



IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PELAJARAN PAI DI ERA MERDEKA BELAJAR

Sukaina Zen¹, Awi Maryam²

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹ninasegaf9@gmail.com, ²awimaryam588@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan tentang efektivitas media komik digital dalam implementasi pelajaran PAI di era merdeka belajar dan peran peserta didik dalam implementasi media komik digital pada pelajaran PAI di era merdeka belajar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Malang. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Pencarian data ini menggunakan tiga metode, yaitu observasi partisipan, wawancara terbimbing gratis, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa media komik digital efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media komik berisi gambar dan dialog singkat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Kata kunci: *Komik Digital, Pendidikan Agama Islam, Merdeka Belajar*

Abstract

This study describes the effectiveness of digital comic media in the implementation of PAI lessons in the era of independent learning and the role of students in the implementation of digital comic media in PAI lessons in the era of independent learning. This research was conducted on students of class X SMA Negeri 1 Malang. This research uses qualitative research. This data search used three methods, namely participant observation, free guided interviews, and documentation. The results of this study indicate that based on the results of observations and interviews, it can be seen that digital comic media is effectively used in the learning process because comics media contain pictures and short dialogues, so students are more motivated to learn.

Key words: *Digital Comics, Islamic Religious Education, Free Learning*

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah termasuk ke dalam pendidikan formal, karena di sekolah proses pembelajaran terencana dan terorganisir dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan positif pada setiap peserta didik. Bagi Langeveld yang diambil oleh Hasbullah menarangkan kalau pembelajaran ialah suatu pengaruh, proteksi, serta dorongan yang dibagikan kepada siswa tertuju pada pendewasaan partisipan didik supaya lumayan cakap melakukan tugas hidupnya sendiri (Hasbullah, 2012: 26).

Dunia pendidikan harus selalu dirancang agar sesuai dengan perkembangan zaman. Pada abad ke-21 ini menuntut dunia pendidikan untuk

bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, agar peserta didik memiliki kemampuan dan mampu untuk berkompetisi di dunia kerja. Perihal ini tercantum dalam UU Nomor. 20 Tahun 2003 menimpa pembelajaran nasional yang tujuan utamanya supaya meningkatkan keahlian, membentuk kepribadian yang unggul, serta orang yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan berbangsa. Dari guna pembelajaran tersebut, hingga buat menciptakannya pemerintah Indonesia melahirkan kebijakan sistem pembelajaran yang baru. Program tersebut akrab diketahui memakai sebutan “Merdeka Belajar”(Mustaghfiroh, 2020: 145). Dengan paham konsep merdeka belajar, diharapkan pembelajaran di Indonesia dapat jadi lebih maju, bermutu, serta pastinya dapat melahirkan generasi emas yang profesional dalam menghadapi bermacam tantangan di masa depan.

Nadiem Anwar Makariem telah menetapkan beberapa hal mengenai pendidikan di Indonesia sebagai upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas. Program tersebut dikenal dengan istilah “Merdeka Belajar”. Merdeka Belajar adalah sebuah sistem pendidikan yang didalamnya mementingkan kebebasan, baik pada guru maupun peserta didik. Maknanya proses pembelajaran akan berganti, dari yang awalnya tatap muka di dalam kelas akan menjadi di luar kelas (out door), (Mustaghfiroh, 2020: 146).

Selain program merdeka belajar, hal lain yang mempengaruhi proses pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan agar dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan dan mencegah hal-hal yang tidak diinginkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi media visual, media audio, atau media audio visual. Dalam penggunaan media tersebut tidak ada yang mutlak digunakan dalam proses pembelajaran tertentu. Penggunaan media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pada mata pelajaran itu sendiri, (Sudjana, 2011: 96).

Media yang bermacam-macam bisa meningkatkan ketertarikan partisipan didik buat menjajaki proses pendidikan terlebih dizaman saat ini yang telah maju dalam bidang teknologinya ini. Salah satu media yang bisa menarik atensi partisipan didik ialah media komik. Media komik ialah salah satu media visual yang disukai oleh bermacam umur, baik itu orang berusia ataupun kanak-kanak. Sebagaimana orang berusia, kanak-kanak juga menggemari komik, sebab dalam komik muat gambar yang menarik. Dengan memakai media komik, pada

dasarnya bisa mendesak partisipan didik supaya bisa membangkitkan minatnya pada pelajaran. Tidak hanya itu, media komik pula bisa menolong dalam meningkatkan keahlian berbahasa, seni, penyusunan, serta menolong mereka buat memahami isi materi dari media komik tersebut,(Saiful, 2013: 43).

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2011: 39), menyatakan bahwa buku komik dapat digunakan oleh guru secara efektif untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, terutama pada bidang digital, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja tetapi juga berbentuk digital, yang mana komik yang telah dibuat dapat disebarluaskan melalui perangkat computer.

Pembelajaran agama Islam merupakan upaya sadar serta terencana dalam mempersiapkan partisipan didik buat memahami, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al- Quran serta al- Hadits, lewat aktivitas tutorial, pengajaran, latihan, dan pengalaman, (Ramayulis, 2005: 21).

Menurut pengamatan peneliti bahwa pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Malang sudah baik, hanya saja antusias siswa dalam proses pendidikan dirasa kurang. Terdapat sebagian partisipan didik yang kurang aktif dalam bertanya dan juga kurang aktif saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa komik digital untuk meningkatkan rasa antusias dan memotivasi peserta didik pada mata pelajaran PAI di era merdeka belajar

Dalam riset ini, peneliti menggunakan sebagian riset terdahulu yang memiliki persamaan, baik dari aspek pendekatan riset ataupun media yang digunakan. Antara lain ialah: 1) Riset yang dikerjakan oleh Yoga Anjas Pratama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dalam jurnal *Mudarrisuna* volume 8 nomor 3 tahun 2018 yang berjudul "*Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung*". Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yoga Anjas Pratama ini membahas tentang penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus (Yoga, 2018). 2) Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Pratiwi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dalam jurnal pendidikan ekonomi volume 1 nomor 3 tahun 2013 yang judulnya "*Penerapan Media Komik sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo*". Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Pratiwi ini menerapkan penggunaan media komik untuk

pembelajaran ekonomi, dengan menggunakan metode penelitian Research and Development untuk menghasilkan produk pembelajaran dalam bentuk komik ekonomi (Wulan, 2013).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu bersama memakai media komik selaku media yang digunakan buat riset, namun pendekatan yang digunakan dalam riset berbeda, pada riset yang dicoba oleh Yoga Anjas Pratama memakai pendekatan penelitian tindakan kelas, sebaliknya riset yang dicoba oleh Fina Sari serta Wulandari memakai pendekatan Research and Development, yang mana mereka meningkatkan media komik selakupenunjang dalam pendidikan.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media komik digital dalam implementasi pembelajaran PAI pada siswa kelas x SMA Negeri 1 Malang di era merdeka belajar. Dengan pendekatan yang dilakukan, yaitu penelitian kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan riset ini buat mendeskripsikan tentang implemetasi media komik digital dalam pelajaran PAI di masa merdeka belajar serta peran siswa dalam implementasi media komik digital pada mata pelajaran PAI di era merdeka belajar.

Riset ini hendaknya dibesarkan lebih lanjut dengan materi- materi yang berkaitan dengan PAI dengan atmosfer ataupun pendekatan yang lebih baik lagi yang cocok dengan ciri bidang studi. Perihal yang butuh digarisbawahi merupakan kalau riset ini tidak dimaksudkan buat menanggulangi masalah yang terdapat dalam PAI melainkan membagikan suatu fasilitas baru supaya proses pembelajaran PAI di era merdeka belajar ini dapat menarik serta terkesan tidak monoton.

Demikian pula strategi pendidikan yang hendak diterapkan merujuk pada media pendidikan komik digital ini harus terbuat lebih interaktif lagi sehingga siswa merasa perlu dengan media tersebut dengan strategi yang menarik, menantang dan bisa memotivasi siswa dalam belajar.

METODE

Penelitian tentang Implemetasi media komik digital pada pelajaran PAI ini di era merdeka belajar menggunakan pendekatan kualitatif, yang cenderung mengarah pada metode penelitian secara deskriptif. Data penelitian dikumpulkan dengan beraneka ragam metode atau teknik pengumpulan data untuk menguji kebenaran informasinya, (Sutopo, 2006: 95). Dalam riset

kualitatif ini, permasalahan yang diteliti oleh periset masih bersifat hipotesis, sehingga dalam menyusun riset kualitatif ini pula masih hipotesis yang akan dikembangkan sesudah terjun kelapangan ataupun konteks sosial. Tipe penelitian dalam riset kali ini yakni studi kasus.

Metode studi kasus merupakan suatu desain pendidikan berbasis tingkatan satuan pembelajaran. Metode ini berupa uraian tentang permasalahan, peristiwa, ataupun suasana tertentu. setelah itu mahasiswa ditugasi mencari alternatif pemecahannya setelah itu metode ini bisa pula digunakan untuk meningkatkan pola pikir yang kritis serta menciptakan pemecahan baru dari satu topik yang dipecahkan. (Yunus, 2010:156).

Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang sedang terjadi di lapangan. Didalamnya terdapat cara atau upaya mendeskripsikan, menganalisis dan menginterpretasikan keadaan yang terjadi saat penelitian ini berlangsung. Studi kasus sebaiknya dilakukan dalam keadaan langsung dikehidupan sebenarnya dan mengambil permasalahan yang ada untuk diteliti. Walaupun begitu, bukan hanya dari kasus yang diteliti data tersebut dikumpulkan, melainkan diperoleh juga dari bermacam-macam sumber yang berpihak mengenali dan memahami permasalahan tersebut dengan baik. Dengan makna lain, informasi ataupun data dalam studi kasus ini dapat diperoleh dari bermacam-macam sumber, namun senantiasa berfokus pada permasalahan yang diteliti, (Nawawi , 2003:2). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Malang, yang terletak di Jl. Tugu No. 1, Kiduldalem, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65111. Pada penelitian ini, subjek yang diambil adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Malang.

Pengumpulan data merupakan salah satu langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan informasi atau data yang diperoleh melalui metode tertentu. Tanpa memahami teknik untuk mengumpulkan data, maka peneliti sendiri tidak akan mendapatkan data yang sesuai dengan data atau informasi yang sudah ditentukan, (Sugiyono, 2009: 72). Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan tiga metode: metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam temuan penelitian ini peneliti menyajikan data berdasarkan data hasil penemuan melalui tahapan observasi, wawancara, ataupun dokumentasi yang sudah sesuai dengan fokus riset dan tujuan riset yang sudah

diformulasikan, hasil dan ulasan-ulasan ini akan membahas tentang implementasi media komik digital pada mata pelajaran pai di era merdeka belajar. Berikut ini pemaparan hasil dan pembahasan:

1. Implementasi Media Komik Digital dalam Pelajaran PAI di Era Merdeka Belajar

Menteri pendidikan dan kebudayaan menyampaikan kanperihal merdeka belajar yang dimana program tersebut berawal dari anggapan kalau proses belajar dicoba dengan tujuan melepaskan lembaga pembelajaran dari berbagai macam masalah pembelajaran. Adapun salah satu kebijakan dari merdeka belajar yaitu perubahan UN menjadi AKM dan survey karakter yang bertujuan untuk melepaskan permasalahan lembaga pendidikan khususnya bagi para peserta didik dimana proses kegiatan belajar mengajar menggunakan metode belajar menghafal, Diganti dengan metode belajar menalar dan menganalisis. Oleh karena itu peneliti menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran untuk dinalar dan dianalisa oleh peserta didik dan mudah di akses saat pembelajaran daring. Menurut (Hamidi, 2007: 49), mengemukakan pemakaian media dalam proses belajar mengajar bisa menumbuhkan antusias, motivasi, dan ransangan peserta didik dalam belajar. Bahkan dapat membawa pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa.

Isi dari komik digital sudah peneliti sesuaikan karakteristiknya dengan mata pelajaran pai untuk sekolah menengah atas sehingga peserta didik belajar secara natural dan tidak dipaksakan. Penyampaian materi pai dengan menggunakan komik digital sangat mudah ditalar dan tidak kaku, seolah peserta didik dibawa dalam alur cerita komik dengan begitu materi pelajaran pai dapat tersampaikan secara natural. Dari hasil penemuan riset, penulis merumuskan bahwa implementasi media komik digital pada mata pelajaran pai sangat menyenangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. kejelasan dari penjabaran materi pai yang sangat jelas dan tidak kaku mempermudah peserta didik tingkat menengah atas untuk memahami dan menalar isi dari penyampaian pelajaran. Penggunaan media visual pada pembelajaran komik digital yang sudah di susaikan karakternya dengan mata pelajaran pai tingkat menengah atas sangat mendorong motivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, Komik digital juga dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik sehingga dapat disepakati bahwa penggunaan komik digital mudah, menarik, efektif dan tidak kaku dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan dari informasi data penelitian melalui wawancara serta observasi yang peneliti simpulkan, hasilnya terlihat bahwa penggunaan media komik digital tergolong menarik, mudah dan menarik dalam proses kegiatan belajar mengajar pelajaran PAI Kelas X SMA Negeri 1Malang.

2. Peran Peserta Didik dalam Implementasi Media Komik Digital pada Pelajaran PAI di Era Merdeka Belajar

Dari hasil observasi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode komik digital peserta didik menjadi lebihaktif di kelas, lebih semangat melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik dalam hal bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru maupun dalam hal antusias mendengarkan penjelasan guru serta tingkat penalaran materi yang gampang untuk dimengerti. Dalam hal ini membuktikan bahwa pemaparan materi yang ada pada komik digital sangat mudah untuk di cerna serta dimengerti.

Bahkan apabila mengacu pada pendapat partisipan, peserta didik sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan komik digital sebab dianggapnya tidak membosankan untuk kalangan remaja apalagi peserta didik yang memiliki hobi membaca novel atau komik. Media komik digital ialah media digital yang bisa diterapkan buat mengantarkan pesan ataupun isi dalam bermacam ilmu pengetahuan sebab tampilan yang menarik, (Nana dan Rivai Sudjana, 2011: 10). Selain itu, peserta didik merasa proses pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan menggunakan media komik digital.

Berdasarkan dari informasi data penelitian melalui wawancara serta observasi yang peneliti simpulkan bahwa penggunaan media komik digital membuat peserta didik lebih aktif dan semangat dalam proses kegiatan belajar mengajar pelajaran PAI Kelas X SMA Negeri 1 Malang.

SIMPULAN

Penggunaan media komik digital di era merdeka belajar sangat efektif untuk proses pembelajaran, diisamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, komik digital sangat mudah untuk dipahami dan ditalar oleh peserta didik. dengan gambar media pembelajaran komik digital yang menarik mampu membebaskan peserta didik dari metode menghafal materi pelajaran menjadi metode penalaran dan analisis materi. dengan deikian komik digital mampu mewujudkan peserta didik yang gemar menekuni serta mengamalkan apa yang telah dipelajari pada pelajaran PAI Kelas X SMA Negara 1 Malang. Bersumber pada hasil penyajian

informasi lewat wawancara serta observasi yang dilaksanakan oleh peneliti nampak bahwa penggunaan media komik digital terkategori efektif, layak serta menarik dan membuat peserta didik lebih aktif serta semangat dalam pelajaran PAI Kelas X SMA Negara 1 Malang di era merdeka belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 1989. *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Fatoni, A. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: Penerbit Muhammadiyah Malang.
- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mustaghfiroh, Siti. 2020. Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1, Maret.
- Nawawi, & Martini. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prof. Dr. Ramayulis, 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ridwan. 2006. *Metode & Teknik Pnyusunan Teks*. Bandung: Alfabeta.
- Soeharto, I. 2004. *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Undang Undang Sistem pendidikan Nasional Tahun 2003.
- Yunus, Hadi Sabari. 2010. *Metode Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.