

PENGEMBANGAN CERITA BERGAMBAR BERBASIS AI “INCEKIL” (INFAQ CERDAS KECIL) TENTANG INFAQ PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD

**Development Of A Picture Story Based On AI "INCEKIL" (Small Intelligent Infaq) About
Infaq In PAI Learning Class 5 Primary School**

MUTHIA NURAZIZAH¹, AUREL ZAHRA MAHARANI², ANI NUR AENI³

¹Universitas Pendidikan Indonesia,*Email: muthianrzah_21@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia,*Email:aurellzm21@upi.edu

³Universitas Pendidikan Indonesia,*Email: aninuraeni@upi.edu

Manuskrip diterima: [01/05/2024]. Manuskrip disetujui: [27/06/2024]

Abstrak. Penelitian ini mengusulkan solusi inovatif dalam bentuk pengembangan cerita bergambar berbasis AI yang diberi nama INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep infaq dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar. Melalui pendekatan D&D (*Design and Development*) yang sistematis menggunakan model ADDIE, penelitian ini dilakukan dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Cibereum III. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan media Cerita Bergambar yang dapat diterapkan di tingkat Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Cerita Bergambar “INCEKIL” memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep infaq. Dengan memanfaatkan teknologi AI, cerita ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Respon positif dari siswa dan evaluasi oleh ahli mengkonfirmasi kualitas produk ini sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama, menjadi semakin penting untuk memastikan relevansi dan daya tarik pembelajaran. Cerita Bergambar “INCEKIL” hadir sebagai langkah progresif untuk mengatasi tantangan dalam menyampaikan konsep abstrak kepada siswa, menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran PAI di SD.

Kata kunci: Cerita bergambar, Media Pembelajaran, Infaq.

Abstract. This study proposes an innovative solution in the form of developing AI-based picture stories named INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil) to improve students' understanding of the concept of infaq in learning Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school level. Through a systematic D&D (Design and Development) approach using the ADDIE model, this research was conducted with the research subjects being grade V students of SDN Cibereum III. The results showed that the “INCEKIL” Picture Story has great potential in improving students' understanding of the concept of infaq. By utilizing AI technology, this story provides an interactive and fun learning experience for students. Positive responses from students and evaluation by experts confirm the quality of this product as an effective learning tool. Thus, the use of technology in education, particularly in religious learning, is becoming increasingly important to ensure the relevance and appeal of learning. The “INCEKIL” Picture Story comes as a progressive step to overcome the challenges of conveying abstract concepts to students, offering an innovative and effective approach in learning PAI in elementary schools.

Keywords: Picture Stories, Learning Media, Infaq.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad ke-21 menekankan pada partisipasi aktif siswa. Pendekatan pembelajaran aktif adalah sebuah paradigma baru yang menitikberatkan peran siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penting untuk mengintegrasikan konsep belajar mandiri. Belajar mandiri memungkinkan siswa untuk mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang signifikan dan relevan bagi siswa (Trisna et al. 2020). Dalam mengikuti perkembangan zaman, media pembelajaran perlu bertransformasi dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai fondasi utama dalam pengembangannya (Sujana & Rachmatin, 2019). Pembelajaran aktif di era ke-21 secara erat terkait dengan pemanfaatan perangkat teknologi digital oleh guru

dapat memperkaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Inovasi teknologi menyediakan peluang untuk mengembangkan bahan ajar yang menstimulasi minat belajar siswa. Teknologi pendidikan dirancang sebagai jawaban atas tantangan dalam dunia pendidikan, dengan tujuan untuk mengangkat standar kualitas proses belajar mengajar (Aeni et al. 2023). Teknologi memungkinkan variasi sumber pembelajaran yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada buku atau pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Potensi ini menjadi sangat signifikan dan penting bagi para pendidik untuk dipertimbangkan dalam mengimplementasikan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif yang besar bagi siswa.

Artificial Intelligence (AI) menjadi salah satu kemajuan teknologi yang tengah ramai diperbincangkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. AI digunakan secara luas oleh manusia untuk membantu mempermudah dan menyelesaikan berbagai tugas sehari-hari. Selain itu, AI juga memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi informasi, *Artificial Intelligence* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran. AI merupakan ilmu teknis yang baru untuk mempelajari dan mengembangkan materi dengan memanfaatkan teknologi dalam berbagai aplikasi, penggunaan AI bermanfaat dalam merangsang dan memperluas kecerdasan buatan manusia.

Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam membangun karakter dan nilai-nilai spiritual di masyarakat yang semakin terintegrasi dengan teknologi digital. Perkembangan era digital telah membawa transformasi besar pada berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan (Alimuddin et al. 2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan Islam bukan hanya mudah diakses oleh berbagai kalangan, tetapi juga menawarkan potensi manfaat yang besar. Namun, penggunaannya harus dipandang dengan bijak, mengingat teknologi dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada cara penggunaannya. Pentingnya pengelolaan yang cerdas dan pemahaman yang komprehensif terhadap teknologi dalam pendidikan Agama Islam ditekankan agar dapat diimplementasikan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman modern (Maritsa et al. 2021). Dalam konteks pendidikan Agama Islam, pembelajaran infaq (pemberian secara sukarela) menjadi bagian yang penting dalam pengembangan karakter anak-anak. Menurut Aeni. A.N (2014), pendidikan karakter dalam operasionalnya di sekolah dasar dapat menggunakan model TADZKIRAH (Teladan, Arahkan, Dorongan, Zakiyah, Kontinuitas, Ingatkan, Repetition, Organisasikan, Heart). Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran tersebut merupakan fondasi penting dalam membangun kesadaran sosial dan spiritual. Namun, sering kali tantangan muncul dalam menyajikan konsep-konsep abstrak seperti infaq kepada siswa kelas 5 SD dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan cerita bergambar berbasis AI yang diberi nama "INCEKIL" (Infaq Cerdas Kecil). Cerita bergambar ini dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 5 SD memahami konsep infaq dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi AI, INCEKIL tidak hanya memberikan narasi yang menarik, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Dengan pengembangan ini, diharapkan pembelajaran mengenai infaq dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep infaq dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan D&D (*Design and Development*) dengan menerapkan model ADDIE. Model ini digunakan untuk meneliti proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk atau medium baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. (Aeni et al., 2022)

Model pengembangan ADDIE akan dilaksanakan melalui lima tahap utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Menurut Richey dan Klein (dalam Francisca et al. 2022), mengemukakan bahwa metode penelitian Desain dan Pengembangan (D & D) melibatkan proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi untuk menciptakan fondasi pengembangan empiris. Tujuannya adalah untuk memproduksi serta memperbaiki produk, serta bahan ajar instruksional dan non-instruksional, melalui pengembangan model yang di sempurnakan.

Melalui tahap analisis, akan dilakukan pengumpulan data terkait kebutuhan pembelajaran PAI di SDN Cibereum III, serta pemahaman akan karakteristik siswa dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan mencakup perencanaan detail mengenai desain cerita bergambar "INCEKIL", antarmuka pengguna, serta fitur-fitur yang akan diimplementasikan. Desain ini akan berfokus pada penggunaan teknologi AI untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa kelas 5 di SDN Cibereum III

Setelah itu, tahap pengembangan dilakukan untuk menerjemahkan desain cerita bergambar "INCEKIL" menjadi produk nyata berupa media pembelajaran berbasis AI. Tim pengembang akan menggunakan berbagai perangkat lunak dan teknologi AI yang sesuai, untuk menciptakan cerita bergambar yang dinamis.

Setelah proses pengembangan selesai, media pembelajaran "INCEKIL" akan diimplementasikan dengan melibatkan uji coba media pembelajaran "INCEKIL" dalam lingkungan pembelajaran sesungguhnya di sekolah. Implementasi dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna utama, serta memperoleh masukan dan umpan balik dari mereka.

Terakhir tahap evaluasi akan dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran "INCEKIL" dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep infaq dalam pembelajaran PAI. Evaluasi akan mencakup penilaian terhadap pembelajaran siswa, respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran, serta kualitas keseluruhan dari cerita bergambar berbasis AI "INCEKIL".

Peneliti melaksanakan proses penelitian di SDN Cibereum III yang berlokasi di Dusun Pasir, RT 03 RW 06 Desa Cibereum Wetan, Kec. Cimalaka, Kab. Sumedang, Jawa Barat. Kode Pos 45353. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SD kelas 5 SDN Cibereum III. Peneliti juga meminta masukan kepada guru PAI dan wali kelas 5 SDN Cibereum III selaku guru yang mengajar di kelas yang peneliti amati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi pilihan utama dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sedang populer adalah media berbasis digital, yang memanfaatkan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, Cerita Bergambar INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil) sebuah media pembelajaran digital yang menggabungkan cerita bergambar interaktif dengan teknologi AI. Penyajian materi didesain dalam bentuk cerita bergambar interaktif, sehingga membantu peserta didik agar lebih mudah memahami mengenai konsep infaq dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, materi telah disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 5 sekolah dasar. Cerita Bergambar INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil) juga menyajikan tes evaluasi yang dikemas dengan *game* untuk melatih kemampuan peserta didik.

Media interaktif berbasis cerita bergambar mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan yang dilakukan bersamaan dengan proses membaca. Sesuai dengan penelitian yang diungkapkan oleh (Wicaksono 2020). Media Cerita Bergambar tidak hanya membantu dalam pengembangan literasi dan pemahaman visual, tetapi juga memainkan peran penting dalam pengembangan emosional dan sosial anak-anak. Melalui penelitian yang berkelanjutan dan penerapan yang tepat, cerita bergambar dapat terus menjadi media yang efektif untuk pembelajaran dan perkembangan anak di masa depan.

Media cerita bergambar yang interaktif ini tidak hanya menyajikan visual yang menarik, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktivitas seperti permainan dan pertanyaan yang berkaitan dengan narasi cerita. Selain itu, aktivitas tambahan memungkinkan anak-anak untuk terlibat lebih dalam. Konsep cerita bergambar interaktif yang mengajak anak-anak untuk berpartisipasi aktif, seperti membantu karakter dalam cerita menyelesaikan masalah, menawarkan sebuah pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif. Melalui metode penceritaan yang dinamis dan ilustrasi yang informatif, konsep pelajaran disampaikan secara sederhana dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh anak, sebagaimana dijelaskan oleh Waluyanto dan Zacky (dalam Langi and Setyaningtyas, 2022).

Menurut Mentei dan Kevin (dalam Afaf et al. 2022), buku cerita bergambar memiliki peran penting sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Buku cerita bergambar tidak hanya dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam lingkungan keluarga dan sosial mereka. Penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital memperkaya pengalaman pembelajaran, memudahkan

guru dalam mengembangkan karakter siswa di tingkat sekolah dasar, dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tahap Pembuatan Cerita Bergambar

Adapun tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan dalam merancang Cerita Bergambar INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil):

A. Mengidentifikasi Kebutuhan

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) seperti "INCEKIL" (Infaq Cerdas Kecil), tahap pertama yang sangat penting adalah mengidentifikasi kebutuhan. Di era digital ini, teknologi semakin mendominasi kehidupan, dan siswa sering kali terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kegiatan sehari-hari mereka. Namun, masih ada sekolah yang menganggap teknologi rumit untuk diimplementasikan, sehingga lebih memilih metode pembelajaran tradisional. Sebagai pendidik, penting untuk memahami bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan zaman tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan individu siswa secara aktif dan kreatif. Oleh karena itu, pemanfaatan AI dalam "INCEKIL" harus dirancang dengan mempertimbangkan kemampuan dan kebutuhan siswa, serta kesiapan sekolah dalam mengadopsi teknologi. Ini akan memastikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak hanya inovatif tetapi juga dapat diterapkan secara praktis dan efektif, memberikan manfaat maksimal bagi semua pihak yang terlibat.

B. Menganalisis Kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Tujuan yang Sesuai

Pengembangan produk media pembelajaran "INCEKIL" harus sejalan dengan kompetensi inti dan dasar serta tujuan pembelajaran yang relevan. Tujuan utama pembuatan produk cerita bergambar ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan melalui media pembelajaran yang interaktif. Produk Cerita Bergambar "INCEKIL" menyajikan konsep infaq dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga anak-anak mampu menunjukkan sikap peduli terhadap sesama sebagai bentuk implementasi infaq dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memahami konsep infaq secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam tindakan nyata, meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter yang lebih baik.

C. Perancangan dan Pengembangan Konten Awal Produk

Perancangan dan pengembangan konten awal produk adalah tahap krusial dalam proses pengembangan "INCEKIL", menentukan kualitas dan efektivitas desain produk. Pada tahap ini, penting untuk merancang cerita bergambar dengan konten yang tidak hanya relevan, tetapi juga menarik bagi siswa. Cerita bergambar harus memiliki daya tarik visual yang kuat untuk memikat minat belajar siswa, memungkinkan mereka memahami konsep infaq dengan lebih mudah dan jelas. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, fitur tambahan seperti animasi, suara, dan interaktivitas sangat penting dalam desain produk Cerita Bergambar "INCEKIL". Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memperkaya pengalaman belajar, menjadikan konsep infaq lebih nyata dan mudah dipahami dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa setiap elemen visual dan interaktif dirancang dengan mempertimbangkan prinsip pedagogi yang efektif, agar tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Desain Produk

Desain produk "INCEKIL" harus mempertimbangkan aspek kualitas dan efektivitas dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam materi pembelajaran, agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Materi yang disajikan harus mudah dipahami dan menarik bagi siswa kelas 5 SD, khususnya dalam menyampaikan konsep infaq melalui media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, dikembangkanlah Cerita Bergambar Berbasis AI "INCEKIL" (Infaq Cerdas Kecil) yang dirancang untuk mendukung pemahaman siswa tentang konsep infaq dalam kehidupan sehari-hari. Desain ini harus memastikan bahwa teknologi AI tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

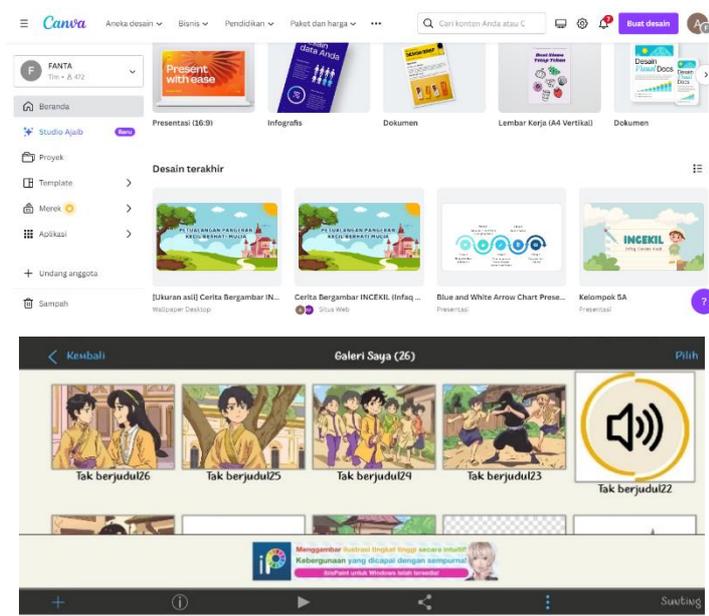
1. Menyusun Materi berdasarkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran





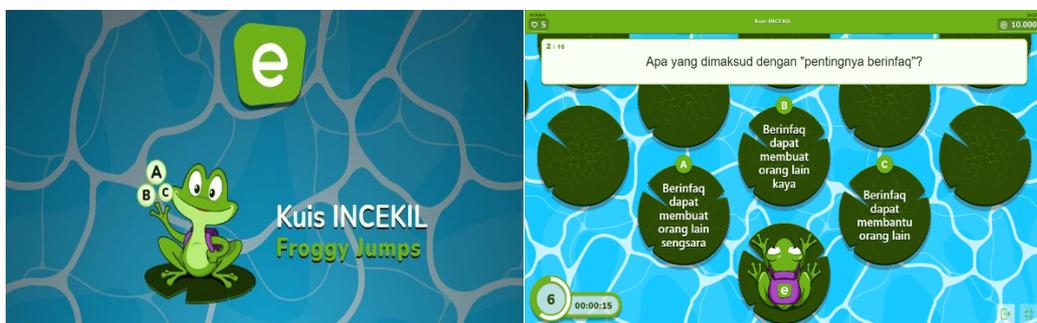
Gambar 2. Visualisasi Cerita Bergambar INCEKIL

- Menentukan aplikasi yang digunakan dalam mendesain Produk. Kami menggunakan aplikasi Canva dan ibisPaint X untuk membuat desain dari Cerita Bergambar.



Gambar 3. Aplikasi Canva dan IbisPaint X

- Menambahkan fitur-fitur interaktif seperti elemen tautan, teks bergerak, audio, animasi dan game dalam produk.



Gambar 4. Fitur-Fitur Tambahan

E. Pengujian dan Evaluasi Produk

Pengembangan cerita bergambar berbasis AI "INCEKIL" (Infaq Cerdas Kecil) merupakan upaya inovatif dalam meningkatkan pembelajaran infaq pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Dalam penelitian ini, kami melakukan uji coba produk "INCEKIL" di SDN Cibeureum III untuk mengevaluasi dampak terhadap minat dan pemahaman siswa terhadap materi infaq. Dengan target pengujiannya, yaitu siswa kelas 5 SD dan guru bidang mata pelajaran PAI di SDN Cibeureum III.

Hasil dari uji coba produk ini dilakukan kepada sebanyak 19 partisipan siswa kelas 5 SDN Cibeureum III. Hasil uji coba produk menunjukkan respon positif dari siswa kelas 5 SDN Cibeureum III, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran saat menggunakan cerita bergambar "INCEKIL". Hal ini tercermin dari partisipasi mereka dalam diskusi kelas, reaksi terhadap ilustrasi gambar dan *audio*, serta kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan kuis. Penting untuk dicatat bahwa cerita bergambar berbasis AI "INCEKIL" tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi infaq. Adanya integrasi teknologi AI dalam cerita bergambar ini memberikan dimensi interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memprosesnya, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam.

Tahap pengujian dan evaluasi produk sangat penting untuk memastikan keberhasilan "INCEKIL" sebagai media pembelajaran. Uji coba produk dalam lingkungan pembelajaran secara langsung di sekolah akan memberikan masukan yang berharga dari guru dan siswa. Evaluasi terhadap efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep infaq dalam PAI juga harus dilakukan secara cermat, termasuk validasi produk oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif dari seluruh pemangku kepentingan. Hasil pengujian dievaluasi oleh ahli, baik guru sebagai pengguna produk maupun dosen sebagai ahli dalam materi, dan dilakukannya revisi jika diperlukan. Evaluasi ini memastikan bahwa cerita bergambar berbasis AI "INCEKIL" efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep infaq bagi siswa kelas 5 SD dalam pembelajaran PAI

Selain melihat antusiasme dan pemahaman siswa, peneliti juga melakukan uji validasi produk atau penilaian dari para ahli. Penilaian produk "INCEKIL" oleh Guru mata pelajaran PAI di SDN Cibeureum III, sebagai ahli media sekaligus ahli materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Penilaian tersebut dilakukan saat uji coba produk berlangsung. Berikut ini adalah hasil validasi produk.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi terhadap Produk E-book INCEKIL

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kegunaan	Media pembelajaran INCEKIL dapat mempermudah dalam proses pembelajaran					√
		Media pembelajaran INCEKIL membantu memberikan kejelasan materi secara konkret					√
		Media pembelajaran INCEKIL dapat digunakan secara praktis					√
		Media pembelajaran INCEKIL mudah untuk digunakan dan diakses					√
2.	Tampilan	Tampilan dan desain INCEKIL menarik saat digunakan					√
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media				√	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					√
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media				√	
		Kejelasan gambar yang disajikan					√
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media				√	
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)				√	
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda				√	
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami					√
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					√

Berdasarkan hasil instrumen penilaian yang dilakukan oleh guru kelas 5 SDN Cibereum III, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Cerita Bergambar “INCEKIL” memperoleh nilai yang cukup tinggi yaitu 65 dari total nilai 70 atau memiliki persentase sebesar 92%. Dari penilaian ahli yang dilakukan, terdapat beberapa indikator yang dinilai dengan kategori baik hingga sangat baik. Dari penilaian terhadap media, dapat dilihat bahwa media “INCEKIL” dapat diakses dengan mudah dan berfungsi dengan baik. Selain itu, tampilan media pembelajaran INCEKIL dinilai menarik saat digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan tampilan dari media ini telah memikat perhatian siswa, yang tentunya akan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang disajikan. Kesesuaian antara warna, tulisan, dan gambar pada media juga dianggap memadai, begitu juga dengan kesesuaian urutan penyajian materi dengan media. Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) merupakan hal yang penting dalam media pembelajaran. Media pembelajaran “INCEKIL” dinilai telah memenuhi standar ini. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda dan mudah dipahami, serta konsisten dalam penggunaan istilah dan nama ilmiah. (Aeni et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Cerita Bergambar INCEKIL memiliki efektivitas yang tinggi sebagai media pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Respon dari siswa kelas 5 SDN Cibeureum III sangat positif; mereka menganggap cerita bergambar ini sebagai penyemangat yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan ilustrasi cerita, audio, dan video animasi berbasis AI memberikan nilai tambah yang signifikan dalam pemahaman materi. Siswa tidak hanya membaca, tetapi juga dapat melihat gambaran nyata mengenai penerapan infaq dalam kehidupan sehari-hari, yang memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.

Selain itu, media ini menawarkan tes evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan, yang berfungsi untuk melatih kemampuan peserta didik secara lebih menyenangkan dan interaktif. Interaktivitas yang ditawarkan oleh INCEKIL mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan yang dilakukan bersamaan dengan proses membaca, seperti menjawab pertanyaan, memilih jawaban yang benar, atau menyelesaikan tugas-tugas kecil yang berkaitan dengan cerita. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media cerita bergambar interaktif dapat membantu dalam pengembangan literasi, pemahaman visual, serta pengembangan emosional dan sosial anak-anak. Namun, untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini, diperlukan evaluasi berkala dan umpan balik dari pengguna. Guru dan siswa harus dilibatkan dalam proses ini untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kelebihan dan kekurangan INCEKIL. Selain itu, pengembangan konten harus terus dilakukan agar tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan pendidikan yang dinamis. Peningkatan fitur interaktif, penambahan variasi cerita, dan penyesuaian teknologi AI yang lebih canggih juga perlu dipertimbangkan untuk menjaga minat dan antusiasme siswa. Dengan demikian, Cerita Bergambar INCEKIL tidak hanya akan menjadi alat bantu belajar yang efektif, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam bagi siswa di Sekolah Dasar.

Berdasarkan evaluasi terhadap media pembelajaran "INCEKIL", dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki kualitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan kegunaan yang baik, tampilan menarik, dan penggunaan bahasa yang sesuai, media pembelajaran INCEKIL dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Indonesia perlu memulai dengan memperbaiki infrastruktur yang ada, terutama untuk meningkatkan dan memperlancar akses internet di seluruh Indonesia. Hal ini juga penting untuk mendukung sistem pendidikan agar lebih baik, di mana guru diharapkan terus mengembangkan dan memperbarui keterampilan mereka secara berkala. Langkah-langkah ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Wartomo (dalam Purnamasari et al., 2021).

Aeni A. N. (2023) menyatakan kompetensi guru harus diselaraskan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, karena pendidikan masa kini bertujuan untuk mencetak generasi yang cakap tidak hanya dalam menghafal informasi tetapi juga dalam memahami dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Siswa sekarang dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan

teknologi dalam proses belajar-mengajar. Sistem pendidikan yang sebelumnya sangat bergantung pada buku teks, kini mulai digantikan oleh produk-produk digital. Peran teknologi dalam pembelajaran pada abad ke-21 memiliki dampak yang besar. Berbagai jenis media pembelajaran dan model pembelajaran inovatif telah diterapkan dengan menggunakan teknologi. Ketersediaan teknologi yang semakin mudah diakses memungkinkan penggunaannya oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan orang tua dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi. Generasi muda, khususnya usia 5-12 tahun, menjadi pengguna teknologi yang paling aktif. Maka tidak mengherankan jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi pada anak-anak usia ini sering disebut sebagai generasi *multitasking*.

Melihat hal ini, sangat penting untuk segera mengimplementasikan penggunaan teknologi dalam proses pendidikan agar pendidikan di Indonesia tetap relevan dengan perubahan zaman yang terus berlangsung. Perkembangan teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar secara fundamental, sehingga inovasi dalam media pembelajaran menjadi krusial untuk memenuhi kebutuhan siswa yang semakin beragam dan dinamis.

Oleh karena itu, media pembelajaran "INCEKIL" hadir sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini. Dengan memanfaatkan ilustrasi cerita, audio, dan video animasi yang berbasis kecerdasan buatan (AI), INCEKIL mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep PAI bagi siswa di Sekolah Dasar. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk belajar secara visual dan auditif, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global dalam era digital.

Implementasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang mengadopsi perangkat keras dan perangkat lunak modern, tetapi juga tentang transformasi dalam pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif dan berorientasi pada hasil yang optimal. Dengan demikian, INCEKIL tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, tetapi juga merupakan langkah konkret untuk memajukan sistem pendidikan menuju kualitas yang lebih baik dan relevan dengan tuntutan zaman yang terus berubah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk Cerita Bergambar INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil) menunjukkan efektivitas yang signifikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. Respon positif dari para siswa, khususnya dari kelas 5 SDN Cibeureum III, memberikan bukti kuat bahwa cerita bergambar ini memperkaya proses pembelajaran mereka. Siswa-siswa menganggap cerita bergambar ini mampu menghidupkan suasana pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan secara substansial meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Penggunaan ilustrasi cerita, audio, dan video animasi yang didasarkan pada kecerdasan buatan (AI) secara konsisten mendapatkan apresiasi tinggi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya untuk membaca teks, tetapi juga untuk mengalami aplikasi praktis Infaq dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui visualisasi yang realistis.

Validasi dari guru PAI selama uji coba menegaskan bahwa cerita bergambar ini memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk efektivitas sebagai alat bantu pembelajaran. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa INCEKIL dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum PAI di sekolah-sekolah dasar sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep keagamaan dan praktik Infaq.

Secara keseluruhan, temuan ini tidak hanya menggarisbawahi potensi cerita bergambar sebagai alat pembelajaran PAI yang efektif, tetapi juga memperkuat perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih menyeluruh dan relevan bagi siswa-siswa di tingkat pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dalam mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam. Bimbingan dan arahan dari Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., telah memberikan wawasan yang mendalam dalam pengembangan produk Cerita Bergambar INCEKIL (Infaq Cerdas Kecil) sebagai media pembelajaran PAI. Dengan bimbingan beliau, penulis mampu mengkaji lebih dalam aspek-aspek teoritis dan praktis dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan di tingkat Sekolah Dasar.

Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran PAI di SDN III Cibereum atas dukungan mereka yang tak terhingga. Izin dan kerjasama yang diberikan untuk melakukan kegiatan observasi dan uji coba produk ini memungkinkan penulis untuk mendapatkan masukan langsung dari lapangan, yang menjadi kunci dalam menilai efektivitas serta penerapan produk secara praktis di lingkungan pembelajaran sehari-hari.

Kehadiran serta kontribusi dari Kepala Sekolah dan guru PAI tersebut memberikan perspektif yang berharga dalam memastikan bahwa Cerita Bergambar INCEKIL dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum PAI di SDN III Cibereum. Dukungan mereka juga mencerminkan pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan dan penelitian untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadai dan efektif bagi pertumbuhan pengetahuan dan pemahaman agama siswa.

Dengan demikian, kesuksesan penelitian ini tidak hanya berkat kontribusi berharga dari Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., namun juga berkat dukungan penuh dari Kepala Sekolah dan para guru PAI di SDN III Cibereum. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan agama yang lebih baik dan berdaya guna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur. 2014. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1(1):50–58
- eni, Ani Nur, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, and Nezar Raksa Wigena. 2023. "PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

- Delvarina Vandini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Dyah Laksmi Putri Universi.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(3):1121–30. doi: 10.35931/am.v7i2.2121.
- Aeni, Ani Nur, Rifa’ul Khulqi, Dea Alfia Latifa, and Alma Nurul Inayah. 2022. “Pemanfaatan Video Pembelajaran ‘Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin’ Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):979. doi: 10.35931/am.v6i4.1097.
- Aeni, Ani Nur, Pupun Patmawati, Rifka Nur Rizqiana, and Siti Ratih Aulia. 2023. “Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) Sebagai Media Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar.” 7:4340–50..
- Afaf, Oleh, Izzah Kamilah, Hanisya Nurul Fazrina, and Intan Lestari Puspasari. 2022. “ANALISIS PENGARUH BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL TERHADAP KARAKTER SISWA DI SEKOLAH DASAR.” *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2):331–40.
- limuddin, Asriani, Justin Niaga Siman Juntak, R. Ayu Erni Jusnita, Indri Murniawaty, and Hilda Yunita Wono. 2023. “Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0.” *Journal on Education* 05(04):11777–90.
- Fitriani, Rahma Ayu, Ani Nur Aeni, Rafika Nur’Azizah, and Ajeng Regita Ramadhanty. 2023. “Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq Dan Sedekah) Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Siswa Kelas VI SD.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(2):812. doi: 10.35931/am.v7i2.2091.
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. 2022. “Pengembangan E-Book BUDIMAS ‘Buku Digital Agama Islam’ Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(3):5268–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3043.
- Hakim, Muhammad Azrul, Mutiara Chantikania, Nurul Lubna Gajalba, Siska Agustina, and Ani Nur. 2023. “Penggunaan E-Book Antic (Tolerant and Sympathetic) Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Membentuk Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 05(04):15228–38.
- Langi, Arruan, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. 2022. “Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar.” *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(12):5296–5303. doi: 10.54371/jiip.v5i12.1234.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma’shum. 2021. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Purnamasari, Iin, Ismatul Khasanah, and Aris Tri. 2021. “Analisis Terhadap Learning Management System / LMS Pada Qur ’ Anic School Dewan Dakwah Kota Surakarta.” *Seminar Nasional Hasil Penelitian (Snhp)* 422–36.
- Sujana, Atep, and Dewi Rachmatin. 2019. “Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana.” *Conference Series Journal* 1(1):1–7.
- Trisna, Putu, Hady Permana, Ni Luh, Putu Ning, Septyarini Putri Astawa, and Kata Kunci. 2020. “Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 3(3):687–92.
- Wicaksono, Gigih. 2020. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo.” 1–243.

