

Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar

Syifa Dinda Syafira¹, Nazira Fauziah², Aji Iswanto³, Zahra Febrianisa⁴, Kheifa Azzahra Ansori⁵, Sheila Eka Salwa⁶, Adi Abdurahman⁷, & Misbah Binasdevi⁸

¹ UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; sifasefira28@gmail.com

² UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; nazirafzh@gmail.com

³ UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; ajiiswanto076@gmail.com

⁴ UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; zfebriannisa@gmail.com

⁵ UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; kheifaazzahra@gmail.com

⁶ UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; sheilaekaslw@gmail.com

⁷ STAI Miftahul Huda Pamanukan, Subang; Adiabdurahman92@gmail.com

⁸ UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; misbahbdv@syekhnurjati.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Development;
Media;
Comic.

Article history:

Received 2024-06-12

Revised 2024-09-03

Accepted 2024-09-04

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process in grade 4, especially the subject of Islamic Religious Education, showing that the use of conventional media alone makes learning less interesting and less fun, so innovative and creative media is needed that can attract students' attention. This research aims to develop digital-based learning media such as digital comics, to support the teaching and learning process at SDN Palandakan 1. The research method used is a research and development method using the ADDIE development model involving the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The instruments used are observation, expert validation questionnaires and student responses and documentation. The data was analyzed using quantitative analysis with a percentage formula. The results of the feasibility test from the validation of material experts are 95% (very feasible), the validation of media experts is 93% (very feasible) which means that this digital comic media is feasible to be implemented in the learning process. Meanwhile, the student response received 80% results in the very satisfactory category. The results of the study show that the use of digital comics can improve the presentation of a fun atmosphere for students in the learning process in the classroom, especially the subject of Islamic Religious Education.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Misbah Binasdevi

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon; misbahbdv@syekhnurjati.ac.id

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan merupakan usaha untuk membuat cerdas, berkembang menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan memiliki kemampuan pengetahuan potensi yang baik agar bisa memberi manfaat kepada sesama manusia maupun lingkungan sekitarnya, seperti sabda Rasulullah Saw. Bahwa sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia yang lain. Masyarakat yang berakhlak dan berilmu maka akan menghasilkan lingkungan yang baik dan kehidupan yang baik juga (Ramadhon & Khoiriyadi, 2023). Kegiatan pendidikan bukan merupakan tugas satu-satunya lembaga pendidikan dan pendidikan, melainkan harus dilaksanakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Secara umum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mendidik dan membimbing siswa agar menjadi orang yang beriman, berakhlak mulia, bertakwa, serta memahami dan mengamalkan ajaran Islam.

Namun, terdapat beberapa problematika Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar diantaranya kemampuan tenaga pendidiknya dalam cara mengajar (Miftahul Jannah, Hikmatu Ruwaida, 2021); materinya tidak nyata (Ulfa Tsania, Nurhaliza, 2024), guru yang kurang menguasai bagaimana caranya mengajar PAI karena cakupannya luas (Imron, 2019); minat dan motivasi siswa yang kurang dalam pembelajaran (Wahyudi, 2017) serta keterbatasan literasi digital guru dan siswa kurang menguasai teknologi digital, yang menjadi hambatan dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar (Gafarurrozi, 2023; Laily et al., 2023). Hal ini tentunya mempengaruhi minat belajar dan kemampuan siswa dalam berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Selaras dengan hal itu, observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Pelandakan pun menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar masih kurang yang tentunya berpengaruh pada rendahnya hasil atau prestasi belajar siswa.

Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada saat pembelajaran. Hal ini juga berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Nirwana dkk (2022) dimana siswa sering merasakan kebosanan dalam belajarnya dikarenakan guru yang kurang dalam mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan belajar mengajar yang selalu menggunakan metode atau gaya mengajar yang monoton, sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2021) dan Adi Abdurahman, dkk (2022) pun menyatakan bahwa guru perlu menggunakan berbagai macam cara dalam pengajaran karena salah satu keberhasilan siswa ditentukan oleh cara guru mengajar. Selain itu, menurut beberapa penelitian penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran masih tergolong minim dikembangkan (Mahmud & Cempaka, 2022; Rizkyani & Wulandari, 2022), padahal pendidikan di era modern memerlukan inovasi untuk menghadapi tuntutan perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran yang tentunya penggunaan digital dalam pembelajaran pun harus dilakukan.

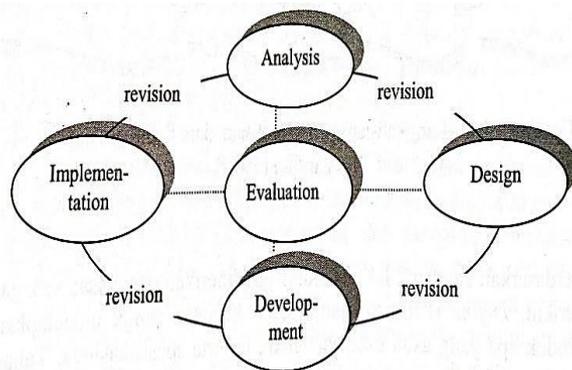
Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam menghadapi tantangan-tantangan pembelajaran PAI khususnya di era digital tersebut ialah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital misalnya saja *komik digital* yang dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar yang lebih edukatif, inovatif dan tentunya menyenangkan. *Komik digital* akan menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan edukatif yang digunakan untuk menanamkan kepercayaan diri pada siswa sekolah dasar. Komik pada dasarnya memang menjadi favorit bagi segala usia salah satunya karena dilihat dari sisi visual

yang menarik (Syahmi et al., 2022). Komik berisi ilustrasi, teks, dan cerita, yang kemudian diterbitkan dalam cetakan kecil. menjelaskan konsep dan memudahkan penyampaian informasi karena komik memiliki unsur visual yang kuat dan cerita yang kuat (Mujahadah et al., 2021). Komik adalah ekspresi artistik yang menggabungkan gambar diam untuk membentuk cerita visual atau narasi (Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiwana, 2020). Media komik mempunyai ciri unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang sangat kreatif.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ani Nur Aeni, dkk. (2023) penggunaan KODAS (Komik digital Anak Sholeh) untuk siswa kelas V SD menyimpulkan bahwa KODAS efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran PAI. Selain itu penelitian Pebriana dkk (2022) dan Mariana (Mariana, 2023) yang juga meneliti tentang pengembangan media e-komik dalam materi pembelajaran PAI di Sekolah Dasar terbukti efektif dan efisien dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menunjang keberhasilan pembelajaran yang dicapai oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital (*e-comic*) dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Hal ini dilakukan guna menyelaraskan pembelajaran di era digital serta untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PAI. Media *komik digital* yang dirancang oleh peneliti bukan hanya sekedar komik cetak tetapi lebih kepada pemanfaatan berbagai aplikasi digital untuk menciptakan komik yang dapat diakses secara efektif dan efisien melalui smartphone.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini fokus pada perancangan pengembangan bahan ajar ARTIKA melalui pendekatan Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap Analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan guru, siswa, kurikulum dan materi guna pengembangan media komik digital, kemudian pada tahap desain dilakukan proses merancang desain awal media komik digital. Tahap selanjutnya pengembangan, dimana pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media komik digital yang kemudian dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan media guna menguji seberapa layak media komik digital yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan di kelas. Setelah mendapatkan nilai dari beberapa ahli selanjutnya ialah implementasi atau uji coba media komik digital di kelas dan akan dilihat pula respon dari siswa yang akan dijadikan bahan evaluasi bagi pengembangan media komik digital yang dilakukan. Fokus penelitian ini ialah pada pengembangan media pembelajaran komik digital untuk mendukung pembelajaran di era digital tingkat Sekolah Dasar. Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Pelandakan 1 kelas 4 dengan total 20 siswa yang dijadikan sampel. Berikut gambaran siklus model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

Sumber : Djoko Sugiyono dalam Putri dkk (2024)

Adapun instrumen yang dilakukan pada riset ini ialah observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas pembelajaran sebelum dan setelah pengembangan media komik digital . Angket yang terdiri dari lembar angket validasi ahli dan lembar angket respon siswa terhadap media komik digital dan dokumentasi. Guna mengolah informasi dari hasil validasi ahli, uji coba di kelas, maka riset ini menggunakan teknik analisa data kuantitatif yang mana data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran instrumen kuesioner yang telah divalidasi oleh *expert judgement* dan juga pakar/praktisi dengan mengambil data rata-rata dan persentase hasil hitungannya. Kriteria skor yang digunakan untuk pengembangan dalam memberikan penilaian media pembelajaran komik 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

Adapun data angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa terhadap media komik digital dianalisis dengan dihitung menggunakan rumus persentase yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- Keterangan : P = Angka Presentase atau Skor Penilaian
 f =Frekuensi yang sedang dicari presentasinya
 n =Jumlah Frekuensi/ Skor Maksimal

Kriteria rumus yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Skor

Skor	Kriteria
0% ≤ X ≤ 20 %	Sangat Lemah
21% < X ≤ 40%	Lemah

41 % < X ≤ 60 %	Cukup
61% < X 80%	Kuat
81 % < X 100%	Sangat Kuat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar

Penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan melalui observasi dimana peneliti secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran seperti halnya siswa untuk mengumpulkan data yang relevan. Observasi ini mencakup pemantauan seluruh rangkaian pembelajaran dari awal hingga akhir, dengan peneliti ikut serta dalam kegiatan kelas bersama para siswa. Selama observasi, peneliti memperhatikan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru serta penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Peneliti juga mengamati bahwa dalam proses pembelajaran, pengajar hanya menggunakan bahan ajar berupa buku konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis perangkat lunak (*software*). Akibatnya, proses pembelajaran terasa kurang menarik dan tidak menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diusulkan adalah komik digital .

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat menunjang siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu komik digital . Komik digital ini dapat diakses menggunakan smartphone yang berisikan materi pembelajaran dan quis sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap materi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap berikutnya adalah merancang komik digital untuk Pembelajaran Agama Islam melalui beberapa langkah, yaitu sebagai berikut. (1) Perancangan materi. Pada tahap ini, materi yang akan disampaikan kepada siswa ditentukan. Materi pembelajaran yang dipilih adalah materi sifat nabi dan rasul. (2) Penyusunan naskah materi. Pada tahap ini, isi materi yang diambil dari buku pembelajaran Agama Islam yang digunakan sekolah, (3) Setelah perancangan dan penyusunan naskah materi selesai, materi dikumpulkan untuk persiapan tahap selanjutnya. (4) Pembuatan media. Proses ini terbagi menjadi empat tahap, yaitu pembuatan komik, pembuatan materi dan quis pembelajaran, penyusunan keseluruhan media.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah langkah berikutnya yang dilakukan setelah pembuatan media. Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan komik digital yang telah dirancang agar dapat digunakan. Dalam tahap ini, dilakukan proses validasi dan revisi. Validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan komik digital yang dikembangkan. Selain untuk memperoleh penilaian, validasi juga membantu mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu direvisi berdasarkan masukan dari validator. Validasi terhadap komik digital dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.



Gambar 2. Tahap pengembangan media komik digital

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media komik digital dinyatakan layak untuk diuji coba dan digunakan dalam pembelajaran oleh validator. Pada tahap ini, uji coba dilakukan di kelas 4A SDN Pelandakan 1 dengan 20 siswa untuk mengevaluasi tingkat kelayakan komik digital dan untuk mengetahui respons siswa terhadap komik tersebut.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran komik digital untuk mendukung pembelajaran di era digital tingkat sekolah dasar. Setelah tahap implementasi dan uji coba dilakukan, siswa memberikan tanggapan positif terhadap produk yang dikembangkan. Mereka menyatakan bahwa komik digital ini menarik dan tidak membosankan. Selain itu, tidak ada saran perbaikan dari siswa, sehingga revisi tidak diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, komik digital yang telah dikembangkan dapat dianggap selesai dan menghasilkan produk akhir.

Uji Coba Kelayakan dan Respon Siswa Terhadap Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar

Analisis data hasil validasi ahli diperlukan untuk mengetahui apakah media dan konten yang dibuat layak digunakan dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan dari kuesioner dianalisis untuk menilai validitas media. Validasi ahli melalui instrumen angket tersebut menilai kesesuaian media *komik digital* yang dibuat menggunakan Canva pada skala Likert. Apabila produk yang dibuat peneliti memenuhi kriteria desain dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan, maka langkah selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi dan media. Tujuan dari proses ini adalah mengumpulkan data analitis untuk menilai kelayakan produk yang diproduksi. Hasil validasi ini mencerminkan penilaian ahli terhadap kesesuaian dan kualitas produk dalam konteks pembelajaran. Data validasi ini

mencerminkan evaluasi produk yang dikembangkan oleh ahli materi dan ahli media. Evaluasi ini menjadi dasar untuk menentukan apakah produk memenuhi standar yang dipersyaratkan untuk penyajian materi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pelatihan yang dimaksudkan.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, skor yang didapatkan yaitu 95%. Mengacu pada skala presentase penilaian, maka media pembelajaran komik digital termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan tanpa revisi. Sedangkan penilaian dari ahli media yaitu 93% yang artinya media komik digital sangat layak digunakan atau diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. Selanjutnya gambaran respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Pernyataan ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Jumlah	73	73	79	78	76	84	84	84	82	85	798
Rata-rata	3.65	3.65	3.95	3.9	3.8	4.2	4.2	4.2	4.1	4.25	39.9
Minimal	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	
Maksimal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Persentase	73%	73%	79%	78%	76%	84%	84%	84%	82%	85%	80%

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan terhadap siswa, diperoleh data sebagai berikut. Dari total 10 kategori yang dinilai, tanggapan yang diberikan siswa menghasilkan jumlah yang bervariasi, dengan jumlah tertinggi 85 pada item ke-10 dan jumlah terendah 73 pada item ke-1 dan ke-2. Rata-rata skor yang diberikan oleh siswa berkisar antara 3,65 hingga 4,5 menunjukkan bahwa penilaian mereka berada pada tingkat yang baik. Nilai minimal yang diberikan untuk semua kategori adalah 1, sedangkan nilai maksimal adalah 5, menunjukkan adanya variasi yang signifikan dalam tanggapan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada siswa yang memberikan penilaian sangat rendah, terdapat juga siswa yang memberikan penilaian sangat tinggi, mencerminkan perbedaan persepsi di antara siswa. Secara keseluruhan, total persentase respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran yaitu 80% yang dalam hal ini sudah masuk kategori sangat menarik atau memuaskan.

Semakin menarik pembelajaran yang dilakukan oleh guru, maka semakin besar pula ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat respon siswa terhadap media komik digital sangat baik sehingga memungkinkan media komik digital ini digunakan atau diadopsi oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Satrio dimana hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran komik digital dengan kategori sangat layak/sangat memuaskan (Fajar et al., 2023), dan penelitian yang telah dilakukan oleh Putri dkk, (2024) dimana komik digital yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Agama Islam guna meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu menurut Narestuti dkk salah satu kelebihan dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa untuk belajar (Fajar et al., 2023). Media pembelajaran komik dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran siswa dalam mendidik dan menumbuhkan minat belajar secara maksimal (Hasanah et al., 2019). Media pembelajaran komik digital ini mampu menjadi salah satu

solusi dalam dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam menjawab tantangan zaman di era digital yang menuntut adanya penggunaan teknologi.

KESIMPULAN

Tuntutan pendidikan saat ini mencerminkan kebutuhan akan sistem pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satunya terkait penguasaan Teknologi: Di era digital, kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Ini mencakup keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi hingga pemanfaatan alat pembelajaran digital seperti e-learning, aplikasi pendidikan, dan media sosial. Media pembelajaran komik digital menjadi salah satu solusi bagi guru dalam menyampaikan materi khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar. Komik digital berdasarkan penelitian ini terbukti memberikan respon positif dan dianggap menarik serta menyenangkan oleh siswa. Selain dapat diakses dengan mudah dan fleksibel penggunaannya, media komik digital mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, Penggunaan media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan materi yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Semakin siswa merasa termotivasi untuk belajar, maka besar kemungkinan keberhasilan untuk mencapai tujuan dari suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pemanfaatan berbagai teknologi digital pun menjadikan civitas pendidikan menjadi lebih literat atau melek digital.

REFERENCES

- Abdurahman, A., Sri Afira Ruhyadi, S. G., & Binasdevi, M. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas Tinggi MI/SD. *Al-Ibanah*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v7i2.107>
- Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, N. R. W. (2023). PENGGUNAAN 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. *Ilmiah, Jurnal Madrasah, Pendidikan Vol, Ibtidaiyah*, 7(3), 1121–1130. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>
- Apriliani, P., Jaelani, A., & Binasdevi, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS QUICK RESPONSE (QR) CODE PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/IBRIEZ.V9I1.537>
- Fajar, S. M., Yudianto, A., Studi, P., Teknologi, P., Universitas, I., Sukabumi, M., & Photoshop, A. (2023). Jurnal Utile PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 CIBEKER Internet menjadi kebutuhan primer Menurut data dari Harian Kompas berikut ini . Minat baca anak dan remaja secara. *Utile*, 9(1), 40.
- Gafarurrozi, M. (2023). Problem Finding dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 3(2), 65–78. <https://doi.org/10.53515/tdjpai.v3i2.64>
- Hasanah, F., Kamalludin, C., & Kamalludin, K. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Kota Bogor. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(2), 217–222. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i2.80>
- Imron. (2019). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SEKOLAH DASAR*.
- Laily, I. F., Thi, N., Duyen, T., & Binasdevi, M. (2023). Analysis of the Students' Digital Literacy Skills

- through Blended Learning at Madrasah Ibtidaiyah in the Post Covid-19 Pandemic. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(1), 134–142. <https://doi.org/10.24235/AL.IBTIDA.SNJ.V10I1.13516>
- Mahmud, M., & Cempaka, M. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Berbasis Augmented Reality (AR). *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 5(2), 154–167. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i2.3818>
- Mariana, D. (2023). Pengembangan Media E - Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2031–2038. <https://doi.org/10.62775/EDUKASIA.V4I2.542>
- Miftahul Jannah, Hikmatu Ruwaida, N. M. (2021). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2). <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.610>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Nasution. (2013). Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar. *Jakarta: PT. Bumi Aksara*, 2.
- Negrete, A. (2013). Constructing a Comic to Communicate Scientific Information about Sustainable Development and Natural Resources in Mexico. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 200–209. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.327>
- Nirwana, Irawan, D., Nurhalizah, S., Azzaah, S. I., & Ningsih, T. (2022). PENERAPAN KREATIVITAS GURU AKIDAH AKHLAK DALAM MENGGUNAKAN MEDIA STICK ES CREAM DI MIS AZ-ZUHRI TANJUNG MORAWA. *Journal, Development, Of Education*, 8(1), 430–437.
- Pebrina, R., & Fitri, R. (2022). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL DENGAN APLIKASI COMIC LIFE 3 MATERI BERBAIK SANGKA. *Eduainment*, 10(2), 57–63. <https://doi.org/10.35438/E.V10I2.663>
- Ramadhon, R., & Khoiriyadi, I. (2023). Problematika Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 157–166. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.39>
- Rizkyani, M., & Wulandari, I. (2022). Arfedo Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global Dalam Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(2), 146–155. <https://doi.org/10.20961/SHES.V5I2.58325>
- Setiawan, T. Y. S. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 176–179.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5 (2), 135.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Ulfa Tsania, Nurhaliza, K. S. (2024). Jurnal pendidikan sosial humaniora. *Pendidikan, Jurnal Humaniora, Sosial*, 2(2), 163–172.
- Wahyudi. (2017). *ENGURAI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN AKIDAH (Integrasi Cooperative Learning Dengan Epistemologi Abid Al-Jabiri)*.
- Wina Sanjaya. (2020). *Media Komunikasi Pembelajaran*. 176, 73–75.