

Desain dan Implementasi Komik Digital Edukatif pada Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

Nashihatun Nabilah, Lailatus Shofiyah, Ririn Inayatul Mahfudloh

Universitas Qomaruddin, Gresik- Indonesia

Abstract

Article Information

Received: December 5, 2025

Revised: February 12, 2026

Accepted: February 24, 2026

Published: Februari 28, 2026

Studi ini difokuskan pada penciptaan media komik digital sebagai inovasi teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya untuk materi kemandirian dan disiplin siswa kelas V MI Hidayatul Ulum. Dalam prosesnya, digunakan Rangkaian fase yang dimulai dari analisis hingga evaluasi dalam kerangka kerja ADDIE diaplikasikan melalui penggunaan metode Research and Development (R&D). Media komik digital dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk desain ilustrasi dan CapCut untuk pengolahan audio serta penyusunan media dalam bentuk digital. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas V MI Hidayatul Ulum. Pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan teknik observasi, wawancara, serta angket untuk memperoleh respon peserta didik. Temuan riset mengonfirmasi bahwa komik digital ini sangat layak (84,37%) dan efektif (83,44%) untuk digunakan. Penggunaan ilustrasi yang memikat, cerita yang relevan dengan kehidupan nyata, serta bahasa yang sederhana terbukti berhasil memicu motivasi belajar dan memperdalam pemahaman siswa mengenai sikap disiplin serta mandiri. Media pembelajaran ini dinyatakan memiliki kelayakan serta efektivitas untuk diposisikan sebagai pilihan instrumen edukasi media pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: Komik Digital Edukatif, Media Pembelajaran, Perilaku Disiplin dan Mandiri

This study aims to develop educational digital comic-based learning media as an innovation in educational technology for the Akidah Akhlak subject, focusing on discipline and independence behavior for fifth-grade students at MI Hidayatul Ulum. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The digital comic learning media were developed using Canva for illustration design and CapCut for audio processing and digital media compilation. The research subjects consisted of 25 fifth-grade students at MI Hidayatul Ulum. Data collection techniques included observation, interviews, and student response questionnaires. The results showed that the educational digital comic learning media achieved an effectiveness level of 83.44%, categorized as effective, and a feasibility level of 84.37%, categorized as very feasible. The media were able to enhance students' learning interest, motivation, and understanding of discipline and independence values through contextual storytelling, attractive illustrations, and easy-to-understand language. Therefore, the educational digital comic learning media are feasible and effective to be used as an alternative learning medium for Akidah Akhlak in Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: Educational Digital Comic, Learning Media, Discipline and Independence Behavior.

Journal Homepage

<https://ejournal.binanagari.org/index.php/jie/index>

*Author Correspondence: Nashihatun Nabilah email : nashihatunnabilah2000@gmail.com

Copyright © 2026 Nashihatun Nabilah, Lailatus Shofiyah, Ririn Inayatul Mahfudloh

Pendahuluan

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kompetensi pendidik, tetapi juga oleh pemanfaatan sarana pendukung yang mampu menunjang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran ditempatkan sebagai salah satu instrumen krusial yang diandalkan untuk menyokong proses tersebut. memungkinkan penyampaian materi berlangsung secara lebih terstruktur, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain berfungsi sebagai penyampai informasi, media juga berperan sebagai penghubung komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara lebih efektif, terutama bagi pokok bahasan yang dikategorikan rumit serta tidak berwujud nyata.

Penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Media yang dikembangkan secara tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Melalui keterlibatan berbagai indera dalam proses belajar, peserta didik Materi dirasakan lebih mudah untuk diserap dengan daya ingat yang lebih kuat, sehingga capaian hasil belajar secara komprehensif pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat diraih.(Syahmi et al., 2022).

Selain mendukung pemahaman materi, media pembelajaran juga berperan dalam membentuk Atmosfer belajar yang komunikatif serta nyaman diciptakan melalui peran media tersebut. Tampilan media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan perhatian, mendorong partisipasi aktif, dan mengurangi kejenuhan

selama proses pembelajaran. Peserta didik yang terlibat secara aktif umumnya menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi, rasa ingin tahu yang kuat, serta sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada jenjang pendidikan dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang menuntut penyajian materi secara nyata dan kontekstual. Pemahaman materi oleh siswa ditingkatkan apabila penyampaian dilakukan melalui bantuan visual serta ilustrasi, cerita, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sebaliknya, penggunaan media yang bersifat abstrak dan kurang relevan dengan pengalaman peserta didik berpotensi menimbulkan kesulitan belajar serta menurunkan minat belajar siswa.

Perkembangan Transformasi di dalam sektor pendidikan telah dipicu oleh kemajuan teknologi informasi serta komunikasi. Metode pengajaran yang semula difokuskan pada pendidik, kini diarahkan menjadi lebih inovatif, partisipatif, serta dipusatkan pada kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi membuka peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih variatif, fleksibel, dan menarik.

Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam hal kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, serta fleksibilitas penggunaan. Melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi, media digital memungkinkan penyampaian materi berlangsung secara lebih dinamis dan tidak bergantung sepenuhnya pada buku teks. Selain itu, media digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih personal dan efektif(Damayanti et al., 2023).

Komik digital diposisikan sebagai salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran digital yang pertumbuhannya semakin pesat. Komik digital memadukan unsur visual, teks, dan narasi dalam format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat. Perpaduan antara ilustrasi, cerita, dan dialog menjadikan komik digital menarik dan mudah dipahami, khususnya bagi peserta didik tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Penyajian materi melalui alur cerita dan ilustrasi membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

Komik digital juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan karena tampilannya yang interaktif dan sesuai dengan dunia anak-anak. Berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik dapat diangkat melalui cerita, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih relevan. Melalui tokoh dan alur cerita, nilai-nilai kehidupan dapat disampaikan secara tidak langsung tanpa kesan menggurui, sehingga komik digital berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Kemampuan dalam memanifestasikan teknologi guna mengonstruksi sarana instruksional yang relevan dengan kebutuhan siswa kini dimandatkan kepada para pendidik di era pembelajaran kontemporer. Tidak sekadar ditujukan untuk mempermudah peresapan konsep yang bersifat abstrak, ketepatan dalam penentuan media juga diorientasikan bagi penguatan motivasi, minat, serta capaian hasil belajar. Perwujudan iklim belajar yang aktif, bermakna, sekaligus menyenangkan diupayakan melalui proses pendayagunaan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. (Damayanti et al., 2023).

Komik pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan. Keunggulan komik terletak pada kemampuannya menyampaikan materi melalui ilustrasi visual yang menarik dan alur cerita yang tersusun secara sistematis. Penyajian materi dalam bentuk cerita dapat membantu peserta didik mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir kritis, serta memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam tanpa tekanan pembelajaran yang bersifat verbal semata (Allawiyah et al., 2023).

Transformasi konsep-konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret serta mudah dicerna diakomodasi melalui pemanfaatan media seperti komik dalam praktik pembelajaran di kelas. Selain itu, stimulasi terhadap atensi serta gairah belajar siswa dipicu oleh pengoperasian media instruksional, yang mana eskalasi hasil belajar turut diakibatkan oleh hal tersebut. Efek dari penggunaan media tersebut tidak sekadar diproyeksikan pada ranah kognitif, namun juga diarahkan pada dimensi afektif serta psikomotorik, mengingat rangkaian proses belajar berlangsung lewat internalisasi pengalaman naratif dan visual yang bermakna. (Narestuti et al., 2021).

Peran yang krusial disandangkan pada penggunaan media pembelajaran dalam lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak. Fokus pendidikan Akidah Akhlak tidak sekadar dipusatkan pada penguasaan kognisi, melainkan diorientasikan pada penanaman nilai, sikap, serta fondasi karakter siswa. Terkait materi perilaku mandiri dan disiplin, para peserta didik diharuskan tidak hanya menyerap nilai moral, namun juga ditantang untuk mampu mengimplementasikannya dalam rutinitas harian. Atas dasar itulah, kehadiran sarana instruksional yang tidak

hanya bersifat informatif, melainkan juga edukatif serta inspiratif sangat diperlukan untuk disediakan.

Pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak menjadi salah satu alternatif inovatif yang relevan. Melalui cerita dan tokoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik, komik digital dapat menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian secara lebih efektif. Penyampaian nilai karakter melalui contoh konkret dalam cerita memudahkan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut(Nailul Fauziah, 2025).

Status sebagai generasi yang lekat dengan teknologi digital telah disandang oleh para peserta didik masa kini. Aktivitas yang melibatkan gawai, video, serta media visual telah dijadikan bagian tak terpisahkan dari rutinitas harian mereka. Melalui fenomena ini, urgensi akan kehadiran sarana pembelajaran yang interaktif, menarik, serta selaras dengan arus zaman sangat disuarakan. Tuntutan tersebut dapat diakomodasi oleh komik digital, mengingat unsur teks, visual, serta teknologi telah disatupadukan ke dalam satu instrumen edukasi yang praktis untuk dioperasikan serta dijangkau.(Damarpuri et al., 2024).

Namun demikian, pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga keaktifan dan minat belajar peserta didik belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta belum tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan

media pembelajaran berbasis komik digital edukatif pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi perilaku disiplin dan mandiri bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan media ini diharapkan dapat memperkaya inovasi media pembelajaran sekaligus menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Akidah Akhlak.

Metode Penelitian

Produk berupa media pembelajaran dihasilkan melalui penerapan metode Research and Development (R&D) dalam penelitian ini, yang mana tingkat kelayakan serta efektivitasnya dalam kegiatan instruksional turut diuji. Metode R&D Kesesuaian dengan tujuan penelitian menjadi dasar dipilihnya metode ini, terutama dalam upaya pengembangan komik digital edukatif sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak bertema kemandirian dan kedisiplinan bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Fokus penelitian ini tidak hanya diarahkan pada penciptaan produk media semata, namun mencakup pula rangkaian proses pengujian, validasi, serta perbaikan produk. Hal tersebut dilakukan guna menjamin bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan, selaras dengan kebutuhan peserta didik, serta sesuai dengan target pembelajaran yang telah ditentukan. (Nusantara et al., 2023).

Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Hidayatul Ulum Kisik ditetapkan sebagai subjek dalam pelaksanaan penelitian ini. Pemilihan lokasi tersebut didasari oleh hasil pengamatan awal yang memperlihatkan bahwa metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai referensi utama masih didominasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Akibat dari kondisi tersebut, sikap pasif

serta rendahnya minat dalam mengikuti proses belajar dirasakan oleh para peserta didik. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, serta selaras dengan karakter siswa usia sekolah dasar sangat dibutuhkan untuk dikembangkan.

Lima pilar utama yang mencakup Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation dalam kerangka ADDIE diadopsi sebagai model pengembangan pada riset ini. Dipilihnya model tersebut dilandasi oleh sifat alur pengembangannya yang dipandang sistematis, fleksibel, sekaligus logis, sehingga prosedur evaluasi maupun pembenahan secara berkala terbuka untuk dilaksanakan pada tiap fasenya. Lewat rangkaian mekanisme ini, penyempurnaan hasil karya secara repetitif dapat diupayakan demi terwujudnya kualitas media yang prima serta selaras dengan tuntutan kebutuhan edukasi. (Rahayu et al., 2024).

Tahap analisis dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Proses analisis dilakukan melalui pengamatan kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, metode yang diterapkan, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi perilaku disiplin dan mandiri. Hasil temuan pada tahap ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap desain dilakukan dengan tujuan menyusun konsep media pembelajaran komik digital edukatif. Pada tahap ini, alur cerita, tokoh, dialog, storyboard, serta tampilan visual dirancang untuk merepresentasikan

nilai-nilai perilaku disiplin dan mandiri secara kontekstual dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, instrumen penelitian juga dikembangkan pada tahap ini, meliputi lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media, serta angket respons peserta didik yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran.

Tahap pengembangan dilaksanakan sebagai tahap pembuatan produk komik digital berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk video komik digital yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, animasi sederhana, serta audio pendukung. Rangkaian masukan serta anjuran perbaikan dihimpun melalui proses ujitema (validasi) yang dimandatkan kepada pakar materi serta ahli media terhadap produk yang telah diwujudkan. Hal tersebut ditempuh sebagai prosedur krusial guna memurnikan kualitas produk sebelum fase implementasi atau uji coba kepada para peserta didik dilangsungkan.

Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media komik digital edukatif kepada siswa kelas V dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pada tahap ini, guru menggunakan media komik digital sebagai sarana penyampaian materi, sedangkan peneliti mengamati respon, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengukuran terhadap derajat kelayakan serta efektivitas media pembelajaran yang telah diwujudkan, dituntaskan melalui pelaksanaan tahap evaluasi. Prosedur evaluasi ini ditempuh lewat pembedahan data hasil angket respons siswa serta penilaian pendidik yang dikalkulasi menggunakan teknik analisis persentase.

Temuan pada fase tersebut diposisikan sebagai landasan utama dalam memastikan mutu media pembelajaran, sekaligus dijadikan acuan pembenahan agar komik digital edukatif yang dikonstruksi dapat dioperasikan secara maksimal dalam instruksional Akidah Akhlak.

Hasil dan Pembahasan

Sebuah produk instruksional dalam wujud komik digital edukatif telah diwujudkan melalui riset pengembangan ini, di mana perancangan serta konstruksinya diintensifkan guna menyokong keberlangsungan proses pembelajaran Akidah Akhlak. Fokus utama pada media tersebut dipusatkan bagi penguatan materi perilaku mandiri serta disiplin yang diperuntukkan bagi para peserta didik di jenjang kelas V Madrasah Ibtidaiyah.(Allawiyah et al., 2023). Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa media visual yang bersifat menarik secara tampilan, tetapi merupakan media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terencana dengan baik(Damarpuri et al., 2024). Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik serta tuntutan kurikulum yang berlaku, sehingga diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan relevan(Nusantara et al., 2023).

Dalam proses pengembangannya, media komik digital edukatif ini memperhatikan berbagai aspek penting, antara lain aspek pedagogis yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, dan strategi penyampaian pesan pembelajaran(Putra & Wulandari, 2021). Selain itu, aspek psikologis peserta didik juga menjadi pertimbangan utama, khususnya terkait dengan karakteristik perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa sekolah dasar(Narestuti et al., 2021). Tingkat pemahaman para peserta didik

dijadikan acuan dalam penyesuaian bahasa yang diterapkan, sementara kesederhanaan serta aspek kontekstual diutamakan dalam penyajian alur ceritanya. Selain itu, representasi kehidupan sehari-hari siswa diwujudkan melalui perancangan karakter tokoh di dalam komik yang dikonstruksi sedemikian rupa.(Romadhoni, 2023).

Lebih lanjut, pengembangan media ini juga memperhatikan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah yang membutuhkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan(Senjaya et al., 2022). Melalui integrasi unsur cerita, visual, dan pesan moral Islami, diharapkan komik digital edukatif ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi Akidah Akhlak, serta menanamkan nilai-nilai kedisiplinan dan kemandirian secara lebih efektif(Nailul Fauziyah, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga difungsikan sebagai sarana untuk membentuk karakter yang selaras dengan tujuan pendidikan Islam.(Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Penyampaian materi terkait perilaku mandiri serta disiplin diakomodasi lewat media komik digital edukatif yang telah dikonstruksi dalam riset ini, di mana aspek kontekstual serta pengalaman harian peserta didik dijadikan pijakan dalam perancangan alur ceritanya.(Allawiyah et al., 2023). Tokoh-tokoh dalam komik dirancang sedemikian rupa sehingga memiliki karakter dan peran yang dekat dengan dunia anak, sehingga peserta didik lebih mudah memahami pesan moral yang disampaikan dan meneladani perilaku positif yang ditampilkan(Romadhoni, 2023). Penyusunan dialog antar karakter diupayakan

melalui penggunaan bahasa yang sederhana serta komunikatif yang diselaraskan dengan fase perkembangan linguistik siswa sekolah dasar. Hal tersebut ditempuh agar muatan pesan edukatif dapat diserap secara jernih serta dimengerti dengan mudah oleh para peserta didik.(Suprihatien et al., 2024). Selain itu, ilustrasi visual yang digunakan dibuat menarik, berwarna, dan proporsional guna meningkatkan daya tarik media serta menumbuhkan minat belajar peserta didik(Damayanti et al., 2023).

Penyajian media dalam bentuk digital memberikan keunggulan tersendiri, karena memungkinkan media komik ini digunakan secara fleksibel dan praktis dalam berbagai situasi pembelajaran(Handoyo et al., 2024). Media dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran klasikal yang dipandu oleh guru di dalam kelas, maupun dalam pembelajaran individual yang dilakukan secara mandiri oleh peserta didik(Syahmi et al., 2022). Dengan format digital, media ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat pendukung pembelajaran, sehingga mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan menyesuaikan dengan perkembangan era digital(Handoyo et al., 2024).

Eksekusi pengembangan media komik digital edukatif ini dihayat dengan mendayagunakan kerangka ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation), di mana metodologi tersebut diposisikan sebagai salah satu pola pengembangan instruksional yang berkarakter sistematis serta teratur.(Syahid et al., 2024). Melalui penginkorporasian model ADDIE tersebut, tidak sekadar penciptaan produk akhir berupa piranti pembelajaran yang direalisasikan dalam riset ini, tetapi juga menghasilkan temuan-temuan penting pada

setiap tahap pengembangan yang saling terkait dan saling mendukung(Nusantara et al., 2023). Hasil penelitian diuraikan secara rinci berdasarkan tahapan pengembangan, meliputi temuan pada tahap analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, tahap perancangan desain media dan materi pembelajaran, tahap pengembangan produk media, tahap implementasi media dalam proses pembelajaran, serta tahap evaluasi yang digunakan untuk menilai kelayakan, keefektifan, dan manfaat media yang dikembangkan(Syahid et al., 2024).

Hasil Tahap Analisis: Gambaran Kondisi Awal Pembelajaran

Hasil dari tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di MIS Hidayatul Ulum masih mengalami berbagai keterbatasan, terutama terkait penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan beragam(Handoyo et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, pembelajaran masih bersifat teacher-centered, dengan guru difungsikan sebagai sumber utama informasi di kelas. Metode ceramah menjadi metode utama, dengan guru menyampaikan materi secara lisan berdasarkan buku paket yang ada, sementara peserta didik cenderung berperan pasif sebagai pendengar dan pencatat materi yang disampaikan(Senjaya et al., 2022).

Degradasi keterlibatan aktif siswa dalam lingkaran pembelajaran dipicu oleh situasi tersebut. Manakala kegiatan instruksional digulirkan, fenomena kepasifan terpotret pada mayoritas peserta didik, yang mana aktivitas diskusi serta inisiatif pengajuan pertanyaan guna pendalaman materi sangat jarang diupayakan. Rendahnya gairah belajar pun turut terkonfirmasi melalui minimnya umpan

balik terhadap narasi guru, serta terbatasnya komunikasi timbal balik yang terbangun di dalam ruang kelas.(Narestuti et al., 2021).

Kompleksitas situasi ini semakin dirasakan manakala penanaman nilai dan sikap, seperti perilaku mandiri serta disiplin, menjadi fokus materi yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan tidak hanya aspek kognitif yang ditargetkan, namun juga diperlukan internalisasi sikap, keteladanan, serta penghayatan nilai dalam rutinitas harian siswa. Tanpa adanya dukungan piranti pembelajaran yang kontekstual serta atraktif, efektivitas penyampaian materi akan terhambat, sehingga kesulitan dalam mengabsorpsi makna dan implementasi nilai akhlak dialami oleh peserta didik. Atas dasar itu, urgensi pengembangan media yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif serta mengakselerasi penanaman nilai kemandirian secara efektif sangat terpotret dari kondisi awal ini.

Pentingnya peran media instruksional yang menarik serta inovatif turut diamini berdasarkan hasil wawancara yang dilangsungkan bersama pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak. Dibeberkan oleh guru bahwa selama ini metode lisan melalui contoh verbal dan eksplanasi masih dominan diterapkan, khususnya pada materi perilaku disiplin. Fenomena ini mengakibatkan hambatan bagi sebagian siswa dalam menginternalisasi materi, mengingat nilai akhlak yang bersifat abstrak sangat membutuhkan penguatan melalui visualisasi yang gamblang serta contoh yang nyata.

Guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Hingga saat ini, media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk menyampaikan materi Akidah

Akhlak dengan pendekatan visual dan berbasis cerita yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah belum tersedia. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga minat dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah.

Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, konsep dan nilai pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik apabila materi disajikan melalui media visual, contoh nyata, serta cerita yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka. Minat peserta didik juga tinggi terhadap media pembelajaran yang mengandung unsur gambar, warna, dan alur cerita yang menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual dan cerita dianggap sangat tepat untuk mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak. Proses pemahaman serta pengejawantahan nilai-nilai perilaku mandiri dan disiplin pada diri peserta didik diupayakan agar dapat terinternalisasi secara lebih berdaya guna melalui dukungan media ini.

Sebuah diskrepansi yang cukup lebar antara ekspektasi pedagogis siswa dan instrumen instruksional yang selama ini didayaoperasikan dalam ranah Akidah Akhlak telah terpotret pada fase analisis. Urgensi akan hadirnya sarana yang mampu mendiseminasikan materi secara atraktif, kontekstual, serta selaras dengan fase tumbuh kembang siswa sangat diidamkan, namun ketersediaan piranti yang ada masih terpasung pada sifat konvensional. Fenomena tersebut mengakibatkan mekanisme pembelajaran belum terakselerasi secara prima dan belum

sepenuhnya mampu memantik andil aktif dari para peserta didik.

Bersandarkan pada temuan tersebut, rekayasa media komik digital edukatif diposisikan sebagai solusi yang cukup bernas guna mengeliminasi kendala dalam diskursus Akidah Akhlak.(Damarpuri et al., 2024). Kehadiran media ini diproyeksikan mampu menginkubasi kebutuhan siswa melalui pendekatan visual serta narasi yang memikat terkait perilaku mandiri. Dengan demikian, piranti ini tidak sekadar didayagunakan sebagai wadah transmisi materi, melainkan juga dioptimalkan fungsinya sebagai instrumen pemandu yang mampu mengeskalisasi gairah belajar, peresapan konsep, serta mendarahdagingnya nilai-nilai akhlak secara lebih substansial.(Nailul Fauziah, 2025).

Hasil Tahap Perancangan: Struktur dan Karakteristik Media

Hasil pada tahap perancangan menunjukkan bahwa media komik digital edukatif dikembangkan dengan struktur yang jelas, runtut, dan sistematis agar mudah digunakan serta efektif mendukung proses pembelajaran. Fase perancangan diinisiasi melalui penetapan target instruksional yang dipandu oleh kompetensi dasar Akidah Akhlak bagi jenjang kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Target tersebut diformulasikan secara holistik, yang mana ranah afektif, kognitif, serta psikomotorik diinkorporasikan agar orientasi pendidikan tidak sekadar dipaku pada penguasaan materi, melainkan dihilirkan bagi penguatan karakter serta budi pekerti, terutama dalam menginternalisasikan esensi kemandirian dan kedisiplinan.

Di samping itu, narasi dalam komik dikonstruksi dengan menjadikan problematika serta dinamika yang kerap dijumpai oleh siswa

dalam rutinitas harian baik pada lingkup domestik maupun lingkungan madrasah sebagai pijakan utama penyusunan alur cerita. Cerita disusun secara kronologis dan logis dengan menghadirkan berbagai permasalahan nyata yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti kebiasaan datang terlambat ke sekolah, ketergantungan kepada orang lain dalam menyelesaikan tugas, kurangnya tanggung jawab terhadap kewajiban pribadi, serta sikap kurang disiplin dalam menjalankan aturan. Melalui alur cerita tersebut, nilai-nilai disiplin dan mandiri disampaikan secara kontekstual dan tidak bersifat menggurui, sehingga peserta didik dapat memahami serta meneladani perilaku positif yang ditampilkan dalam cerita.

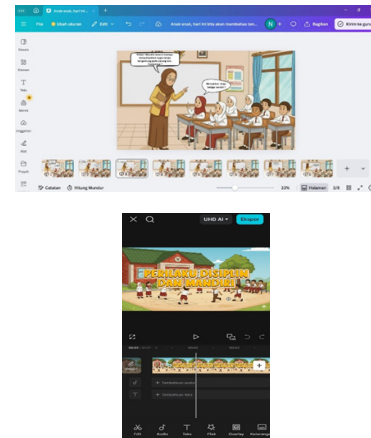
Tokoh-tokoh dalam komik dirancang untuk merepresentasikan kehidupan peserta didik secara realistis. Tokoh utama digambarkan sebagai seorang siswa yang mengalami proses belajar dan perubahan sikap dalam menerapkan perilaku disiplin dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, tokoh pendukung seperti guru dan orang tua berperan sebagai figur pembimbing yang memberikan arahan, nasihat, serta contoh perilaku positif yang dapat dijadikan teladan oleh peserta didik. Dialog antar tokoh disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar, sehingga isi cerita lebih mudah dipahami dan pesan moral dapat disampaikan dengan baik.

Dari segi visual, hasil perancangan menunjukkan bahwa media komik digital edukatif ini dikembangkan dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, kesesuaian visual, serta daya tarik estetika. Pemilihan warna yang cerah namun tidak berlebihan, jenis huruf yang mudah dibaca, serta tata letak panel komik yang

rapi dan proporsional disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam proses perancangan visual, aplikasi Canva dimanfaatkan untuk menghasilkan ilustrasi dan desain grafis yang konsisten, menarik, serta mendukung penyampaian pesan pembelajaran. Selanjutnya, aplikasi CapCut digunakan untuk menyusun komik dalam bentuk video digital yang dilengkapi dengan animasi sederhana dan audio pendukung, sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Tahap Pengembangan: Produk Media dan Validasi

Hasil pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa rancangan media komik digital edukatif yang telah disusun pada tahap perancangan berhasil direalisasikan menjadi sebuah produk nyata yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dihasilkan merupakan komik digital edukatif yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti ilustrasi visual yang menarik, teks dialog yang komunikatif, animasi sederhana, serta audio pendukung, sehingga membentuk satu kesatuan cerita yang utuh dan saling melengkapi (Radisti et al., 2023). Penyajian media dalam format video digital memungkinkan peserta didik untuk mengikuti alur cerita secara runtut, sistematis, dan menyeluruh, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi serta pesan moral yang disampaikan.



Gambar 1 Langkah Awal

Pembuatan Komik Menggunakan Aplikasi Canva dan Capcut

Piranti komik digital edukatif yang telah dituntaskan pengembangannya selanjutnya dipasrahkan kepada pakar materi serta pakar media guna diuji kelayakan dan kualitas performanya. Berdasarkan hasil penelaahan pakar materi, dikonfirmasi bahwa muatan media telah disinkronkan dengan kompetensi dasar Akidah Akhlak jenjang kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Substansi yang dihadirkan dinilai telah merangkum esensi perilaku mandiri dan disiplin secara presisi, relevan, serta dianggap telah berjaln berkelindan dengan target instruksional yang sebelumnya digariskan. Ahli materi juga menilai bahwa penyampaian nilai-nilai akhlak melalui alur cerita dalam komik digital lebih efektif dibandingkan metode verbal semata, karena peserta didik dapat melihat langsung contoh perilaku melalui tokoh-tokoh dalam cerita, sehingga mempermudah pemahaman dan internalisasi nilai.

Di sisi lain, perolehan skor dari pakar media mengonfirmasikan bahwa piranti ini telah dianugerahi estetika visual yang impresif dan atraktif, di mana konfigurasi warna, ilustrasi, serta tata letak dikurasi secara saksama agar berharmonisasi dengan karakteristik

psikologis siswa sekolah dasar. Kualitas grafis yang disuguhkan dinilai telah memenuhi standar keterbacaan serta daya pikat yang dipersyaratkan bagi khalayak sasaran. Teks yang digunakan dinilai mudah dibaca dan proporsional, serta alur penyajian media disusun secara jelas dan runtut. Media juga dinilai praktis dan mudah digunakan, baik oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran maupun oleh peserta didik sebagai pengguna media. Meskipun demikian, ahli media memberikan beberapa masukan konstruktif, antara lain terkait penyederhanaan dialog agar lebih ringkas dan mudah dipahami, serta penegasan pesan moral di bagian akhir cerita agar nilai-nilai disiplin dan mandiri dapat tersampaikan secara lebih kuat.

Segala masukan serta diskursus kritis yang dihimpun dari para validator kemudian diadopsi sebagai pijakan fundamental dalam mengonstruksi ulang serta mematangkan media yang tengah digarap. Usai serangkaian perbaikan berdasarkan rekomendasi para pakar dirampungkan, piranti komik digital edukatif ini dikukuhkan dalam predikat layak hingga sangat layak untuk didayagunakan sebagai instrumen instruksional Akidah Akhlak. Atas dasar legitimasi tersebut, media ini telah disiapkan untuk diterjunkan ke dalam ekosistem pembelajaran guna mengakselerasi pencapaian target edukatif sekaligus menyemaikan benih nilai karakter pada diri siswa.

Hasil Tahap Implementasi: Respon Peserta Didik dan Guru

Hasil pada tahap implementasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik digital edukatif memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak. Selama pembelajaran,

peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya. Mereka tampak lebih fokus memperhatikan materi yang disajikan, menunjukkan minat yang besar terhadap media, serta terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran di kelas.

Peserta didik menyimak alur cerita dalam komik digital dengan penuh perhatian dan mampu memahami karakter tokoh, konflik yang dihadirkan, serta pesan moral yang terkandung di dalam cerita. Melalui media ini, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku disiplin dan mandiri yang ditampilkan oleh tokoh, sekaligus memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak sesuai. Diskusi kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, karena peserta didik dapat mengaitkan cerita yang ditampilkan dalam komik dengan pengalaman pribadi. Praktek tersebut dilangsungkan dalam sirkulasi aktivitas harian, baik pada lingkup domestik maupun ekosistem madrasah. Fenomena ini menjustifikasi bahwa kapabilitas media komik digital edukatif telah diorientasikan untuk menginkubasi iklim pembelajaran yang bermakna, kontekstual, serta dipusatkan sepenuhnya pada diri peserta didik.

Bukan sekadar apresiasi positif yang dituai dari para siswa, namun impresi yang sangat baik turut diutarakan oleh pendidik terhadap utilisasi media komik digital edukatif dalam diskursus pembelajaran. Dibeberkan oleh guru bahwa kehadiran piranti ini sangat diandalkan dalam proses diseminasi materi perilaku mandiri serta disiplin, yang pada periode sebelumnya kerap dijumpai hambatan saat dideskripsikan secara verbal maupun niskala (abstrak). Melalui penyajian visual dan alur cerita yang menarik, guru merasa lebih mudah

dalam memberikan contoh konkret perilaku yang diharapkan dapat diteladani oleh peserta didik.

Media komik digital edukatif juga dinilai membantu guru dalam mengelola kelas, karena peserta didik menjadi lebih tertarik, lebih tenang, dan lebih terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Atas dasar hal tersebut, fase implementasi memvalidasi bahwa piranti yang telah direkayasa ini tidak sekadar berdaya guna dalam menginkubasi gairah serta andil aktif peserta didik, melainkan juga memperoleh legitimasi sebagai instrumen yang mempermudah pendidik dalam mengorkestrasi pembelajaran Akidah Akhlak secara lebih efektif serta menggairahkan.

Hasil Tahap Evaluasi: Efektivitas dan Kelayakan Media

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media komik digital edukatif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak (Damayanti et al., 2023).

Untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media komik digital edukatif, dilakukan penilaian melalui angket respon peserta didik setelah proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian efektivitas dan kelayakan media kartu edukatif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Efektivitas dan Kelayakan Media Komik Digital Edukatif

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1	Evektivitas Media	83,44%	Sangat Layak / Efektif
2	Kelayakan Media	84,37%	Sangat Layak / Efektif

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengisian angket efektivitas oleh peserta didik, media

komik digital edukatif memperoleh skor sebesar 1.043 dari skor maksimum 1.250, dengan persentase sebesar 83,44%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media ini mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Akidah Akhlak, khususnya materi perilaku disiplin dan mandiri.

Selain efektivitas, aspek kelayakan media juga dievaluasi melalui angket kelayakan yang diisi oleh guru dan validator. Hasil angket kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 1.580 dari skor maksimum 1.875, dengan persentase 84,37%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital edukatif telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, tampilan visual, bahasa, serta kemudahan penggunaan, sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital edukatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis cerita dan visual memungkinkan materi yang bersifat abstrak dapat dipahami oleh peserta didik secara lebih konkret dan mudah dimengerti. Temuan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi antara teks, gambar, dan audio untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Media komik digital edukatif memungkinkan informasi diproses oleh peserta didik melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Kondisi ini membantu

mengurangi beban kognitif peserta didik, sekaligus meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penyampaian materi dalam bentuk cerita yang kontekstual membuat pembelajaran lebih relevan, karena peserta didik dapat melihat hubungan antara nilai dan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka (Handoyo et al., 2024).

Ditinjau dari perspektif pendidikan karakter, media komik digital edukatif berperan sebagai sarana yang efektif dalam proses internalisasi nilai-nilai akhlak. Nilai-nilai disiplin dan mandiri tidak disampaikan secara normatif atau bersifat menggurui, melainkan ditampilkan melalui contoh perilaku tokoh-tokoh dalam cerita. Melalui proses observasi, pemahaman, dan refleksi terhadap alur cerita, peserta didik dapat meneladani perilaku positif yang ditampilkan, sehingga nilai-nilai tersebut lebih mudah tertanam dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, temuan riset mengonfirmasi bahwa piranti komik digital edukatif layak diposisikan sebagai alternatif instrumen pembelajaran yang mumpuni, inovatif, serta berparalel dengan akselerasi teknologi pendidikan masa kini. Piranti ini tidak sekadar diandalkan demi menyokong perolehan target instruksional secara prima, melainkan juga mestimulasi kualitas resiprokal antara pendidik dan siswa, sehingga iklim belajar yang lebih dinamis, atraktif, serta substantif dapat terwujud. Berpijak pada hal tersebut, potensi yang masif disandang oleh media komik digital edukatif untuk didiseminasikan serta diadopsi dalam skala yang lebih luas pada diskursus Akidah Akhlak di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

Kesimpulan

Prakarsa pertama diwujudkan melalui sinkronisasi pengembangan media komik digital edukatif yang dipandu secara rigid oleh kerangka kerja ADDIE sebuah skema yang menggariskan alur analisis, purwarupa, fabrikasi, aplikasi, hingga tahap kurasi. Pada momentum analisis, spektrum kebutuhan edukatif, distingsi perilaku siswa kelas V MI, serta anomali yang bergejolak dalam diskursus Akidah Akhlak dibedah secara komprehensif, terutama mengenai luruhnya gairah belajar yang diakibatkan oleh kelangkaan instrumen instruksional yang estetik maupun relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media visual yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami agar nilai-nilai Akidah Akhlak dapat diserap secara optimal.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun media komik digital yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta materi mengenai perilaku disiplin dan mandiri. Desain media mencakup alur cerita, karakter tokoh, ilustrasi, dialog, dan pesan moral yang disajikan secara sederhana dan kontekstual sesuai dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media komik digital edukatif diwujudkan menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan ilustrasi dan desain komik, serta aplikasi CapCut untuk pengolahan audio dan penyusunan media menjadi komik digital yang utuh dan menarik. Hasil dari proses tersebut berupa produk media pembelajaran yang telah siap digunakan dan dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun peserta didik.

Fase implementasi direalisasikan melalui pengejawantahan media komik digital edukatif

ke dalam sirkulasi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas V MI Hidayatul Ulum. Pada momentum ini, piranti tersebut didayagunakan sebagai instrumen stimulan guna menyokong pendidik dalam mendeseminasi muatan materi, sekaligus mengakomodasi siswa dalam mengadopsi konsep perilaku mandiri dan disiplin secara lebih nyata. Berlanjut pada fase evaluasi, di mana derajat efektivitas serta validitas media diuji melalui instrumen angket persepsi siswa serta uji kelayakan teknis. Melalui rangkaian tersebut, seluruh siklus dalam model ADDIE telah dituntaskan secara prima dan berjalan berkelindan, sehingga membuahkan produk instruksional yang selaras dengan ekspektasi peserta didik maupun target edukatif.

Kedua, media komik digital edukatif yang dikembangkan terbukti efektif untuk pembelajaran Akidah Akhlak. Hal ini ditunjukkan melalui hasil angket respons peserta didik dengan persentase 83,44%, yang termasuk dalam kategori efektif. Raih persentase yang signifikan tersebut menjustifikasi bahwa piranti komik digital edukatif memiliki kapabilitas dalam mengakselerasi gairah serta dorongan instruksional peserta didik. Para siswa terpotret memiliki antusiasme yang lebih meluap dalam mereguk materi, lantaran substansi pendidikan dihadirkan dalam format narasi bergambar yang estetik, diperkaya dengan dialog yang membumi serta selaras dengan dinamika harian mereka. Di samping itu, sarana ini mengakomodasi siswa dalam meresapi materi secara lebih substansial, mengingat pesan moral terkait perilaku mandiri dan disiplin didemistifikasi melalui representasi visual serta naratif, sehingga lebih melekat dalam memori dan mudah diaktualisasikan dalam keseharian.

Ketiga, konfirmasi validitas mengukuhkan bahwa media komik digital edukatif yang direkayasa ini masuk dalam klasifikasi sangat layak dengan raih skor 84,37%. Penelaahan ini merangkum spektrum estetika visual, kedalaman materi, diksi bahasa, serta keberpautan instrumen dengan target pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini menyuguhkan visualisasi yang atraktif, mengadopsi tutur bahasa yang komunikatif, serta menyelaraskan muatan materi dengan profil psikologis siswa kelas V. Dengan derajat kelayakan yang demikian prima, produk ini sangat relevan didayagunakan sebagai alternatif piranti pembelajaran yang inovatif serta berdaya guna, terutama bagi penanaman nilai kedisiplinan dan kemandirian.

Secara komprehensif, riset ini mengonfirmasi bahwa rancang bangun media komik digital edukatif yang berlandaskan nilai-nilai Akidah Akhlak memberikan stimulan progresif terhadap mekanisme maupun capaian instruksional. Piranti ini tidak sekadar diposisikan sebagai alat transmisi materi, melainkan juga didayagunakan sebagai wahana untuk menyemaikan benih karakter secara atraktif serta substansial. Dengan demikian, media komik digital edukatif dianggap layak untuk dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, beberapa saran diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

Pertama, bagi guru mata pelajaran Akidah Akhlak, dianjurkan untuk memanfaatkan media komik digital edukatif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, variatif, dan menyenangkan. Guru juga disarankan untuk diinsentifkan adanya

perancangan instrumen instruksional sejenis yang disinkronkan dengan muatan materi serta distingsi psikologis siswa, agar capaian edukatif dapat terakselerasi secara prima.

Kedua, bagi para peserta didik, diimbau untuk mendayagunakan piranti komik digital edukatif ini secara komprehensif, baik dalam konstelasi belajar autodidak maupun kolektif, sehingga internalisasi nilai kedisiplinan serta kemandirian dapat terejawantahkan dalam laku harian.

Ketiga, bagi otoritas madrasah, direkomendasikan untuk memberikan sokongan strategis terhadap utilisasi serta hilirisasi media pembelajaran digital sebagai ikhtiar dalam mengeskalasi mutu instruksional, khususnya pada lingkup Pendidikan Agama Islam.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk merekayasa media komik digital dengan cakupan substansi yang lebih heterogen, menginkubasi fitur interaktif, serta melangsungkan verifikasi empiris pada populasi yang lebih luas guna melahirkan temuan riset yang lebih paripurna dan holistik.

Daftar Pustaka

- Allawiyah, L. N., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.26418/skjp.v3i1.57209>
- Dampuri, M. M., Taufik, M., & Sugiarti. (2024). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Journal on Education*, 7(1), 6052–6060.
- Damayanti, F., Sofyan, D., & Sundari, F. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA TEMA 7 SUBTEMA 4 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI PEMBELAJARAN 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5427–5433.
- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2024). Multimedia sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 120–250.
- Nailul Fauziyah, L. (2025). Pengaruh Penggunaan Komik Digital terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak. *JIPSH: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.58472/jipsh.v1i1.30>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Application of Digital Comic Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(20), 305–317.
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Putra, A., & Wulandari, D. (2021). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3)(1), 45–3553.

- Radisti, (, Hanum, A., Mirawati, I., Karimah, K. El, & Hanum, R. A. (2023). Mengembangkan Pesan Whatsapp tentang Edukasi Mindful Parenting dengan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(01), 75. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA75>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Romadhoni, L. (2023). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember.
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1(2), 99–106.
- Suprihatien, Utami, A. S., Ardani, V. N., Y, E. M., & Buedam, S. (2024). Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4654–4661. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sutomo, & Kusmaryono, I. (2025). Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of Iternational Multidisciplinary Reserch*.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (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>