

Pengembangan Media E-Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo

Dielfi Mariana

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia; sabrinacantik8@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

PAI e-comics;
Contextual;
The story Sahabat Rasulullah

Article history:

Received 2023-06-21
Revised 2023-08-18
Accepted 2023-10-09

ABSTRACT

E-Comics are a learning tool that can facilitate student learning due to the lack of learning media used by educators due to limited ability to create interesting learning media. The absence of e-comic media regarding the story of the Prophet's companions at Plumbungan Elementary School has motivated researchers to develop e-comic media in contextual-based PAI learning so that the desired learning objectives are achieved. This study carries out a form of research (Borg & Gall), researchers practice and modify, this research and development stage can be simpler and easier to understand. The types of data used are qualitative and quantitative data. From the score data obtained, it is a very interesting criterion. The results obtained from the practicality test of Koma products were obtained from teacher response questionnaires (94.82%) and student responses (84.61%). These data show that the results of the criteria are very practical. Comic book products obtained effective criteria results and there was also an increase in teacher learning activities and student activities before and when using e-comic media, namely student activity before 46.75% to 89.28% while teacher activity before using the product was 74.43%. to 90.27% so it can be concluded that e-comic media in contextual, PAI-based learning is very effective in increasing teacher and student activity in the learning process. Based on these results, e-comic media in contextual-based PAI learning for Grade 5 elementary schools has met the requirements for use in learning because it has met the criteria of valid, interesting, effective and practical.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Dielfi Mariana

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia; sabrinacantik8@gmail.com

1. PENDAHULUAN

PAI di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter siswa agar menyakini serta memahami, mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam. Dalam kemajuan teknologi dan informasi di era globalisasi menuntut memiliki ketrampilan diberbagai bidang abad 21. Salah satunya di zaman digital ini, pendidik maupun peserta didik harus mampu mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat ini. Serta mampu menghadapi berbagai teknologi dan komunikasi agar proses belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan. Di zaman yang sudah canggih dimana digital dalam penggunaan media interaktif e-komik pembelajaran PAI di sekolah dasar sangatlah minim dan sangat jarang sekali, bahkan banyak pendidik yang masih menggunakan model klasik/tradisional yaitu dengan metode ceramah serta masih banyak kalangan pendidik yang masih menggunakan papan tulis dan buku/diktat sebagai medianya. Sangat ironis sekali ditengah perkembangan zaman teknologi dan komunikasi yang begitu pesat guru seharusnya mampu memanfaatkan digital di tengah perkembangan teknologi didalam proses pembelajaran dan tidak menggunakan model tradisional atau klasik sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa justru banyak yang tidak konsentrasi dan tidak merangsang keingintahuan siswa untuk bereksplor, banyak yang merasa jenuh bahkan cepat mengantuk. Bahkan seringkali pembelajaran yang disajikan tidak menarik oleh peserta didik bahkan pemilihan media yang setiap harinya sama tidak bervariasi bahkan tidak tepat. (Dani 2022) Pemanfaatan dan penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting bagi pendidik agar pengajaran lebih menyenangkan dan menarik, berimajinasi, dan tidak menyimpang dari kapasitas kemampuan siswa yang dicapai sehingga siswa tidak mudah lelah selama sistem pembelajaran. (Hosna 2013) Banyak pendidik yang kurang memahami dan belum mampu berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang diajarkan, masih terpaku pada kurikulum yang lama, dan masih memakai sumber buku yang sudah ada. (Muliani 2020) Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa hanya terpaku pada buku paket dan buku yang sudah disediakan disekolah dan memakai *metode secara tradisional dan memberi latihan di Latihan Kerja Siswa (LKS)*. (Wahiddah dkk. 2022) Guru hanya berpusat pada buku pelajaran saya dapat menjadikan anak kurang berminat serta tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Guru harus mampu membuat dan memanfaatkan media sebagai pembelajaran.

(Chusna 2015) pengembangan e-komik sebagai buku ajar serta sebagai media pembelajaran di ERA digital merupakan suatu proses dalam pengembangan media akan membuat pembelajaran tidak akan terkesan monoton. (Wahyuningsih 2021) Nilai edukatif dalam media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. (Wahiddah dkk. 2022) Penggunaan berbagai media yang luwes dan tidak kaku menjadi media yang sangat menyenangkan dalam pengembangan media e-komik. (Nababan 2022) Media komik sebagai sarana pembelajaran mampu memberikan rangsangan serta stimulus agar dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa dalam mempelajari suatu materi. Media e-komik dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan menampilkan video dan gambar yang mendukung dan sesuai dengan kondisi nyata.

(Angga, W., dan Suartama 2020) Seorang pendidik harus mampu mengaitkan contoh dalam pembelajaran dengan dunia nyata, pembelajaran kontekstual memang mempunyai peranan yang sangat sakral dalam mengintegrasikan materi pembelajaran dengan situasi nyata dilingkungan sekitar. Media pembelajaran e-komik dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam yang sudah ada sangat kurang dan guru kurang bisa mengembangkan strategi pembelajaran. Terkadang dalam proses kegiatan pembelajaran adanya kurang konsentrasi dan kegagalan dalam berkomunikasi sehingga pembelajaran yang sudah tersampaikan kurang maksimal. Penggunaan media yang itu itu saja, yang kaku serta terkesan monoton dan kurang bervariasi juga dapat menyebabkan siswa kurang konsentrasi dan menyebabkan kebosanan. Sehingga peserta didik mulai mengerjakan aktivitas selain aktivitas belajar contohnya mencari kesibukan sendiri dan mengobrol dengan temannya, izin keluar ke kamar mandi bergerombol. Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dikelas masih menjadi masalah bagi hampir sebagian guru karena guru banyak yang belum mau keluar dari

zona nyaman. Siswa pada zaman sekarang ini cenderung santai dan juga tidak peduli, sehingga guru masih kurang menarik perhatian mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran. Hal ini berhubungan, dengan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Lama kelamaan menyebabkan terbentuknya karakter dan perilaku kurang menyenangkan pada diri siswa.

Wawancara yang kami lakukan dengan guru PAI diketahui bahwa SDN Plumbungan menggunakan sumber belajar, buku paket, papantulis. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara umum. Menurut yang dikatakan guru PAI bahwa sangat kurang sekali media pembelajaran disekolah tersebut. Sarana yang dipakai dikarenakan kurang mampunya dalam mengembangkan media yang menarik dalam proses pembelajaran PAI bahkan kurang berinovasi. Usaha yang dilakukan guru jika ada siswa belum tuntas dalam pembelajarannya, maka diadakan remidi atau pengulangan materi yang diajarkan. Namun cara ini sepenuhnya belum efektif, anak-anak yang sudah tuntas dalam pembelajaran akan diadakan pengayaan, terkadang pengayaan juga bukan salah satu solusi yang baik karena peserta didik yang mempunyai karakter yang berbeda dan mempunyai minat yang berbeda. Agar pembelajaran pembelajaran efektif dan menyenangkan serta hasil pembelajaran menjadi tuntas, maka dibutuhkan berbagai media yang mendukung serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa kelas V. Media yang digunakan setidaknya bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dalam memperoleh pembelajaran PAI, karena dalam pembelajaran media yang digunakan harus bervariasi dan dapat dimodifikasi menjadi desain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan pembelajaran sesuai kompetensi yang dimiliki siswa.

Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, guru hanya memakai buku yang ada di sekolah sebagai sumber dan media belajar dalam pembelajaran PAI yang memanfaatkan lingkungan sekitar, sumber lain di internet dan buku yang ada diperpustakaan sebagai sarana dan sumber belajar. Namun kenyataannya perpustakaan di SDN Plumbungan kurang maksimal dipergunakan dalam proses pembelajaran. Selain jarang digunakan, buku buku yang ada di perpustakaan masih sedikit jumlahnya yang berkaitan dengan pembelajaran PAI terutama sejarah kisah sahabat rasul. Buku paket mapel PAI terutama tentang kisah sahabat Rasulullah saw sebagai penopang pembelajaran yang bersifat kontekstual masih belum ada di perpustakaan salah satunya buku komik. Berdasarkan hasil analisis di SDN Plumbungan ada beberapa materi PAI tentang kisah sahabat rasululloh yang hanya diajarkan dengan metode ceramah yaitu bercerita saja tanpa ada inovasi pembelajaran yang lain di SDN Plumbungan. Jarang sekali disajikan cerita secara kontekstual sehingga pembelajaran sering tidak membuat siswa senang dan menarik dan cepat bosan. Wawancara dengan kepala sekolah di SDN Plumbungan menghasilkan belum ada referensi buku yang menarik yang mampu menyerap ketertarikan siswa untuk membacanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa merasa bosan serta kurang menyenangkan dengan materi dalam pembelajaran PAI yang dilaksanakan dengan bercerita serta pembelajarannya hanya dipengaruhi dari penjelasan dari guru. Sehingga siswa kurang minat dan terkesan kurang senang dengan pembelajaran PAI yang telah dilakukan selama ini. Hal tersebut menjadi sebab pembelajaran kurang menyenangkan dan kurang efektif. Guru sebaiknya mampu berinovasi dan menggunakan berbagai media yang sesuai dengan sikap dan perilaku siswa agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan berpusat pada siswa

Media e-komik merupakan bahan ajar yang berbentuk elektronik adalah media yang disukai karena jarang dilakukan oleh siswa dan merupakan sarana pembelajaran yang mendorong siswa belajar secara efektif dan kreatif. Berdasarkan observasi di SDN Plumbungan bahwa pemanfaatan media e-komik belum pernah diterapkan dalam pembelajaran PAI khususnya pada materi kisah sahabat Rasulullah SAW. Pembelajaran yang berpusat pada murid menuntut guru bertindak sebagai fasilitator, sehingga murid diharapkan dapat belajar secara mandiri. Dengan menggunakan e-komik, hal ini dapat terlaksana karena e-komik dapat digunakan siswa secara mandiri. Penggunaan media E-komik sebagai media pembelajaran dapat menambah kejelasan, konsep serta menambah

pengetahuan siswa dengan gambar disertai kata-kata yang menarik juga. Berbeda dengan buku teks yang disajikan secara eksklusif berupa gambar, penyajian media e-komik dengan mengkolaborasi antara visual dan kata-kata mendorong minat belajar siswa untuk membacanya sampai selesai. Hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar atas inisiatif mereka sendiri dan mendapatkan pemahaman yang diinginkan oleh guru mereka.

Agar pembelajaran dapat tercapai dengan mudah maka pembelajaran media e-komik dirancang guru dengan sangat menarik supaya siswa tidak jenuh. Uji coba yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi kisah sahabat Rasulullah SAW sangat efektif dan memenuhi persyaratan dan layak untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Pengembangan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual pada materi kisah sahabat Rasulullah SAW dimaksudkan untuk memudahkan siswa memahami konsep secara logis dengan membantu mereka membuat hubungan antara konten dan objek yang sering kali mereka jumpai dalam kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Pengembangan media E-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat Rasulullah saw dapat membuat siswa belajar lebih menyenangkan. Menurut penelitian, siswa yang memanfaatkan materi pembelajaran dengan kata-kata dan gambar lebih kreatif dan lebih memahami dalam menemukan jawaban soal tes daripada siswa yang hanya menggunakan kata-kata baik itu satu kata maupun lebih.

Berdasarkan kondisi lapangan dan penelitian terdahulu, maka peneliti memiliki beberapa pertimbangan sebagai alasan dipilihnya media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat Rasulullah saw untuk dikembangkan. Beberapa pertimbangan tersebut adalah: 1) Media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. 2) Media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi bisa membuat siswa belajar materi kisah sahabat Rasulullah saw secara aktif dan menyenangkan karena didalam media e-komik terdapat gambar dan kata-kata agar siswa memahami pelajaran yang diajarkan dan mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3) Media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual dalam penggunaannya didukung fasilitas wifi yang mumpuni dan menggunakan sarana TIK berupa laptop, android, komputer, tab dan smartphone atau HP. Sehingga terjadi interaksi khususnya dengan pembelajaran PAI, siswa lebih terlibat, termotivasi, dan antusias dalam belajar.

2. METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) dan model (Sugiyono 2011) modifikasi Borg and Gall yang beroperasi pada Tahap 7. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket/kuesioner, dan wawancara. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan dan menguji keefektifan dari sebuah produk. Teknik analisis data meliputi angket data, tes data, validitas, keefektifan, dan analisis kemenarikan. Subjek penilaian menghasilkan kelayakan media pembelajaran terbatas pada 2 ahli, yaitu materi, ahli media, target uji coba produk yaitu seluruh siswa kelas 5 SDN Plumbungan yang berjumlah 28 siswa.

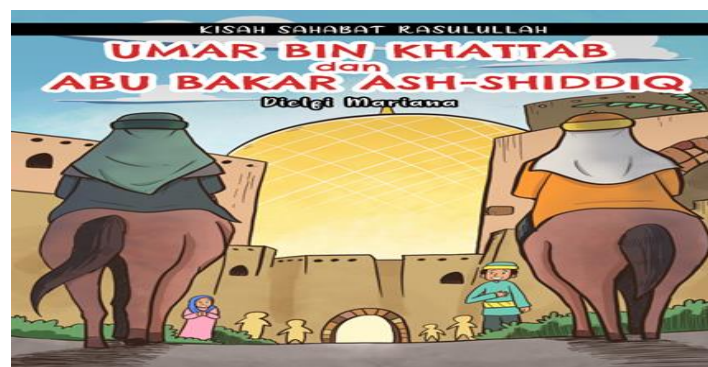
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat Rasulullah saw dikembangkan dengan model (Borg dan Gall 1983) yang meliputi; pengumpulan informasi, perencanaan, mendesain/merancang produk, penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk pengembangan media e-komik. Penelitian tahap pertama merupakan langkah pengumpulan informasi yaitu wawancara dengan guru PAI SDN Plumbungan. Diketahui bahwa pembelajaran di SDN Plumbungan masih belum menggunakan media yang membuat anak

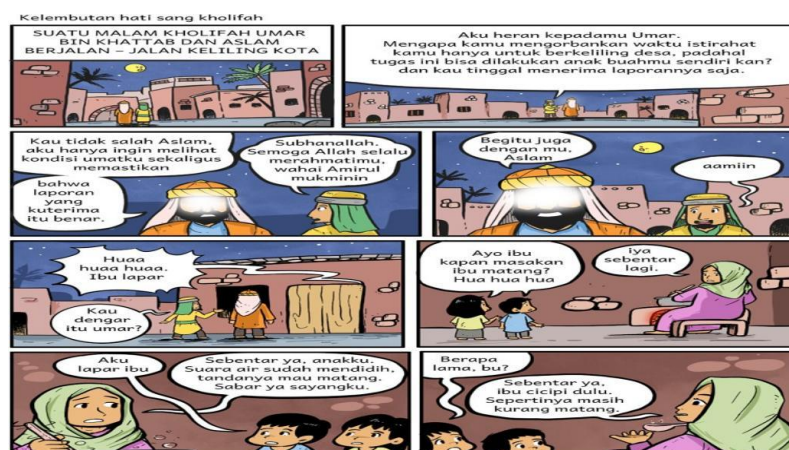
senang dalam belajar, karena guru PAI belum mampu membuat media yang menarik buat siswa. Kecenderungan masih menggunakan metode lama sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Penelitian tahap kedua adalah perencanaan. Penelitian berangkat dari aktivitas melakukan analisis gaya belajar peserta didik, Menurut analisis karakteristik siswa dari penelitian ini, teknik ceramah tetap mendominasi kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru dan siswa. Pembelajaran siswa hanya terpusat pada buku siswa dan buku guru, dan siswa kurang terlibat dalam berbagi tentang pembelajarannya. Banyak kisah para sahabat rasulullah yaitu khalifah Umar dan khalifah Abu Bakar yang menjadi tokoh-tokoh yang terlibat, di mana peristiwa seputar kisah para sahabat Nabi Muhammad itu terjadi, harus dipahami oleh para siswa, karena materi ini yang berujung pada penemuan bahwa siswa masih kesulitan dalam menguasai materi tentang kisah sahabat Rasulullah SAW. Sehingga dapat menurunkan minat siswa belajar.

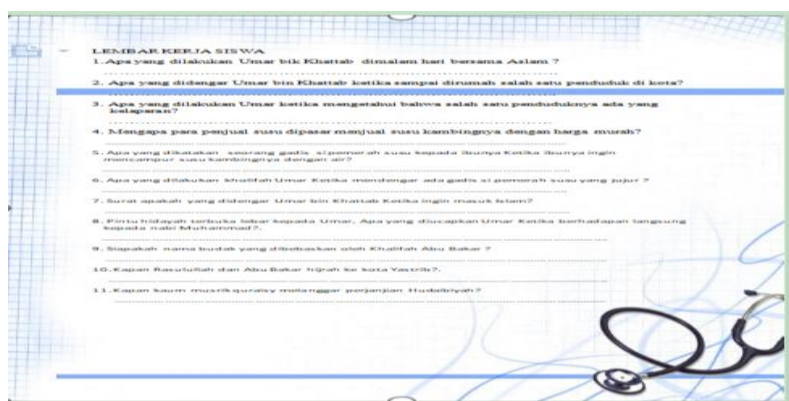
Tahap ketiga adalah merancang komik atau desain. Pada tahap ini menentukan cerita yang akan diangkat sesuai dengan buku guru atau buku paket yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran materi tentang kisah sahabat rasulullah saw yaitu Khalifah Umar dan khalifah Abu Bakar. Kemudian membuat dialog cerita yang disesuaikan dengan karakter tokoh dan dialog dibuat dengan bahasa yang sederhana. Setelah itu dibuat sketsa gambar yang akan dibuat untuk memudahkan membuat ilustrasi pada komik. Gambar pada komik dibuat secantik dan semenarik mungkin, sesuai dengan kebutuhan siswa. Komik dibuat dengan menggunakan aplikasi *procreate* dan *photoshop*, untuk ilustrasinya pakai indesign dengan menggunakan alat pen tablet dan laptop.



Gambar 1. Cover media E-komik



Gambar 2. Tampilan Menu Komik pada Media E-Komik



Gambar 3. Tampilan Lembar Kerja Siswa Pada Media E-Komik

Tahap keempat adalah penyajian data uji coba. Uji kesesuaian hasil produk ini memperoleh hasil dari para validator yaitu para ahli media dan ahli materi dan diujicobakan di lapangan yang terdiri dari 28 orang siswi SD kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono, Sidoarjo. Ada fitur yang menarik, praktis, efektif, dan valid untuk spesialis media. Saat membahas topik ini, bahasa digunakan secara efektif, panel dalam komik ditempatkan secara sederhana dan mudah, komik elektronik atau e-komik mudah digunakan, dan bahasa digunakan secara komunikatif saat menggunakan komik. Keharmonisan antara sampul judul dan tampilan teks serta grafis di media menarik dan konsisten dengan alurnya. Ada 8 item pernyataan dalam fitur kuesioner. Aspek kepraktisan berisikan 12 butir ungkapan dan aspek kemenarikan berisikan 8 butir penjelasan. Dengan saran ahli yang umumnya baik, sampul produk didesain sesuai dengan karakter, menarik, dan disertai identitas pembuat produk. Hasil test atau uji kelayakan produk yang dilakukan oleh para ahli materi mendapatkan tanggapan yang bagus dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Setelah tahap pengembangan media selesai, selanjutnya media yang dikembangkan harus divalidasi. Validitas ditentukan oleh spesialis yang meninjau data; persentase mereka adalah 95,3% untuk ahli dan 98,07% untuk ahli bahasa. 10 siswa digunakan dalam uji coba produk skala kecil, yang menghasilkan persentase 86,52%. Persentase yang diperoleh pada tes skala kecil respon instruktur adalah 86,90%. Persentase untuk tes individu 95%, tes kelompok kecil 93,1%, proporsi untuk uji coba lapangan saya 85,71 persen. Uji coba lapangan pembelajaran ke 2 mendapatkan persentase 92,85 %, Uji coba lapangan pembelajaran ke 3 mendapat presentase 91,66%,

Tahap kelima adalah analisis data. Hasil perhitungan rekapitulasi kevalidan media e-komik PAI berbasis kontekstual mendapatkan presentase sebesar 95,68%. Sedangkan rekapitulasi kepraktisan e-komik yang diperoleh yaitu sebesar 87,24 %. Rekapitulasi kepraktisan yaitu sebesar 89,71%. Rekapitulasi aktifitas diperoleh nilai aktivitas sebesar 90,27%, Dari analisa di atas menunjukkan bahwa media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual sangat valid, menarik, praktis, efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat rasulullah SAW menyiapkan sarana prasarana, media yang sesuai selain buku buku yang berada di kelas agar dapat menarik dan memotivasi belajar siswa, serta memberikan kesenangan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran PAIb haruslah yang menarik dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengalaman yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan memanfaatkan media yang dikembangkan yaitu media e-komik PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat rasulullah SAW di SDN Plumbungan.

Tahap keenam adalah revisi produk pengembangan media e-komik. Berdasarkan analisis data yang telah didapatkan dari kegiatan uji validasi dan uji coba produk, secara umum produk yang dikembangkan dikategorikan layak dengan kriteria valid, menarik, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Namun saran, tanggapan dan masukan dari validator dan

subjek coba menjadi bahan revisi dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan agar mendapatkan hasil pengembangan yang lebih baik lagi.

4. KESIMPULAN

Bab ini membahas tentang kajian produk pengembangan yang telah direvisi, kesimpulan, dan saran terkait media e-komik yang dihasilkan. Informasi kontekstual media e-komik dalam pembelajaran PAI didasarkan pada narasi para sahabat Rasulullah SAW. Media yang dibuat sesuai dan layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Pakar media, pakar materi pelajaran dan uji lapangan pada siswa semuanya memberikan hasil yang baik. Menurut temuan penelitian, komik elektronik atau digital dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih nyaman, menarik, dan memotivasi siswa. Meski begitu, masih ada beberapa kendala dengan media yang dibuat, seperti rekomendasi dari profesional media untuk memasukkan judul kredit. Selain itu, ahli materi telah memberikan saran pesan moral yang harus disampaikan oleh komik digital. Menurut temuan hasil penelitian yang gampang dilakukan, bahwa komik elektronik atau komik digital dapat meningkatkan rasa kenyamanan, kemenarikan dan motivasi siswa di kelas untuk belajar lebih semangat. Walaupun masih dirasa ada sejumlah kelemahan dan kekurangan produk media yang dihasilkan seperti tanggapan dari para ahli sehingga perlu dilakukan revisi pengembangan produk.

Kevalidan buku ajar ditentukan oleh hasil validator ahli materi dan bahasa. Dari hasil validator ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 95,3%. Sedangkan ahli bahasa diperoleh persentase skor sebesar 98,07%. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian validasi ahli dapat disimpulkan bahwa E-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual dapat digunakan pada uji coba produk skala terbatas. Kriteria sangat valid ini diperoleh karena materi pembelajaran yang disajikan dalam E-komik sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Dari hasil angket respon siswa dan guru, bisa dilihat bahwa mereka dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Hal tersebut karena dalam e-komik tidak hanya memaparkan materi-materi saja, namun juga disertai dengan gambar-gambar yang relevan. Selain itu, desain karakter dan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan materi memotivasi dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Guru dan siswa dapat dengan gampang menggunakan media e-komik dalam aktivitas pembelajaran secara praktis dan bisa dibawa kemana, dan kapan saja. Kajian keefektifan buku komik didapatkan dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa selama penggunaan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual memperoleh kriteria sangat efektif karena dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa yaitu dari rata-rata hasil aktifitas sebesar 46,75% menjadi 82,9% pada saat penggunaan media e-komik. Produk pengembangan media e-komik dalam pembelajaran PAI berbasis kontekstual materi kisah sahabat Rasulullah SAW dinyatakan valid, praktis, menarik dan efektif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Angga, P. M, Sudarma W., dan I. K Suartama. 2020. "E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (2): 93-106.
- Borg, W.R, dan M.D Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. Nusa Tenggara Barat: Longman.
- Chusna, N. 2015. "Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong." Doctoral dissertation, Malang: Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim.
- Dani, A. 2022. "Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran PAI untuk Siswa SMP N 3 Jatiagung ." Disertasi, Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

- Hosna, R. 2013. "Pengembangan Model Pembelajaran Sinektik di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Islam* 28 (3).
- Muliani, F. 2020. "Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri 148 Pekanbaru)." *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1 (1).
- Nababan, S. 2022. "Pengembangan E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Canva pada Materi Larutan Penyangga di SMA." Doctoral dissertation, Jambi: Universitas Jambi.
- Sugiyono. 2011. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet Matematika Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 4 Pandeglang." *Metakognisi* 4 (1).
- Wahiddah, S. A, L Lathipah, D Indaryanti, Z. P Fadilah, dan A. N Aeni. 2022. "Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (3).
- Wahyuningsih, A. N. 2021. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R." *Journal of Innovative Science Education* 1 (1).