



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan Online
15 Mei 2024	20 Mei 2024	15 Juni 2024
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2475		

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL “KOMJUR” (KOMIK KEJUJURAN) SEBAGAI MEDIA DAKWAH UNTUK MEMUPUK KEJUJURAN PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD

Amalia Lestari¹, Gina Dwi Arista², Vina Siti Nur Septiani³, Ani Nur Aeni⁴
^{1,2,3}Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, ⁴Dosen
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia
E-mail: ¹amalialestari23@upi.edu, ²gina.dwi16@upi.edu,
³vina.sitinurseptiani@upi.edu, ⁴aninueaeni@upi.edu

Abstrak: Artikel ini membahas tentang pengembangan komik digital “KOMJUR” (Komik Kejujuran) sebagai media dakwah dalam memupuk kejujuran pada siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan metode penelitian Design and Development (D&D) dengan model penelitian ADDIE, serta pengumpulan data melalui angket, observasi, kuesioner, pre-test, post-test, dan uji normalitas gain. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pembelajaran PAI serta sebagai media dakwah agar dapat memupuk sikap jujur dan meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital “KOMJUR” (Komik Kejujuran) mendapatkan respon baik dan positif dari pengguna. Hasil evaluasi menunjukan bahwa “KOMJUR” (Komik Kejujuran) terkategori efektif untuk memupuk sikap jujur siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat terlihat pada saat pembelajaran dimana siswa lebih termotivasi. Sehingga media pembelajaran Komik digital “KOMJUR” (Komik Kejujuran) dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI kelas 2 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Komik Digital, Kejujuran, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.

Abstract: This article discusses the development of digital comics "KOMJUR" (Honesty Comic) as a preaching media in fostering honesty in elementary school students using the Design and Development (D&D) research method with the ADDIE research model, as well as data collection through questionnaires, observations, questionnaires, pre-test, post-test, and gain normality test. This study aims to facilitate PAI learning and as a media for da'wah in order to foster an honest attitude and improve learning outcomes. Based on the results of the study, it shows that the digital comic "KOMJUR" (Honesty Comic) gets a good and positive response from users. The evaluation results indicate that "KOMJUR" (Comic of Honesty) is categorized as effective for fostering students' honest attitudes and improving student learning outcomes, this can be seen during learning where students are more motivated. So that the digital Comic learning media





"KOMJUR" (Honesty Comic) can be an alternative learning media in PAI class 2 elementary school subjects.

Keywords: *Digital Comic, Honesty, Learning Media, Islamic Religious Education, Elementary School.*

Pendahuluan

Pada abad 21 ini isu-isu yang bermunculan mengenai karakter atau moral yang menjadi salah satu isu ramai sekali untuk bisa diperbincangkan, satu dari hal lain juga menyebutkan banyaknya penyimpangan-penyimpangan moral yang terjadi terutama dikalangan generasi muda. Rendahnya nilai-nilai moral pada bangsa kita sudah menjadi hal yang tidak lagi mengejutkan, hal seperti ini menjadi kekhawatiran bagi bangsa Indonesia, karena akan dibawa kemana bangsa ini jika generasi muda memiliki nilai moral yang rendah terutama kejujuran, yang menjadi kunci utama karakter seseorang. Pengetahuan tentang moral dan akhlak merupakan hal yang penting untuk dipelajari selain pengetahuan tentang akademik. Dalam keberlangsungan pendidikan yang merupakan suatu usaha sadar bagi masyarakat dan bangsa untuk mempersiapkan generasi mudanya lebih baik lagi di masa depan.¹ Adapun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengajarkan betapa pentingnya *akhlakul karimah* pada siswa terutama di tingkat dasar, pengajaran tentang agama Islam bukan hanya tentang kognitif atau pengetahuan dari memahami prinsip dasar agamanya saja, tetapi juga mengutamakan untuk mengenalkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat membimbing siswa dalam bersikap salah satu sikap yang perlu diajarkan salah satunya adalah sikap jujur. Kejujuran adalah salah satu sikap yang mau tidak mau harus ditanamkan kepada anak-anak sejak kecil terutama pada anak usia sekolah dasar untuk membentuk karakter dan kepribadian yang baik.² Dengan menanamkan kejujuran sejak kecil, anak-anak akan terbiasa berperilaku yang sesuai dengan kenyataan, baik perkataan maupun perbuatannya tanpa ada niat untuk menyembunyikannya. Dengan kejujuran, seorang anak akan tumbuh menjadi orang yang dapat dipercaya dan bertanggungjawab serta anak akan tumbuh menjadi orang yang percaya diri dan mudah beradaptasi.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi berkembang dengan begitu cepatnya dan tentunya akan berdampak pada kehidupan sehari-hari termasuk juga anak-anak. Maka dari itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital untuk menarik perhatian siswa dan menambah motivasi peserta didik dalam

¹ Muhammad Rizal Rifa'i and Noor Hafidhoh, "Pengembangan Kepribadian Anak Melalui Pendidikan Karakter Di Madrasah Ibtidaiyah," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (June 30, 2022): 1–7, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i1.920>.

² Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (December 31, 2021): 305–17, <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.



belajar.³ Kegiatan pembelajaran di kelas menjadi salah satu faktor yang memiliki peran tersendiri dalam hasil belajar yang diperoleh siswa, pada abad 21 ini juga tidak dapat dihindari bahwasanya keberhasilan dalam pembelajaran erat kaitannya dengan media pembelajaran berbasis digital, ketercapaian yang diperoleh pada pembelajaran abad 21 dapat dihitung dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta hasil belajarnya.⁴

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, terdapat penurunan partisipasi dan ketercapaian belajar siswa pada kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan masih belum banyak dikembangkan, khususnya dalam mata pelajaran PAI, dampak yang terjadi adalah pembelajaran terkesan kurang menarik sehingga motivasi siswa juga menjadi rendah yang memiliki pengaruh terhadap hasil dari belajarnya, maka dari itu sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang menyebutkan bahwa media pembelajaran disarankan untuk interaktif dan berbasis digital. Selain itu dilihat pada kenyataannya masih terdapat siswa SD yang kedapatan berperilaku yang tidak mencerminkan kejujuran. Oleh sebab itu peneliti membuat Komik Digital KOMJUR (Komik Jujur) bermaksud bukan hanya menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar saja tetapi untuk memupuk sikap jujur pada siswa SD. Dalam Komik Digital KOMJUR ini siswa dapat mengaksesnya dimana saja, terlebih lagi siswa SD saat ini sudah banyak yang memiliki *smartphone* sendiri, dalam Komik Digital ini siswa akan belajar sambil bermain dan langsung melihat contoh dari sikap jujur itu sendiri, selain itu dalam Komik Digital KOMJUR ini siswa juga dapat mengakses kuis nya untuk mengasah kemampuan kognitifnya setelah membaca komik digital tersebut.

Pada penelitian sebelumnya mengenai peningkatan pengetahuan siswa tentang sikap jujur menggunakan media pembelajaran berbasis digital untuk siswa sekolah dasar lebih banyak ditemukan media pembelajaran E-book dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar serta memupuk sikap jujur siswa,⁵ selain itu untuk penelitian mengenai komik digital terdapat beberapa artikel yang menggunakan media komik untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak, dan pengemangan media komik digital untuk

³ Ani Nur Aeni et al., "PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 2023, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>.

⁴ Suci Wigalina et al., "Pengembangan Video Animasi Zepeto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifat 'Shiddiq' Rasulullah Saw Untuk Anak SD," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (June 13, 2022): 1617, <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1111>.

⁵ Anisa Sri Mulyani et al., "Penggunaan E-Book JUKUT (Jujur Kunci Utama) Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa SD Kelas V," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (June 1, 2023): 717, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2099>.



memupuk sikap sederhana siswa,⁶ dari kajian studi literatur mengenai penelitian sebelumnya menegaskan bahwa terdapat beberapa pengembangan media berbasis digital dan memiliki respon yang baik dari beberapa ahli, tetapi *Komik Digital* berjudul “KOMJUR” menjadi hal baru dimana komik ini berisikan tentang sebuah cerita mengenai kejujuran, komik ini bertujuan sebagai media pembelajaran dalam dakwah untuk memupuk sikap jujur pada siswa.

Pada artikel ini menyajikan perspektif baru mengenai pengembangan media komik digital dengan cerita kontekstual yang bertujuan untuk memupuk sikap jujur pada siswa sekolah dasar, dimana komik digital ini memuat cerita kehidupan sehari-hari tentang kejujuran seorang anak yang diringkas dengan dialog para tokoh komik yang disatupadukan dengan beraneka gambar, animasi dan tentunya juga ditampilkan secara lebih berwarna. Dengan adanya komik digital ini dapat membantu siswa untuk berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap akhir penelitian juga melakukan wawancara terstruktur mengenai kelayakan produk kepada guru Pendidikan Agama Islam di SDN Lembangsari, kemudian peneliti melakukan uji coba terhadap siswa kelas 2 SDN Lembangsari. Besar harapan peneliti dengan terdapatnya *Komik Digital* ini dapat menjadi rekomendasi sebagai sumber wawasan pengetahuan siswa kelas 2 SD dalam memberikan sarana untuk belajar maupun bermain anak yang menggabungkan digitalisasi. Peneliti kemudian menarik garis besar tentang kegunaan produk komik digital dalam dunia pendidikan, khususnya dalam memupuk sikap dan pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai kejujuran pada kehidupan. Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain komik digital “KOMJUR” (*Komik Kejujuran*) pada pembelajaran PAI kelas 2 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana implementasi produk komik digital “KOMJUR” (*Komik Kejujuran*) pada pembelajaran PAI kelas 2 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media tentang komik digital “KOMJUR” (*Komik Kejujuran*) pada pembelajaran PAI kelas 2 Sekolah Dasar?
4. bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan komik digital “KOMJUR” (*Komik Kejujuran*) pada pembelajaran PAI kelas 2 Sekolah Dasar?

Metode Penelitian

⁶ Nur Hakim and Iqlimatus Sholihah, “Implementasi Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa MI Al-Hidayah,” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (December 15, 2022): 176–91, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i2.1124>.



Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode penelitiannya yaitu Desain and Development (D&D) dan model ADDIE, penelitian ini bersubjek pada siswa kelas 2 SDN Lembangsari yang berlokasi di Kampung Lembangsari, Desa Tarumajaya, Kec. Kertasari, Kab. Bandung, Jawa Barat. Dengan partisipan penelitiannya adalah Peserta didik kelas 2 SDN Lembangsari dan Guru PAI sebagai ahli materi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu mengisi lembar angket/validasi dan observasi dengan sebelumnya peneliti menyiapkan lembar validasi pengumpulan data, selain itu peneliti juga melakukan observasi langsung ke SDN Lembangsari untuk itu peneliti juga menyiapkan desain *quasi eksperiment design* dalam bentuk *pretest-posttest*, dimana dalam hal ini peneliti akan menguji terlebih dahulu siswa dengan *pre-test* sebelum diterapkannya media pembelajaran komik digital melalui *power point*, setelah itu peneliti akan memberikan *post-test* kepada siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis komik digital melalui *power point* dan setelah itu metode pengolahan data yang akan digunakan adalah *n-gain score* yakni untuk mengolah data *pretest-posttest* dan uji hipotesis melalui lembar validasi ahli materi dari Guru PAI.

Tabel 1, Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80 %	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

Uji Normalitas gain yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Meltze.

$$N. \text{ Gain} =$$

$$\frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

S_{post} = Skor post-test

S_{pre} = Skor pre-test

S_{maks} = Skor maksimal

Tabel 2. Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
--------------	----------



$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran Komik digital KOMJUR (komik kejujuran) merupakan media pembelajaran digital yang memuat materi kejujuran pada siswa SD khususnya di kelas 2 SD. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan metode *Design and Developement* dengan model ADDIE, berikut adalah tahapannya:

1. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini yang dilakukan pertama kali oleh peneliti adalah menganalisis mengenai materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kurikulum merdeka, untuk Kelas 2 tentang materi sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut pada nyatanya kurang bisa diterapkan kepada anak, terutama anak dengan umur sekitar 7-9 tahun yang duduk di kelas 2 SD dalam kehidupan sehari-harinya, hal ini diakibatkan oleh kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan serta karena depedensi guru yang hanya bisa menggunakan metode pembelajaran ceramah di sekolah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang bisa dipergunakan kapan dan di mana saja tidak hanya di sekolah tetapi di rumah juga bisa. Lalu, tahap analisis perangkat yang akan digunakan, karena media yang kami buat berbasis android, maka memerlukan media elektronik berbasis android yang membutuhkan *smartphone*. Mengingat pada kenyataannya dengan kemajuan yang juga telah terdapat beberapa siswa yang sudah memiliki *handphone* sendiri mempermudah pengembangan ini, tetapi di lain sisi masih terdapat siswa kelas 2 di SD Negeri Lembangsari tidak memiliki *smartphone*. Oleh karena itu, terlihat anak itu sudah memiliki pertemanannya maka anak dapat mengaksesnya bersama-sama jika di rumah sedangkan pada saat pelaksanaan di sekolah peneliti menggunakan proyektor, agar siswa dapat melihat dengan jelas ke depan, pada saat pelaksanaannya pun dapat dilihat bahwa siswa bersemangat melihat proyektor didepan yang menampilkan cerita komik tentang kejujuran.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti merancang desain untuk konten berisi materi, komik dan kuis, peneliti memulai alur pembuatannya dengan membuat isi kontennya, lalu mendesain komik dan membuat evaluasi dengan menyediakan kuis. Untuk membuat komik digital ini kami peneliti menggunakan aplikasi andorid yaitu Canva dan Web Heyzine.

3. Tahap *Development*



Setelah melakukan perancangan *design*, untuk selanjutnya tahap pengembangan dalam tahap ini peneliti menyatukan konten-konten mulai dari materi, cerita komik dan kuis pada web Heyzine.



Gambar 1. Tampilan Komik Digital

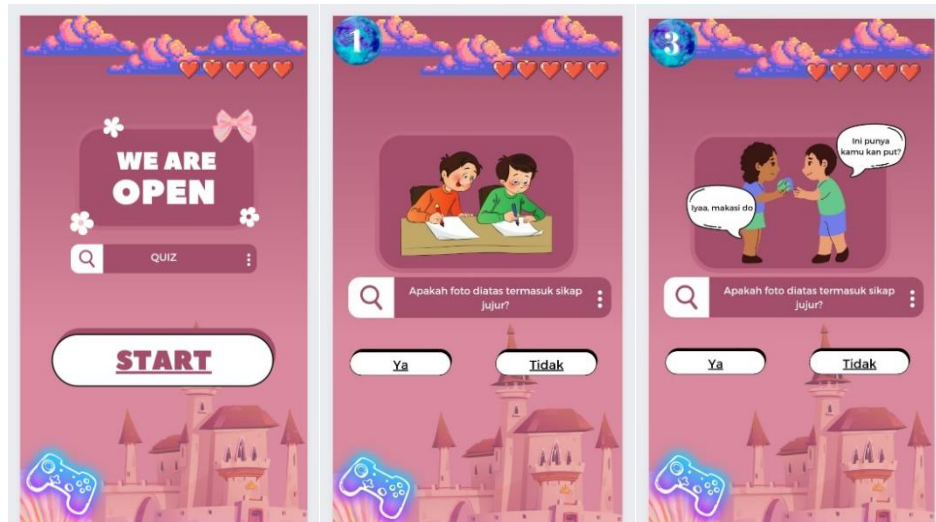
Pada tampilan cover komik digital memuat gambar yakni tokoh animasi yang akan ditampilkan didalamnya. Pada bagian isi, terdapat gambar tokoh animasi beserta *bubble* percakapan antar tokoh dengan tokoh lainnya.



Gambar 2. Tampilan Materi



Pada bagian cover materi, terdapat animasi anak kecil untuk menarik perhatian. Dalam isinya memuat isi materi beserta ayat suci Al-Qur'an.



Gambar 3. Tampilan Kuis

Pada tampilan kuis terdapat kata *start* dan apabila di klik maka akan langsung ke menu berikutnya, isi dari ada 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi produk komik digital ini kami peneliti melaksanakan uji coba di SD Negeri Lembangsari yang berlokasi di Kampung Lembangsari, Desa Tarumajaya, Kec. Kertasari, Kab. Bandung, Jawa Barat. Pada uji coba di sekolah ini kami melakukan pada kelas 2 dengan melibatkan siswa berjumlah 36 orang dan juga guru PAI SD Negeri Lembangsari, sebagai ahli materi. Komik digital KOMJUR (Komik Kejujuran) ini kami gunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI sebagai media pembelajaran, pada saat pengimplementasiannya kami menggunakan media berupa proyektor yang digunakan untuk penampilan komik digital ini, hal ini atas saran dari guru PAI agar semua siswa juga dapat berfokus pada media pembelajaran komik digital di depan. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan komik digital KOMJUR kami melakukan pre-test dan setelah uji coba produk komik digital ini kami peneliti juga melakukan post-test, selain itu pada saat pembelajaran kami juga membagi siswa menjadi 9 kelompok untuk membuat sebuah cerita sederhana tentang sikap jujur yang pernah dilihat, dialami atau didengarnya.

5. Tahap *Evaluation*



Pada tahapan terakhir ini, dilakukan penilaian oleh guru PAI SD Negeri Lembangsari sebagai ahli materi untuk menilai produk komik digital ini apakah sesuai dengan materi dan karakteristik siswa SD kelas 2 Penilaiannya berupa lembar kuesioner/validasi yang berisikan beberapa pertanyaan dengan memanfaatkan skala presentasi. Berikut penilaian guru PAI SD Negeri Lembangsari terhadap komik digital KOMJUR (Komik Kejujuran) untuk siswa kelas 2 SD dalam memupuk sikap jujur.

**Tabel 3. Penilaian Guru Terhadap Komik Digital KOMJUR
(Komik Kejujuran)**

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kesesuaian materi	90%	Sangat Baik
2.	Keluasana materi	80 %	Baik
3.	Kerelevanan anatar media dan materi	80%	Baik
4.	Penggunaan bahasa	90 %	Sangat Baik
5.	Penyajian media	80 %	Baik
6.	Kemudahan akses	80 %	Baik
7.	Keefektifan dalam pembelajaran	80 %	Baik

Berdasarkan hasil penilaian guru PAI SD Negeri Lembangsari di atas terlihat bahwa komik digital KOMJUR (Komik Kejujuran) ini sudah efektif digunakan pada pembelajaran pada siswa kelas 2 di SD, komik digital ini merupakan hal baru yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas tersebut sehingga siswa memiliki motivasi lebih terhadap komik digital ini, karena komik ini juga memuat konten-konten yang menarik mulai dari alur cerita komiknya, animasi tokohnya, penggunaan alur tempat warna yang menyesuaikan dengan siswa SD, sehingga dengan hal itu anak menjadi relevan dengan kehidupan sehari-hari nya hal ini sesuai dengan gaya belajar siswa dimana memang anak kelas 2 di umur 7-9 tahun ini masih harus belajar secara kontekstual dan konsep relevansi dengan hal itu komik digital dengan alur cerita tentang sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari ini merupakan media pembelajaran yang relevan sehingga siswa lebih mudah memahami materi dari penyampaian komik tersebut dengan harapan siswa juga dapat menerapkan sikap jujur seperti contoh-contoh dalam komik tersebut. Selain cerita komik juga peneliti menyediakan sebuah kuis untuk menjadi bahan evaluasi selain itu kuis juga digunakan untuk *game*, dalam kuis ini juga berisi konten dan pertanyaan yang menarik mengenai materi jujur ini, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan kuis ini juga menjadi daya tarik sendiri terhadap siswa yang berambisi untuk menjawab kuis di depan.



**Tabel 4. Penilaian Ahli Media Terhadap Komik Digital KOMJUR
(Komik Kejujuran)**

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kegunaan	90%	Sangat Baik
2.	Tampilan	100%	Sangat Baik
3.	Bahasa	95%	Sangat Baik

Selain penilain dari guru PAI kami juga melakukan wawancara dan memberikan lembar angket kepada ahli media, dengan ini produk komik digital yang peneliti buat mendapatkan respon dan penilaian yang baik,, mulai dari aspek kegunaan mendapatkan presentase nilai 90%, tampilan produk mendapatkan presentase 100% dan bahasa mendapatkan presentase 95%, dengan penilaian dari ahli media ini juga membuktikan bahwa perlu adanya inovasi baru dengan menghadirkna media berbasis digital yang memiliki tampilan baik dan menarik untuk menarik dalam proses pembelajaran.

Selain penilaian ahli materi dan ahli media terhadap komik digital ini kami juga melakukan *test* pada siswa untuk dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi, peneliti melakukan 2 *test* yaitu *pre-test* yang dilakukan sebelum uji coba produk dengan tujuan mengetahui pemahaman siswa mengenai sikap jujur ini sudah sejauh mana, setelah *pre-test* kami melanjutkan pembelajaran dengan melakukan uji coba produk komik digital dengan menayangkannya di proyektor, setelah semua konten-konten dalam komik digital ini disaksikan oleh siswa, untuk selanjutnya kami peneliti melakukan *test* secara berkelompok dimana kami membagi siswa kedalam 9 kelompok, tugasnya mereka membuat sebuah cerita sederhana 2-5 kalimat mengenai sikap jujur yang pernah mereka dengar, lihat atau alami sebelumnya, dengan *test* secara berkelompok itu mereka menunjukan bahwa sudah paham mengenai contoh-contoh sikap jujur, sehingga dilihat dari hasil kerja dan hasil cerita sederhana tiap kelompoknya, sudah membuktikan hasilnya baik setiap kelompok sudah dapat membuat cerita sederhana tentang contoh sikap-sikap jujur, setelah itu selanjutnya dilakukan *post-test* secara individu untuk melihat bagaimana perubahan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan komik digital. *Pre-test* dan *post-test* ini terdiri dari 5 soal pilihan ganda, kami pertimbangkan juga dengan kondisi siswa kelas 2 SD sehingga kami menyediakan soal-soal yang tidak terlalu banyak. Kemudian setelah mendapatkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* kami olah data tersebut dengan



menggunakan uji normalitas *gain*, tujuannya sendiri yakni untuk mengetahui tingkat keefektifan dari komik digital KOMJUR (Komik Kejujuran) yang digunakan pada pembelajaran PAI. Berikut hasil uji normalitas *gain* yang telah di olah dalam bentuk tabel:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Gain*

No	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Hasil <i>Gain</i>	Uji Kriteria
1	80	80	0	Rendah
2	80	100	1	Tinggi
3	60	80	0,5	Sedang
4	60	50	-0,25	Rendah
5	60	90	0,75	Tinggi
6	40	60	0,34	Sedang
7	60	70	0,25	Rendah
8	80	100	1	Tinggi
9	80	90	0,5	Sedang
10	100	100	0	Rendah
11	40	90	0,83	Tinggi
12	80	90	0,5	Sedang
13	60	80	0,5	Sedang
14	80	80	0	Rendah
15	60	80	0,5	Sedang
16	60	80	0,5	Sedang
17	80	80	0	Rendah
18	100	100	0	Rendah
19	80	90	0,5	Sedang
20	80	80	0	Rendah
21	60	70	0,25	Rendah
22	40	60	0,34	Sedang
23	40	70	0,5	Sedang
24	80	90	0,5	Sedang
25	80	90	0,5	Sedang
26	80	100	1	Tinggi
27	40	50	0,25	Rendah
28	80	100	1	Tinggi
29	100	90	0,5	Sedang
30	60	90	0,75	Tinggi
31	80	90	0,5	Sedang
32	80	90	0,5	Sedang



33	80	80	0	Rendah
34	40	100	1	Tinggi
35	40	100	1	Tinggi
36	60	80	0,5	Sedang

Berdasarkan tabel 4 mengenai hasil uji normalitas *gain*, dari total 36 orang siswa kelas 2 SD Negeri Lembangsari terdapat 11 orang siswa yang mendapatkan kategori rendah, 16 orang siswa yang mendapat kategori sedang dan 10 orang siswa yang mendapatkan kategori tinggi. Disamping dari pada itu rata-rata yang ada pada *pre-test* yakni 68,34. Nilai tersebut cukup kecil dan tidak memenuhi kriteria pada KKM, setelah diketahui nilai rata-rata tersebut membuktikan bahwa siswa kelas 2 SD Negeri Lembangsari pada awalnya belum banyak memiliki pemahaman mengenai materi sikap jujur. Sedangkan untuk rata-rata yang muncul pada *post-test* nilai rata-rata siswa kelas 2 SD Negeri Lembangsari memiliki peningkatan dengan nilai rata-rata memenuhi kriteria KKM yakni berjumlah 83,88. Nilai *post-test* dapat membuktikan bahwasanya dengan penggunaan komik digital KOMJUR (komik kejujuran) sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PAI, karena dengan penggunaan komik digital yang memuat konten-konten beragam, seperti materi, cerita komik dan kuis, pada cerita komik sendiri, komik digital ini memuat gambar, warna, animasi tokoh, serta cerita yang menarik dan mencontohkan sikap jujur yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga konten yang terdapat dalam komik digital ini sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Lembangsari, siswa juga terlihat lebih termotivasi saat melihat konten dan alur cerita komik tersebut. Dilihat dari hal itu sesuai dengan tujuan peneliti mengembangkan komik digital ini dalam pembelajaran PAI, diharapkan dengan adanya komik digital ini yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa, terlihat juga beberapa siswa sudah memiliki *handphone* sendiri sehingga peneliti juga membagikan link komik digital tersebut agar siswa dapat mengaksesnya dimanapun, tidak hanya di sekolah tetapi siswa juga dapat mengaksesnya di rumah. Dengan begitu hal ini dapat mendukung siswa untuk lebih memahami sikap jujur, sehingga siswa akan lebih mengingat jelas dengan harapan akan lebih mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk pengembangan Komik Digital KOMJUR (Komik Kejujuran) sebagai media dakwah berbasis media pembelajaran secara digital untuk memupuk sikap jujur pada siswa. Hal ini mendapatkan acuan bahwa anak SD masih memiliki karakteristik pembelajaran yang relevan dan kontekstual dengan adanya komik digital yang menyajikan konten serta alur cerita komik berisi dialog para tokohnya yang dikolaborasikan dengan beraneka gambar,



animasi dan disajikan berwarna-warni. Diharapkan dengan adanya Komik Digital ini dapat memupuk sikap jujur siswa. Besar harapan peneliti dengan terdapatnya Komik digital ini bisa berimplikasi sebagai sumber wawasan pengetahuan siswa kelas 2 SD guna memberikan sarana untuk belajar maupun bermain anak yang mengintegrasikan digitalisasi. Dengan hal itu komik digital ini pula agar berdampak signifikan dalam pembelajaran hal ini terlihat dari *pre-test* yang dilakukan dengan nilai rata-rata nya 68,34 yang masih dibawah KKM sedangkan nilai *post-test* setelah penggunaan produk pada kegiatan pembelajaran memiliki peningkatan dengan nilai rata-rata nya memenuhi kriteria KKM yaitu berjumlah 83,88. Hal ini dapat menunjukan bahwasanya penggunaan komik digital KOMJUR (Komik Kejujuran) pada pembelajaran PAI di SD dapat meningkatkan hasil belajar PAI yang signifikan, meskipun masih terdapat siswa yang nilainya turun atau tetap, tapi tak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran komik digital KOMJUR (Komik Kejujuran) dalam hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk dapat lebih memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dapat menjadi media alternatif untuk mata pelajaran PAI dalam penjelasan materi khususnya pada materi mengenai sikap jujur. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan hasil dari proses pembelajaran terutama dalam hal taraf berpikir siswa, tahap perkembangan berpikir manusia dimulai dari hal yang konkret menuju abstrak, dari yang sederhana menuju kompleks. Memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu tahapan berpikir tersebut, karena media pembelajaran dapat mengkonkretkan hal-hal yang abstrak dan menyederhanakan hal-hal yang kompleks.⁷ Selain itu media pembelajaran berbasis digital juga sangat berguna bagi proses dalam penunjang pembelajaran di sekolah terutama halnya pada jenjang sekolah dasar. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran digital, sebagai bentuk pembelajaran yang tentunya inovatif dalam sebuah pembelajaran akan memberikan manfaat baik bagi guru dan murid. Media pembelajaran digital juga harus diimbangi dengan dasar kemampuan guru SD dalam bidang teknologi dikarenakan media digital sendiri sangat bergantung pada teknologi seperti laptop dan *handphone*.⁸ Sehingga dapat disimpulkan juga bahwasanya media pembelajaran digital termasuk KOMJUR ini memiliki pengaruh dan manfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar.

⁷ Bahtiar Refai, Guru SD Negeri, and Lahat Kecamatan Lahat Kabupaten Lahat, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBER HEADS TOGETHER UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA," *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2022): 2022.

⁸ Jurnal Pendidikan and Dan Konseling, "Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar," vol. 5, 2023.



Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang peneliti gunakan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti penggunaan E-book yang sudah dilakukan penelitiannya bahwa melalui media pembelajaran E-book yang berjudul “BADI” (Buku Animasi Dakwah Islam) yang menyatakan bahwa pemahaman siswa untuk bisa memahami kisah takjub dari para Nabi.⁹ Selain itu didukung juga dengan penelitian lain yang dimana dengan E-book siswa lebih memahami materi pembelajaran dan dapat diakses dimanapun sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. Dengan media E-book Kijubi yang sudah cukup lengkap dan menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami kisah takjub dari para Nabi.¹⁰ Penggunaan E-book interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kejujuran dan karakter positif lainnya. Penelitian ini juga menunjukkan potensi E-book interaktif dalam memperkaya metode pembelajaran dan mendukung pengembangan karakter siswa di tingkat pendidikan dasar. Selain itu terdapat penelitian yang menyatakan komik digital memiliki banyak keuntungan dalam kegiatan transfer pengetahuan. Komik digital yang dapat digunakan sebagai media pendidikan adalah komik yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.¹¹ Materi pembelajaran melalui media Komik Digital ini. Hasilnya menunjukkan layak digunakan dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis digital harus juga diikuti dengan pembelajaran interaktif yang dimulai dari pemahaman aktif hingga menyampaikan pengetahuan dan fakta dengan cara yang jelas dan ringkas, sehingga memberikan pengetahuan dan keterampilan untuk membantu siswa memahami dan mengerti kehidupan sehari-hari mereka.¹² Hal tersebut juga peneliti terapkan ketika melakukan observasi langsung ke SD dimana dalam menerapkan media KOMJUR ini kami juga melakukannya secara interaktif agar siswa dan guru jelas interaksinya terutama terlihat dalam uji normalitas *gain* pada tabel sebelumnya.

⁹ Ani Nur Aeni et al., “PENGUNAAN E-BOOK BADI (BUKU ANIMASI DAKWAH ISLAMI) SEBAGAI MEDIA DAKWAH SISWA SD,” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 37, no. 1 (April 29, 2023): 20–28, <https://doi.org/10.21009/pip.371.3>.

¹⁰ Ani Nur Aeni et al., “Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW,” in *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6 (Sekolah Tinggi Ilmu Qur an Amuntai, 2022), 1214, <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

¹¹ Oleh Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, and Universitas Muhadi Setiabudi, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR,” 2021, <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>.

¹² Ryan Dwi Puspita et al., “THE DEVELOPMENT OF INTEGRATED THEMATIC LEARNING DEVICES BASED ON INTERACTIVE COMPENSATORY MODEL TO IMPROVE STUDENTS’ READING COMPREHENSION IN ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL,” *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2020): 127–44, <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i2.8305>.



Adapun dalam penggunaan teknologi ini juga harus diawasi secara ketat oleh orang tua dan guru. Hal ini menjadi salah satu upaya yang dilakukan agar siswa dapat menggunakan teknologi untuk hal-hal yang positif dan tentunya berkaitan dengan pembelajaran. Penting juga halnya untuk bisa menyesuaikan lingkungan belajar dengan materi serta karakteristik siswa sekolah dasar itu sendiri. Siswa diharapkan dapat memahami teknologi dan mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.¹³ Namun tetap harus dengan pengawasan dari guru dan orang tua. Dengan hal itu media pembelajaran haruslah memperhatikan hal-hal dalam penggunaan gambar dan warna yang dapat menarik perhatian siswanya, dan juga guru serta orang tua yang berperan dalam hal mengawasi anak dalam penggunaan teknologi.

Selain penggunaan media pembelajaran *E-book* dan Komik digital diatas, terdapat juga media pembelajaran yang sama yaitu berbasis komik digital dimana dalam penelitian sebelumnya terbukti dengan adanya media pembelajaran yang berjudul “KOMIKIDS” yang memperoleh penilaian baik dari berbagai pihak dan dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.¹⁴ Hal sejalan dilakukan oleh peneliti yang juga menjadikan media KOMJUR ini sebagai media dakwah untuk mempermudah siswa dalam memahami sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat dari peneliti sebelumnya, yaitu dalam menyampaikan materi tentang dakwah ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar.¹⁵

Dalam penelitian lain juga menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran Komik Digital dengan unsur media tulisan dan visual, yaitu materi isi konten yang dibuat secara sederhana sehingga materi pembelajaran dapat mudah dipahami oleh para siswa karena menjadi lebih konkret.¹⁶ Sehingga dengan hal itu peneliti juga dapat menunjukkan bahwa dalam media KOMJUR memperhatikan beberapa hal terutama tulisan dan percakapan yang digunakan untuk lebih kontekstual dengan kehidupan siswa.

Peneliti juga memiliki alasan dalam memilih media pembelajaran Komik Digital KOMJUR dalam yang pertama dengan alasan menurunnya moralitas bangsa Indonesia

¹³ Nur Aeni et al., “PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH.”

¹⁴ Wina Puspita et al., “Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (April 23, 2022): 3612–23, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>.

¹⁵ Nur Aeni et al., “PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH.”

¹⁶ Puspita et al., “Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar.”



terutama kejujuran pada era digital, yang kedua adalah karena dengan media digital dapat lebih menarik dan interaktif digunakan dalam pembelajaran, alasan peneliti ini didukung oleh penemuan dalam penelitian sebelumnya dimana media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengoptimalkan fungsi otak siswa.¹⁷

Penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas akses terhadap informasi, dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Ada beberapa dampak positif dari digitalisasi terhadap pendidikan agama Islam, termasuk metode pengajaran yang inovatif dan luas. Pendidikan klasik berangsur-angsur bertransformasi menjadi pendidikan modern yang berbasis teknologi baru seperti komputer dan internet.¹⁸ Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi dan wawancara kami di SDN lembangsari yang dimana pada kegiatan pembelajaran sudah berangsur untuk menerapkan teknologi terutama dalam penggunaan media digital dalam sebuah proyektor. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru sebagai penggerak dan pemegang keutuhan sekolah yang mendorong kemajuan teknologi dengan penerapan media pembelajaran yang berbasis digital.¹⁹

Kegunaan teknologi digital dalam kegiatan akademik adalah tinggi. Hanya saja, tingkat kemudahan yang dirasakan relatif rendah dibandingkan Tingkat persepsi kegunaannya.²⁰ Tetapi tak dapat dipungkiri bahwasanya masih terdapat beberapa guru yang masih kesulitan dalam menggunakan media berbasis digital. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan kompetensi guru terutama guru PAI untuk memudahkan dan memotivasi siswa dalam peningkatan hasil belajar dan peningkatan karakter siswa melalui mata pelajaran PAI.

Sejalan dengan itu hasil penelitian kami juga membuktikan bahwa nilai siswa meningkat setelah penggunaan produk komik digital dalam pembelajaran, hasil ini sesuai dengan tujuan penelitian kami bahwa dengan komik digital ini bisa berimplikasi sebagai sumber wawasan pengetahuan siswa kelas 2 SD guna memberikan sarana untuk belajar maupun bermain anak yang mengintegrasikan digitalisasi. Dimana hasil dari

¹⁷ Reni Sasmita, "DEVELOPMENT OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION MEDIA BASED ON NEUROSCIENCE IN IMPROVING HIGHER-ORDER THINKING SKILLS (HOTS): SEBUAH LITERATUR REVIEW," 2022.

¹⁸ Iqbal Syahrizar et al., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital," *Jurnal AL-HIKMAH* 5, no. 1 (2023).

¹⁹ Syahraini Tambak and Desi Sukenti, "STUDENT INVOLVEMENT WITHIN ISLAMIC TEACHER EDUCATION: FOR A FUTURE PROFESSION," *Qudus International Journal of Islamic Studies* 11, no. 2 (2023): 317–52, <https://doi.org/10.21043/qijis.v11i2.8141>.

²⁰ Rahmat Yusny and Ghufan Ibnu Yasa, "MENGEMBANGKAN (PEMBELAJARAN) BLENDED LEARNING DENGAN SISTEM LINGKUNGAN PEMBELAJARAN VIRTUAL (VLE) DI PTKIN," *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*, vol. 19, 2019.



penerapan KOMJUR dilihat dari hasil uji normalitas *gain* menunjukkan bahwa KOMJUR ini sangat layak dengan peningkatan nilai 15,54 %. Selain itu penilain dari ahli materi menunjukkan bahwasanya media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kriteria dari kebutuhan anak-anak sekolah dasar.

Peningkatan motivasi yang muncul setelah adanya media pembelajaran berbasis digital ini berbeda dengan motivasi sebelumnya, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran digital ini dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, hal ini didukung oleh pernyataan dari peneliti sebelumnya bahwa dengan menggunakan media komik siswa semakin antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran,²¹ oleh karena itu perlu dukungan keterampilan yang baik dari guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik digital “KOMJUR” (Komik Kejujuran) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 2 SD yang telah peneliti buat dengan tahapan moel ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* dapat menjadi media pembelajaran yang sangat baik untuk memupuk sikap jujur siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jujur. Dimana komik digital ini memuat konten cerita menarik yang menampilkan sebuah cerita yang diambil dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat lebih relevan dengan cerita tersebut. Hasil evaluasi juga membuktikan bahwa adanya tingkat pemahaman dari siswa mengenai kejujuran setelah penerapan komik digital dalam pembelajaran. Dengan adanya komik digital ini diharapkan dapat menjadi media untuk memudahkan siswa dalam memahami serta memupuk sikap jujur dan memiliki moral yang baik. Namun dengan hasil baik penelitian ini hanya memuat satu alur cerita, sehingga dapat menjadi sebuah proyek lebih lanjut untuk menerapkan materi dengan berbagai alur cerita.

Daftar Pustaka

Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resta Restina. “Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW.” In *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6:1214. Sekolah Tinggi Ilmu Qur an Amuntai, 2022. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

²¹ Hakim and Sholihah, “Implementasi Media Komik Dalam Meningkatkan Ketrampilan Menulis Puisi Siswa MI Al-Hidayah.”



- Farhan Saefudin Wahid, Oleh, Alim Mutaqin, and Universitas Muhadi Setiabudi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," 2021. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>.
- Hakim, Nur, and Iqlimatus Sholihah. "Implementasi Media Komik Dalam Meningkatkan Ketrampilan Menulis Puisi Siswa MI Al-Hidayah." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (December 15, 2022): 176–91. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i2.1124>.
- Mulyani, Anisa Sri, Azizah Nursaiidah, Diaz Nilam Wangila, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan E-Book JUKUT (Jujur Kunci Utama) Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa SD Kelas V." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (June 1, 2023): 717. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2099>.
- Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah. "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (December 31, 2021): 305–17. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.
- Nur Aeni, Ani, Annisa Inaydamariny, Ninda Agustin, and Khofifah Rachmawanti. "PENGUNAAN E-BOOK BADI (BUKU ANIMASI DAKWAH ISLAMI) SEBAGAI MEDIA DAKWAH SISWA SD." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 37, no. 1 (April 29, 2023): 20–28. <https://doi.org/10.21009/pip.371.3>.
- Nur Aeni, Ani, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, and Nezar Raksa Wigena. "PENGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>.
- Pendidikan, Jurnal, and Dan Konseling. "Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar." Vol. 5, 2023.
- Puspita, Ryan Dwi, Susanti Agustina, Asep Deni Gustiana, and Duhita Savira Wardani. "THE DEVELOPMENT OF INTEGRATED THEMATIC LEARNING DEVICES BASED ON INTERACTIVE COMPENSATORY MODEL TO IMPROVE STUDENTS' READING COMPREHENSION IN ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL." *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2020): 127–44. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i2.8305>.
- Puspita, Wina, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M Ilham Firdaus, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (April 23, 2022): 3612–23. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>.
- Refai, Bahtiar, Guru SD Negeri, and Lahat Kecamatan Lahat Kabupaten Lahat. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBER



HEADS TOGETHER UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA.” *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2022): 2022.

- Rifa'i, Muhammad Rizal, and Noor Hafidhoh. “Pengembangan Kepribadian Anak Melalui Pendidikan Karakter Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (June 30, 2022): 1–7. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i1.920>.
- Sasmita, Reni. “DEVELOPMENT OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION MEDIA BASED ON NEUROSAINS IN IMPROVING HIGHER-ORDER THINKING SKILLS (HOTS): SEBUAH LITERATUR REVIEW,” 2022.
- Syahrijar, Iqbal, Ildira Az Zahra, Udin Supriadi, and Agus Fakhruddin. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital.” *Jurnal AL-HIKMAH* 5, no. 1 (2023).
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. “STUDENT INVOLVEMENT WITHIN ISLAMIC TEACHER EDUCATION: FOR A FUTURE PROFESSION.” *Qudus International Journal of Islamic Studies* 11, no. 2 (2023): 317–52. <https://doi.org/10.21043/qijis.v11i2.8141>.
- Wigalina, Suci, Kunti Muyasaroh, Urfi Aurora, and Ani Nur Aeni. “Pengembangan Video Animasi Zepeto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifat ‘Shiddiq’ Rasulullah Saw Untuk Anak SD.” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (June 13, 2022): 1617. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1111>.
- Yusny, Rahmat, and Ghufuran Ibnu Yasa. “MENGEMBANGKAN (PEMBELAJARAN) BLENDED LEARNING DENGAN SISTEM LINGKUNGAN PEMBELAJARAN VIRTUAL (VLE) DI PTKIN.” *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*. Vol. 19, 2019.