tulis Bagan Asahan. Setelah instrumen diimplementasikan mengenai aspek-aspek media pembelajaran, maka dikonsultasikan kepada para ahli kemudian diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Teknik pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara wawancara, observasi, dan pemberian angket atau kuesioner kepada guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 Maret 2024. Berkenaan dengan metode penelitian yang digunakan, partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Swasta Tulis Bagan Asahan yang berlokasi di Bagan Asahan, Kecamatan Asahan, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara, Indonesia.

C. Result and Discussion

Media Pembelajaran Sesuai dengan Materi

Setiap siswa sangat membutuhkan media selama proses belajar. Media memiliki pendapat yang sangat sensitif. Keselarasan antara materi dan media yang digunakan dapat digunakan untuk mengukur pemahaman bayi tentang materi yang diajarkan selama instruksi. Sumber daya pembelajaran digital seperti e-book dan e-comic berbasis situs web dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kurikulum yang akan diajarkan oleh para pendidik. Penting untuk memperhatikan kesesuaian materi untuk media pengajaran. Misalnya, jika media pengajaran tidak sejalan dengan materi yang akan dibahas, hasil belajar mungkin tidak sesuai dengan harapan.

Persepsi siswa memiliki dampak yang signifikan pada seberapa baik proses belajar berlangsung. Tanpa perhatian, belajar tidak mungkin terjadi. Dalam kapasitasnya sebagai guru, instruktur harus mampu menciptakan materi pendidikan yang dapat merangsang pikiran siswa sambil juga mempertimbangkan faktor-faktor tertentu yang diperlukan saat membuat materi pendidikan. Berikut merupakan hasil respon guru PAI SD Swasta Tulis Bagan Asahan terhadap efisiensi penggunaan media pembelajaran Di Co-Book kisah hijrah Nabi Muhammad SAW.

Tabel 3. Hasil Respon Guru

Indikator	Skala			
	1	2	3	4

No				
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar			✓
2	Bahasa yang digunakan sesuai untuk siswa SD		✓	
3	Sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi			✓
4	Kesesuaian ilustrasi dengan materi			✓
	Jumlah		20	
	Persentase		90%	
	Tingkat pencapaian		Sangat baik	

Bersama dengan jawaban dari guru PAI, di sini adalah hasil dari jawaban siswa dari kelas Swasta Tulis Bagan Asahan pada media pembelajaran Co-Book sambil mempertimbangkan beberapa poin. Dengan demikian, yang berikut dapat dinyatakan dalam bentuk persentase menggunakan ketentuan:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah total}} \times 100$$

Berdasarkan ketentuan di atas, maka diperoleh data hasil respon 17 siswa kelas IV Sekolah Dasar SD Swasta Tulis Bagan Asahan terhadap media pembelajaran Di Co-Book Hijrah Nabi Muhammad SAW sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Jumlah	Skor maks	%
1	Menyukai media website	63	68	92,6%
2	Pembelajaran menggunakan media website	59	68	88,5%
3	Gambar <i>e-book</i> menarik	63	68	92,6%
4	Gambar <i>e-comic</i> menarik	63	68	92,6%
5	Pembelajaran menyenangkan	65	68	95,5%
6	Pembelajaran yang diinginkan	65	68	95,5%
7	Dapat memahami materi	65	68	95,5%
	Jumlah	443	476	
	Rata-rata persentase		93,06%	
	Tingkat pencapaian		Sangat baik	

Berdasarkan data tersebut, dapat diperhatikan bahwa tingkat respons siswa dan guru rata-rata 93%, yang jatuh ke dalam kategori yang sangat baik. Dengan cara ini, pernyataan ini menyiratkan bahwa materi pembelajaran online seperti e-book dan e-comic dapat digunakan untuk pendidikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kinerja siswa dalam proses belajar dapat dipengaruhi oleh kesesuaian media pembelajaran yang digunakan serta kualitas, efektivitas, interaktivitas, dan tingkat kebermanfaatan, dengan tingkat kesuksesan 93%.

Bahasa Yang Mudah Dipahami

Media pembelajaran adalah komponen penting dari kegiatan belajar karena, pada intinya, belajar adalah proses membimbing setiap manusia menuju arah yang lebih menguntungkan. Menurut apa yang telah ditetapkan oleh Layaliya et al. (2021), belajar adalah hal yang sangat penting. Kemampuan seseorang untuk belajar akan memungkinkan mereka untuk tumbuh dan berpotensi meningkatkan kemampuan intelektual dan karakter mereka. Bahasa yang digunakan dalam media pendidikan sangat penting. Hal ini karena belajar hanya bisa berhasil jika setiap anak memiliki pemahaman yang kuat tentang materi yang diajarkan.

Karena pemahaman siswa sekolah dasar tentang kurikulum masih agak abstrak, kami menggunakan media untuk mengklarifikasi Kurikulum, seperti kurikuler Islam “Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib.” Materi pembelajaran digital disampaikan dalam bentuk halaman web.

Menarik Perhatian Dan Membangun Minat Belajar Siswa

Perhatian adalah aktivitas mental yang terkait dengan jangkauan. Berdasarkan pernyataan yang disebutkan di atas tentang sifat persepsi, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah salah satu jenis aktivitas manusia yang dilakukan dengan menggunakan persepinya untuk memulai aktivitas tertentu. Persepsi siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi dan minat mereka dalam belajar. Siswa yang memiliki



INTEGRASI

JURNAL STUDI ISLAM DAN HUMANIORA

E-ISSN: 2986-0474

Vol. 2, No. 2 (2024)

motivasi dan minat yang kuat dalam belajar akan lebih terlibat dalam proses belajar dibandingkan dengan mereka yang mempunyai motivasi yang lemah serta minat dalam belajar. Seorang guru yang sabar akan lebih efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka. Kemampuan untuk menerapkan materi, kemampuan untuk menyesuaikan pelajaran dalam pengaturan kelas, dan - mungkin yang paling penting - kemampuan untuk memilih media atau sumber yang tepat untuk meningkatkan jangkauan perhatian siswa. Siswa akan menjadi lebih termotivasi jika mereka merasa kecewa dengan apa yang mereka pelajari. Belajar lebih dari sekedar menghibur namun dalam proses.

Faktor penting yang secara signifikan mempengaruhi proses belajar adalah faktor internal. Proses belajar sangat sensitif terhadap motivasi siswa. Jika tidak ada motivasi siswa selama proses belajar, proses belajar hanya akan berakhir dengan kegagalan. Minat adalah sudut pandang seseorang tentang masalah atau aktivitas tunggal, dan orang itu menggunakan momen itu untuk menghadapi masalah atau kegiatan yang mengganggu mereka. Ketika dibandingkan dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah, mereka dengan motivasi pembelajaran yang tinggi akan mampu mencapai tujuan belajar .

Meskipun mungkin sulit bagi seorang guru untuk membuat tujuan belajar siswa, seorang guru harus dapat menganalisis apa yang dapat dipelajari siswa. Guru juga harus mampu menciptakan tujuan belajar siswa. Selama studi di SD Swasta Tulis Bagan Asahan, siswa lebih sering menggunakan bahan pembelajaran konvensional. Kami tahu dari pengalaman bahwa bahan pembelajaran konvensional tidak diterima dengan baik oleh siswa karena mereka membuat mereka kurang kooperatif selama proses belajar. Alasannya mungkin karena guru tidak sepenuhnya memanfaatkan media pendidikan yang digunakan, yang disebabkan oleh pengetahuan dan pengalaman guru yang terbatas dalam menciptakan atau mengevaluasi materi pendidikan yang dapat membantu siswa belajar.

Memudahkan Siswa Memahami Materi

Saat ini, banyak guru yang menggunakan metode pengajaran tradisional, seperti menggunakan buku untuk menjelaskan materi kepada siswa dan menggunakan LKS untuk proyek kelompok. Meskipun ini tidak selalu terjadi, guru juga perlu menggunakan sumber daya belajar yang dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk belajar. Jika Kisah Hijrah Rasulullah SAW hanya dijelaskan melalui media pendidikan konvensional, itu akan sangat sulit untuk dipahami. Media pembelajaran konvensional adalah jenis menulis yang berfokus pada satu arah atau komunikasi dalam satu arah (Sartika et al., 2020). Pelajaran Hijrah Rasulullah didasarkan pada ilmu pengetahuan, dan menurut teori ini, pendidikan ilmiah harus mengembangkan indikator yang terkait dengan kebutuhan dan pertumbuhan siswa (Widianto, 2021). Guru harus mampu menyesuaikan materi pelajaran dengan teknologi yang berkembang pesat. Setiap sumber daya pendidikan, seperti e-book, dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk mengidentifikasi gaya belajar mereka sendiri, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Layaliya et al., 2021). Ada banyak buku pendidikan yang tersedia saat ini yang dijual di luar buku. Buku-buku konvensional dianggap tidak menggunakan teknologi karena mereka tidak praktis. (Aeni et al., 2022).

Menjadikan Pembelajaran Jadi Lebih Efisien

Untuk menciptakan materi belajar yang efektif, pendidik harus terlebih dahulu memahami jenis materi pembelajaran yang akan dihadapi siswa. Mereka juga harus dapat memilih sumber daya yang tepat untuk bantuan pengajaran (Anggraeni et al., 2021). Selain kemampuan guru berikut adalah cara membuat media yang efisien: media dibuat dengan pokok materi yang akan diajarkan, media dibuat dengan sederhana agar mudah dipahami dan jelas, media pembelajaran dibuat simpel agar tidak membingungkan siswa, media dibuat dengan semenarik mungkin (Huriyatunnisa, 2022).

Setelah membeli komik digital dan e-book dari SD Swasta Tulis Bagan Asahan, kami melakukan evaluasi dalam bentuk kuis dengan siswa kelas empat untuk melihat apakah materi pendidikan efektif atau tidak. Tujuan: Untuk memahami bagaimana pemahaman siswa kelas empat tentang subjek "Hijrah Nabi Muhammad SAW" Berdasarkan hasil evaluasi kuis, siswa menunjukkan pemahaman rata-rata dan retensi materi karena skor kuis yang tinggi.

Dari 17 siswa yang berpartisipasi dalam kuis, sekitar 59% siswa di kelas IV SD Swasta Tulis Bagan Asahan menerima nilai yang sangat baik, diikuti dengan nilai yang baik (24%), dan nilai yang bagus (18%). Melihat hal ini, dapat dilihat bahwa menggunakan komik digital dan e-book untuk mengajarkan ajaran Hijrah Rasulullah SAW ke Yastrib efektif ketika digunakan sebagai media instruksional selama proses belajar. Lebih dari 70% siswa memiliki hasil yang baik dan tidak puas dengan kinerja yang relatif baik.

D. Conclusion

Setelah penelitian dilakukan dengan persetujuan, hasilnya menunjukkan bahwa 93% tingkat pencapaian cukup memuaskan. Sebagai hasil dari tingkat kesuksesan 95.5 persen dalam pendidikan, komik digital dan e-book dapat mempengaruhi perhatian siswa di kelas. Sebanyak 95 persen siswa memiliki minat yang besar pada saat belajar, aspek pembelajaran yang diinginkan. Pemahaman materi ditemukan dipengaruhi oleh 95.5% siswa ketika evaluasi dilakukan pada akhir pelajaran. Berdasarkan ini, pelajaran juga dapat digambarkan sebagai efektif dan efisien. Dengan kata lain, guru perlu mengikuti kemajuan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif.

E. References

Aeni, A. N., 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>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Assilmi, H. H., & Setiawan, H. R. (2022). Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di MTs Alhusna Bagan Sinembah Raya. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 259.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3163–3173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Limbong, I. E., & Setiawan, H. R. (2022). Utilization of Audio Visual Media in Arabic Learning at SMP Rahmat Islamiyah Medan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 76.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Nurjanah, S., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 2(2), 92–102. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v2i2.328>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*,



INTEGRASI

JURNAL STUDI ISLAM DAN HUMANIORA

E-ISSN: 2986-0474

Vol. 2, No. 2 (2024)

11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>

Rizal Saifullah, M. (2019). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Jurnal Unair*, Vol. 3 / N(2008), 1–65. <https://www.imf.org/external/np/exr/ib/2008/053008.htm>

Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>

Setiawan, H. R. (2021). Manajemen Kegiatan Evaluasi Pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 505.

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>