

**Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis
Pendidikan Karakter Religius Pada Mata Pelajaran SKI Di
Kelas IV MI AN-Nur Kota Cirebon**

Linda Imamatul Ummah¹, Misbah Binasdevi², Heru Mudiyanto³

^{1 2 3} UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

***Corresponding author. : lindaimamatul1202@gmail.com**

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Keywords:

*Digital Picture
Storybook,
Religious Character
Education,
Islamic Cultural History*

This study aims to develop a digital picture storybook based on religious character education in the subject of Islamic Cultural History (SKI) in class IV MI An-Nur Cirebon City. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of media expert validation obtained a feasibility score of 94% (very feasible category), material expert validation of 96% (very feasible category), linguist validation results of 97% (very feasible category), as well as the results of student response trials of 91% (very good category) and an N-Gain value of 0.85 which stated very effective. The results showed that the digital picture storybook developed was considered feasible and effective to use as learning media. This media is expected to improve understanding of SKI material while instilling religious character values in students, as well as providing innovative alternatives in interesting and interactive learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa mengembangkan potensi dirinya, baik dari segi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan dan agama merupakan dua aspek yang saling berkaitan erat dalam membentuk karakter individu (Mahmudi & Solehuddin, 2023). Dalam kaitannya dengan pendidikan agama di sekolah, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius peserta didik adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang tidak hanya mengenalkan sejarah peradaban Islam, namun juga menjadi pondasi moral dalam kehidupan siswa sehari-hari (Dwi Lestari et al., 2022).

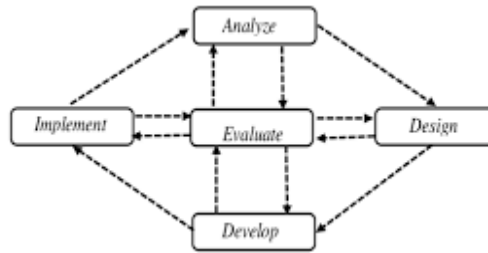
Namun, pembelajaran SKI seringkali menghadapi tantangan rendahnya minat siswa, dikarenakan sifat materinya yang berfokus pada peristiwa masa lalu sehingga dianggap membosankan jika tidak disampaikan dengan metode yang menarik (Aisyah et al., 2023). Hasil observasi di MI An-Nur Kota Cirebon menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan mudah memahami materi ketika proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tanpa media, siswa cenderung merasa jenuh dan kurang fokus. Permasalahan ini selaras dengan penelitian Farhurohman & Sa'adiah (2020) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran SKI yang tidak disertai media akan terasa monoton, karena ruang lingkup materinya yang luas dan berhubungan dengan masa lampau. Akpur (2024) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa rendahnya minat akademis siswa dapat mempengaruhi sikap/karakter siswa, hal ini bisa dilihat dari bagaimana siswa berinteraksi di lingkungan sekolah, yang berpengaruh pada keterampilan mereka dan kesuksesan dalam belajar.

Salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam menumbuhkan minat dan karakter religius siswa adalah buku cerita bergambar digital. Media ini terbukti mampu menyalurkan imajinasi kreatif siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Apriliani & Radia, 2020). Buku cerita bergambar digital tidak hanya menampilkan teks dan ilustrasi menarik, namun juga dapat dikembangkan dengan muatan pendidikan karakter sesuai kebutuhan zaman digital saat ini (Atikah et al., 2023). Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media buku cerita bergambar digital dalam pendidikan karakter. Penelitian oleh Yanti et al. (2021) mengembangkan buku cerita anak berbasis nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air untuk siswa SD/MI dan hasilnya dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Megawati et al. (2022) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar digital sangat efektif dalam menanamkan nilai karakter disiplin di kelas I SD. Hasil uji kelayakan kedua penelitian tersebut berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan latar belakang masalah, kebutuhan siswa saat ini, serta dukungan penelitian terdahulu, pengembangan buku cerita bergambar digital berbasis pendidikan karakter religius pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah ini menjadi sangat relevan dan penting dilakukan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengembangkan media buku cerita bergambar digital berbasis pendidikan karakter religius dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, dengan harapan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Agusturrahman et al., 2024).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

1. Tahap *Analysis* (Analisis) Dilakukan observasi kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan wawancara dengan guru SKI.
2. Tahap *Design* (Desain) Perancangan media buku cerita bergambar digital menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan unsur pendidikan karakter religius.
3. Tahap *Development* (Pengembangan) Melakukan validasi produk oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi) Uji coba media dilakukan pada siswa kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon.
5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) Menilai hasil penggunaan media dan memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba.

Kriteria skor yang digunakan untuk pengembangan dalam memberikan penilaian media pembelajaran buku cerita bergambar digital yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik	Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Cukup Setuju/ Cukup Menarik	Setuju/ Menarik	Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Penilaian menggunakan skala Likert dengan lima kategori: sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Data dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \left(\frac{f}{n} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan media

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Skor Skala Likert

Skor	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran buku cerita bergambar digital dengan bermuatan Pendidikan karakter religius untuk siswa kelas IV SD/MI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1. Langkah Penelitian Model ADDIE

a. *Analysis* (Analisis)

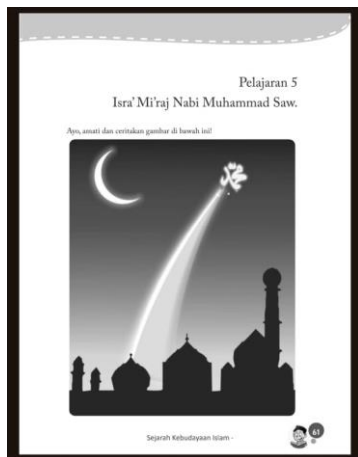
Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi langsung dengan mengikuti proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru SKI kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon. Ditemukan bahwa siswa memiliki minat belajar rendah dan cepat kehilangan konsentrasi dalam pelajaran SKI, terutama saat pembelajaran tidak menggunakan media. Selain itu, terjadi penurunan karakter religius siswa, terlihat dari kurangnya partisipasi dalam kegiatan seperti salat dhuha dan membaca surat pendek. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dibutuhkan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses, seperti buku cerita bergambar digital berbasis pendidikan karakter religius, untuk meningkatkan pemahaman materi dan membentuk karakter siswa.

b. *Design* (Desain)

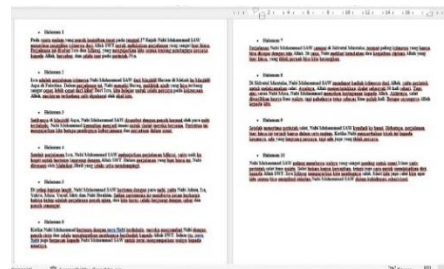
Pada tahap perancangan, peneliti mulai membuat buku cerita bergambar digital bertema Isra Mikraj untuk mengajarkan nilai karakter religius dalam mata pelajaran SKI. Langkah-langkahnya meliputi penyusunan materi, penulisan naskah, perancangan tata letak teks dan gambar, serta pengembangan ilustrasi yang menarik.

Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain buku sesuai karakteristik siswa, dengan memperhatikan pemilihan karakter, latar, bahasa, dan jenis tulisan. Desain awal ini bersifat konseptual sebagai dasar pengembangan selanjutnya.

Tabel 3. Desain awal Buku Ceita Bergambar Digital



Menyusun materi yang akan diajarkan kepada siswa, di mana dalam buku ini materi yang dipilih adalah tentang Isra Mikraj



Menulis naskah cerita berdasarkan materi yang diajarkan, dengan mengacu pada buku Sejarah Kebudayaan Islam dari Kementerian Agama.



Merancang tata letak teks dan gambar untuk setiap halaman agar alur cerita mengalir dengan baik



Mengembangkan konsep ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa

c. Development (Pengembangan):

Pada tahap pengembangan, buku cerita bergambar digital yang awalnya dibuat dengan Canva dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi FlipHTML5 agar lebih praktis dan mudah digunakan siswa. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, buku ini divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi untuk memastikan kelayakan dan melakukan revisi sebelum uji coba di kelas.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media buku cerita bergambar digital dinyatakan layak oleh ahli media, bahasa, dan materi. Uji coba dilakukan pada 28

siswa kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon pada 24 Februari 2025. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan seperti membaca basmalah, mengecek kehadiran, dan memberi motivasi. Materi "Isra Mikraj" disampaikan menggunakan buku cerita bergambar digital, yang dibacakan per halaman sambil membimbing siswa memahami isi cerita. Siswa diberi kesempatan bertanya dan diminta menyimpulkan pembelajaran sebelum kegiatan ditutup dengan hamdalah dan salam.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir pengembangan buku cerita bergambar digital pada materi Isra Mikraj. Tahap ini dilakukan setelah implementasi dan bertujuan menilai kevalidan dan kepraktisan media. Evaluasi dilakukan melalui hasil validasi dari para ahli serta angket respon siswa untuk mengetahui keberhasilan media dalam pembelajaran.

2. Kelayakan Buku Cerita Bergambar Digital

a. Validasi Ahli Media

Desain buku cerita bergambar digital bertema Isra Mikraj untuk siswa kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon dikonsultasikan kepada ahli media. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang mencakup lima kriteria dengan lima alternatif jawaban.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor Sebelum Revisi	Skor Setelah Revisi
1.	Cover Buku	Desain Cover	1	1	3	4
2.	Tampilan buku cerita bergambar digital	Kejelasan Gambar	1	2	2	4
		Penggunaan huruf dalam tulisan	1	3	3	5
3.	Penyajian buku cerita bergambar digital	Kemudahan Pengguna	1	4	4	5
4.	Konteks Cerita	Kesesuaian gambar dengan isi cerita	1	5	3	5
		Kesesuaian tokoh dan konteks cerita sesuai untuk siswa	1	6	3	5

Plot Cerita mudah dipahami untuk siswa	1	7	3	5
Total			21	33
Nilai Maksimal			35	35
Presentase			60%	94%
Kriteria			Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan disajikan dalam tabel di atas, validasi pertama menghasilkan skor 24 dari total skor maksimal 40. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai 60%. Mengacu pada skala persentase penilaian, buku cerita bergambar digital ini masuk dalam kategori cukup valid atau cukup layak untuk digunakan. Selama proses validasi, revisi dilakukan sebanyak dua kali. Selain itu, validator juga memberikan saran dan masukan yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap media buku cerita bergambar digital tersebut.

Setelah proses perbaikan terhadap media buku cerita bergambar digital dilakukan validasi kedua oleh validator. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, mendapatkan skor 40, sehingga presentase kelayakan yang didapatkan adalah 94%. Mengacu pada presentase penilaian, maka media buku cerita bergambar digital termasuk kedalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

b. Validasi Ahli Bahasa

Desain buku cerita bergambar digital bertema Isra Mikraj untuk siswa kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon juga dikonsultasikan kepada ahli bahasa. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang terdiri dari lima kriteria dan lima alternatif jawaban.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir	Skor
1.	Lugas	Penggunaan bahasa yang efektif (jelas dan mudah dimengerti)	1	1	5
		Penggunaan kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran	1	2	5
2.	Komunikatif	Pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan baik	1	3	5
3.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta	Memuat kata/kalimat yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	1	4	5

	didik	Mampu memotivasi peserta didik	1	5	5
4.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	1	6	4
		Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan (EYD)	1	7	5
Total					34
Nilai Maksimal					35
Presentase					97%
Kriteria					Sangat Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli bahasa yang disajikan dalam tabel di atas, validasi menghasilkan skor 29 dari total skor maksimal 30. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai 97%. Mengacu pada skala persentase penilaian, buku cerita bergambar digital ini masuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Pada tahap validasi dengan ahli bahasa, media buku cerita bergambar digital tidak diperlukan perbaikan karena bahasa yang digunakan sudah sesuai dan media buku cerita bergambar digital sudah layak untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Materi

Desain buku cerita bergambar digital bertema Isra Mikraj untuk siswa kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon turut dikonsultasikan kepada ahli materi. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang terdiri dari lima kriteria dan lima alternatif jawaban.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor Sebelum Revisi	Skor Setelah Revisi
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator	1	1	3	5
2.	Materi	Ketepatan materi	1	2	2	4
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1	3	3	5
		Materi mudah dipahami	1	4	3	5

3.	Tata Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	5	3	5
		Total			14	24
		Nilai Maksimal			25	25
		Presentase			56%	96%
		Kriteria			Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi yang disajikan dalam tabel di atas, validasi pertama menghasilkan skor 14 dari total skor maksimal 25. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai 56%. Mengacu pada skala persentase penilaian, buku cerita bergambar digital ini masuk dalam kategori cukup valid atau cukup layak untuk digunakan.

Selama proses validasi, validator juga memberikan saran dan masukan yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap media buku cerita bergambar digital tersebut. Pada tahap ini, perbaikan dengan ahli materi hanya dilakukan sebanyak satu kali.

Setelah proses perbaikan terhadap media buku cerita bergambar digital dilakukan validasi kedua oleh validator. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, mendapatkan skor 24, sehingga presentase kelayakan yang didapatkan adalah 96%. Mengacu pada presentase penilaian, maka media buku cerita bergambar digital termasuk kedalam kriteria sangat valid atau sangat layak.

3. Hasil Angket Respon Siswa

Tujuan penyebaran angket respon siswa adalah untuk melihat tingkat kepuasan siswa dalam penggunaan buku cerita bergambar digital yang digunakan pada pembelajaran SKI di MI kelas 4. Dalam proses penyebaran angket respon siswa ini terdapat 28 responden atau setara dengan jumlah siswa yang hadir di kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon. Berikut adalah hasil perhitungan dari angket respon siswa:

Tabel 7. Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor Hasil	Skor Max
1.	Tampilan buku	Kemenarikan ilustrasi dalam buku cerita bergambar digital	2	1 & 4	273	280
		Buku cerita bergambar digital mudah dibaca	2	5 & 7	239	280
2.	Penyajian	Isi cerita mudah dipahami	2	9 & 11	239	280

	materi	Buku cerita bergambar digital membantu memahami nilai Pendidikan karakter religius	2	2 & 8	275	280
		Kejelasan pesan moral mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	2	3 & 10	248	280
3.	Ketertarikan	Buku cerita bergambar digital mempermudah pemahaman materi SKI	2	6 & 12	251	280
		Total			1.680	1.525
		Presentase				91%
		Kriteria				Sangat Memuaskan

Jika dilihat dari tabel kriteria rata-rata skor, maka kepuasan pengguna terhadap media buku cerita bergambar digital pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam berada pada kategori sangat memuaskan.

4. Efektivitas Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Pendidikan Karakter Religius Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Pada tahap ini perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. N-Gain dapat terlihat dari hasil skor pre-test dan post-test yang berbeda. Peningkatan minat belajar siswa setelah proses pembelajaran dapat diketahui melalui N-Gain dari hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan di MI An-Nur Kota Cirebon, dapat dilihat pada tabel 4.8 yaitu sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Efektivitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Digital

No.	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal Pretest	N-Gain Score
1	18	54	36	42	0,86
2	32	53	21	28	0,75
3	17	51	34	43	0,79
4	19	58	39	41	0,95
5	40	53	13	20	0,65
6	23	56	33	37	0,89
7	27	54	27	33	0,82
8	12	52	40	48	0,83
9	15	56	41	45	0,91

10	19	54	35	41	0,85
11	26	56	30	34	0,88
12	19	57	38	41	0,93
13	14	52	38	46	0,83
14	20	52	32	40	0,80
15	15	58	43	45	0,96
16	12	59	47	48	0,98
17	45	60	15	15	1,00
18	32	56	24	28	0,86
19	13	55	42	47	0,89
20	22	53	31	38	0,82
21	19	55	36	41	0,88
22	15	57	42	45	0,93
23	31	54	23	29	0,79
24	18	52	34	42	0,81
25	25	55	30	35	0,86
26	12	48	36	48	0,75
27	19	52	33	41	0,80
28	24	53	29	36	0,81
Mean	21,54	54,46	32,93	38,46	0,85

Berdasarkan Tabel 8, hasil perhitungan terkait keefektifan media buku cerita bergambar digital menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam tergolong sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penilaian menunjukkan presentase sebesar 0,85 yang tergolong pada kategori “sangat efektif”. Dengan demikian, penggunaan media buku cerita bergambar digital berbasis pendidikan karakter religius dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, diketahui bahwa langkah-langkah dalam pengembangan produk telah sesuai dengan tahapan model pengembangan yang digunakan, yaitu model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi

(*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengembangan media buku cerita bergambar digital dengan model ADDIE bertujuan untuk merancang bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk siswa melalui pemanfaatan teknologi digital.

Pengembangan media buku cerita bergambar digital ini diawali dengan mengumpulkan data yang diperlukan untuk memahami permasalahan dalam pembelajaran, karakteristik umum siswa, situasi pembelajaran, serta kemampuan awal siswa. Pemilihan buku cerita bergambar digital sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan (Maharani et al., 2024), yang mengatakan bahwa dengan adanya media buku cerita bergambar dalam bentuk digital sebagai media pembelajaran dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran anak dan menjadi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman digitalisasi ini.

Produk pengembangan ini melibatkan beberapa tahapan yang sistematis. Produk ini dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dilapangan dan mengacu pada kurikulum yang digunakan. Sehingga media buku cerita bergambar digital ini mencakup pokok bahasan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan buku cerita bergambar digital ini berkaitan dengan Sejarah Kebudayaan Islam di MI. Tujuan pembelajaran SKI adalah untuk mengenalkan siswa pada sejarah perkembangan peradaban Islam, mulai dari zaman Nabi Muhammad SAW hingga penyebarannya ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia (Tabrani, 2023).

Materi yang dikembangkan dalam media buku cerita bergambar digital ini berfokus pada peristiwa Isra Mikraj. Kisah ini dipilih karena memiliki makna religius yang mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, khususnya dalam memahami pentingnya ibadah sholat. Salah satu hal terpenting dalam peristiwa Isra Mikraj adalah perintah langsung dari Allah SWT tentang kewajiban sholat lima waktu. Dengan menggunakan buku cerita bergambar digital, materi ini dapat disajikan secara menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami bagaimana sholat menjadi bagian penting dalam kehidupan seorang Muslim. Selain itu, cerita yang disertai ilustrasi visual dapat membantu siswa mengingat dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa Isra Mikraj, seperti keimanan, ketakwaan, serta kedisiplinan dalam menjalankan ibadah sholat.

Pemilihan format media buku cerita bergambar digital didasarkan pada kemampuan peneliti. Tahap perancangan diawali dengan menyusun alur cerita yang menarik dan sesuai dengan materi. Setelah cerita tersusun dengan baik, langkah

selanjutnya adalah pembuatan ilustrasi karakter yang akan digunakan dalam buku digital.

Ilustrasi karakter dibuat menggunakan aplikasi *canva*, sementara elemen tambahan seperti teks narasi dan tata letak halaman disusun agar lebih menarik dan interaktif bagi pembaca. Setelah media buku cerita bergambar digital selesai dibuat, kemudian dijadikan bentuk *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *flipHTML5* agar tidak memenuhi kapasitas memori *handphone* atau sejenisnya dan juga agar lebih praktis untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan Ayuardini (2023) yang mengatakan bahwa *flipbook* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendampingi proses belajar, membantu siswa belajar lebih praktis, mencakup tuntutan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep.

2. Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar Digital

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh para ahli, media buku cerita bergambar digital dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Media yang dikembangkan telah melewati tahap validasi oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, sehingga dipastikan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dan saran perbaikan dari ahli media buku cerita bergambar digital memperoleh hasil kelayakan sebesar 94% dengan mendapatkan kategori sangat layak meskipun dengan sedikit perbaikan. Sedangkan uji kelayakan oleh ahli Bahasa mendapatkan presentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak tanpa adanya perbaikan. Sementara itu, uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak dengan sedikit perbaikan.

Buku cerita bergambar efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal dapat dibuktikan dengan penelitian pengembangan buku cerita yang telah dilakukan oleh (Neolaka & Jiwantono, 2023) yang mendapatkan hasil validasi sebesar 3,88 dengan kriteria baik sehingga dapat diartikan bahwa buku cerita layak menjadi bahan ajar. Selain itu, Patria et al. (2021) juga melakukan penelitian berbentuk pengembangan buku cerita bergambar dan memperoleh skor rata-rata kelayakan masing-masing sebesar 3,07, 2,94, dan 3,17 sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Ansari & Sujarwo (2022) juga melakukan penelitian pengembangan buku cerita bergambar dan mendapatkan skor rata-rata kelayakan sebesar 4,42, 4,31 dan 4,92 dengan kategori sangat baik dari ketiga hasil validasi. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar layak digunakan sebagai

media pembelajaran. Dengan kata lain, media buku cerita bergambar digital yang telah dibuat dinilai layak dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Respon Siswa terhadap Media Buku Cerita Bergambar Digital

Respon siswa terhadap media buku cerita bergambar digital ini diketahui berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa di kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon dengan jumlah 28 siswa. Setelah peneliti hitung dengan menggunakan rumus presentase, diperoleh hasil sebesar 91% dengan kategori sangat memuaskan. Hal ini juga sejalan dengan keunggulan buku cerita bergambar digital yaitu interaktif, menarik perhatian anak, dan mendukung proses belajar dengan cara yang menyenangkan (Putri & Hamimah, 2023).

Media pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat proses belajar menjadi lebih beragam atau tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah et al. (2023) yang mengatakan bahwa siswa lebih tertarik apabila belajar menggunakan alat peraga atau media.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media buku cerita bergambar digital dapat diketahui bahwa siswa sangat puas belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini juga sependapat dengan Jediut et al. (2021) yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran digital yang paling penting adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media buku cerita bergambar digital sangat praktis digunakan dalam pembelajaran karena mempunyai tampilan yang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani & Setyaningtyas (2021) bahwa gambar-gambar menarik yang disajikan dalam buku cerita dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa, terutama bagi anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD).

Buku cerita bergambar digital cocok digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan keunggulannya menurut Yuananda et al. (2024) yang mengatakan bahwa cerita bergambar memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual menjadikan media ini sangat relevan digunakan sebagai media yang efektif dalam proses pembelajaran.

4. Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Minat Belajar Siswa

Media Buku cerita bergambar digital efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji efektivitas pada tahap uji coba di MI An-Nur kota

Cirebon dengan mendapatkan skor sebesar 0,85 yang menyatakan kriteria “sangat efektif” dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian terbaru yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital, khususnya buku cerita bergambar interaktif, mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Menurut Astuti et al. (2023), penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, penelitian oleh Sari & Prasetyo (2022), juga menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital mampu meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media buku cerita bergambar digital sangat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil uji efektivitas yang mencapai 92% di MI An-Nur Kota Cirebon memperkuat bukti empiris bahwa media ini sangat layak untuk diimplementasikan secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar digital berbasis pendidikan karakter religius pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon telah berhasil memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas sebagai media pembelajaran. Validasi dari ahli media, materi, dan bahasa masing-masing memperoleh skor kelayakan sangat tinggi, yaitu 94%, 96%, dan 97%, yang menandakan bahwa isi, tampilan, serta penggunaan bahasa dalam media ini sudah sangat sesuai dan mendukung proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif dengan skor 91%, yang berarti media ini disukai dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI, yang ditunjukkan dengan nilai N-Gain sebesar 0,85 dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Buku cerita bergambar digital ini tidak hanya mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter religius seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi solusi inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi, serta dapat mendukung upaya sekolah dalam membangun karakter religius siswa secara menyeluruh. Hasil penelitian ini juga merekomendasikan agar buku cerita bergambar digital dapat

diintegrasikan ke dalam pembelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah lainnya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis karakter.

REFERENSI

- Ardi, R., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Permatasari, S. J. (2024). Studi Literature: Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research*, 1(1), 57-72.
- Ardi, R., & Saputra, E. E. (2024). Implementasi Model Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research*, 1(1), 78-85.
- Agusturrahman, K., Kresnadi, H., & Ghasya, D. (2024). Pengembangan buku ajar Tema 7 Subtema 1 pada Kelas III SDN 42 Pontianak Kota. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 16631–16638.
- Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan video pembelajaran animasi dalam meningkatkan minat belajar SKI. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 3(4), 2503–3506.
- Akpur, U. (2024). The relationship pattern between personality traits and learning responsibility. *Problems of Education in the 21st Century*, 82(3), 328–340. <https://doi.org/10.33225/pec/24.82.328>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji kelayakan media pembelajaran Videoscribe berbasis animation drawing menggunakan model ADDIE pada materi pencemaran lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- Anggraeni. (2023). Asesmen kompetensi minimum literasi membaca siswa di SD Negeri 09 Merangkai. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), 313–325. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2355>
- Ansari, I., & Sujarwo. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Astuti, S. R., Nugroho, A. S., & Wulandari, D. (2023). Pengaruh penggunaan media buku cerita digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2, 112–120.

- Atikah, C., Asmawati, L., & Ekawati, R. (2023). Buku digital berbasis fonetik melalui aplikasi Book Creator untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4951>
- Dwi Lestari, A., Pratiwi, R., & Julaiha Nasion, S. (2022). Strategi pembelajaran Contextual Teaching Learning pada Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal of Educational Management and Strategy*, 1(1), 40–45. <https://doi.org/10.57255/jemast.v1i1.56>
- Farhurohman, O., & Sa'adiah, S. (2020). Penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 37–50.
- Fadhillah, M., Asbari, M., & Octaviani, E. M. (2024). Merdeka Belajar: Solusi revolusi pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management*, 10(2), 19–22. <https://doi.org/10.30656/jm.v10i2.2371>
- Fauziah, H., Jaelani, A., & Mudiyanto, H. (2023). Pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV MI pada materi sumber energi dan perubahannya. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 5(2),
- Geneviene, G., & Harnoko, I. (2024). Perancangan komik edukasi Cosplay untuk generasi muda di Indonesia. *Art and Design Journal*, 9, 576–588.
- Mahmudi, M. U., & Solehuddin, M. S. (2023). Agama dan pendidikan dalam perspektif filsafat pendidikan Islam. *Journal of Creative Power and Ambition (JCPA)*, 1(1), 83–90. <https://edujavare.com/index.php/jcpa>
- Maharani, R., Ali, M., & Miranda, D. (2024). Pengembangan media buku cerita audio visual untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak 5–6 tahun. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13, 783–790. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i4.78641>
- Megawati, S., Lasmawan, I. W., & Gading, I. K. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter disiplin bagi siswa kelas I Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1),
- Mutji, E., & Suoth, L. (2021). Literasi baca tulis pada kelas tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.133>
- Neolaka, G., & Jiwantono, B. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar untuk siswa kelas 2 SD Tunas Dharma Karawang. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1428–1444. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6537>
- Philosophy, E., Anggreni, M., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh penggunaan alat peraga pembentukan urine terhadap kemampuan literasi sains siswa SD. *Alacrity: Journal of Education*, 5(1), 428–436.

- Pristiwanti, D., Badariyah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih dan Sehat" SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2), 509–517. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis hasil pengaruh perkembangan IPTEK terhadap hasil belajar siswa SD/MI. *Hypothesis: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2), 97–110.
- Ramdayani, F. S., Azis, S. A., & Akhir, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran Sipakainga' berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman, dan kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 296–309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1357>
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) berorientasi penguasaan konsep siswa Sekolah Dasar pada materi fotosintesis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 111–125. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- Sari, N. P., & Prasetyo, Z. K. (2022). Efektivitas media buku cerita bergambar digital dalam meningkatkan minat baca siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 45–53.
- Sriyanto, S. P. (2024). Analisis kemampuan literasi sains siswa kelas IV berdasarkan indikator PISA 2015 pada MI di Kecamatan Pabelan tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 10, 86–106.
- Tabrani, A. (2023). Modul mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. [Jenis dokumen/training module].
- Yanti, Y., Maesaturofiqoh, P., & Sodik, A. (2021). Pengembangan buku cerita anak berbasis nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air untuk peserta didik kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 149–160. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Yuananda, R., Musyadad, F., & Utamingtyas, S. (2024). Manfaat media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Sekolah Dasar. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10