

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X DI SMA N 1 SEWON KABUPATEN BANTUL



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

Nurliana Imroatun Hasanah

NIM: 20104010066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024

SURAT KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurliana Imroatun Hasanah

NIM : 20104010066

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X DI SMA N 1 SEWON KABUPATEN BANTUL"** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Yang menyatakan,



Nurliana Imroatun Hasanah

NIM.20104010066

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudari Nurliana Imroatun Hasanah

Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nurliana Imroatun Hasanah

NIM : 20104010066

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA N 1 Sewon Kabupaten Bantul

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 17-5-2024

Pembimbing

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
NIP.: 19740725 200604 2 008

PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsudi Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1636/Un.02/DY/PP.00/9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X DI SMA N 1 SEWON KABUPATEN BANTUL.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **NURLIANA IMROATUN HASANAH**
Nomor Induk Mahasiswa : **20104010066**
Telah diajukan pada : **Rabu, 29 Mei 2024**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Yuli Kusumadit, S.Pd, M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 0007914711405



Pengaji I

Dr. Muhammad Agung Rohdhanawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 00112040113



Pengaji II

Sri Purwati, S.Pd, M.A.
SIGNED

Valid ID: 0010710011405



Yogyakarta, 29 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sunardi, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 0008400231405

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.

(QS. Al-Insyirah 6-8)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

NURLIANA IMROATUN HASANAH. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA N 1 Sewon Kabupaten Bantul.* Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat. Akses Internet yang lebih cepat dan lebih terjangkau memungkinkan pembelajaran di sekolah meningkat. Pengguna dapat mengakses data dan aplikasi dari berbagai perangkat dengan mudah. Namun, berdampak buruk apabila digunakan dengan tidak semestinya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan produk berdasarkan para ahli dan respon peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*define, design, development, and dissemination*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-1 di SMA N 1 Sewon Bantul. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian komik digital menunjukkan skor rata-rata dari ahli media adalah 3,50 dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,73 dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian uji coba produk memperoleh skor rata-rata 3,32 dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hal tersebut komik digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu belajar peserta didik.

Kata Kunci: *pembelajaran, komik digital, media*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'aalamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA N 1 Sewon Kabupaten Bantul" ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak, Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phill Al Makin, S.Ag., M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Sri Purnami, S.Psi. M.A. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan banyak masukan dan arahan selama perkuliahan.
6. Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar dalam membimbing dan memotivasi dalam proses penyusunan skripsi.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan terbaik untuk saya.
8. Kepala Sekolah serta Bapak Ibu Guru SMA N 1 Sewon Bantul.
9. Bapak dan Ibuku tercinta, beserta seluruh keluargaku yang tidak pernah lelah untuk selalu mendukung dan mendo'akanku.
10. Sahabat beserta Teman-teman kelas PAI B dan Karang Taruna Putra Sari yang selalu memberikan *support* kepada saya.
11. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan amin.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Penyusun,



Nurliana Imroatun Hasanah
NIM.20104010066

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi Pengembangan.....	10
G. Kajian Pustaka.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Kajian Teori Variabel	18
1. Pengembangan.....	18
2. Media Pembelajaran	20
3. Komik.....	24
4. Pendidikan Agama Islam	30
5. Al-Kulliyatu Al-Khamsah	31
6. Kriteria kelayakan media	33
B. Pertanyaan Penelitian.....	36

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Desain Uji Coba Produk	44
1. Desain Uji Coba	44
2. Subjek Uji Coba	45
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
4. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	55
A. Hasil Pengembangan Produk.....	55
B. Hasil Uji Coba Produk	63
C. Revisi Produk	67
D. Kajian Produk Akhir	71
E. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP	74
A. Simpulan Tentang Produk.....	74
B. Saran Pemanfaatan Produk	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	48
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Ahli Materi	49
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Uji Coba Pengguna.....	50
Tabel 4. Skala Likert untuk Instrumen	51
Tabel 5. Konversi Skor Skala Empat	52
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 8. Hasil Uji Coba Perorangan.....	64
Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil	65
Tabel 10. Hasil Uji Coba Pernyataan Positif	65
Tabel 11. Hasil Uji Coba Pernyataan Negatif	66
Tabel 12. Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	67
Tabel 13. Revisi Produk.....	68

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sampul Komik.....	42
Gambar 2. Halaman 1	42
Gambar 3. Halaman 2	42
Gambar 4. Halaman 3	42
Gambar 5. Halaman 4	42
Gambar 6. Halaman 5	42
Gambar 7. Halaman 6	43
Gambar 8. Halaman 7	43
Gambar 9. Halaman 8	43
Gambar 10. Halaman 9	43
Gambar 11. Halaman 10	43
Gambar 12. Halaman 11	43
Gambar 13. Bagan Alur Desain Uji Coba.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada zaman modern ini banyak peningkatan. Dari orang tua sampai anak-anak pun tak luput menggunakan *gadget* setiap harinya. Hal ini mempengaruhi cara untuk berkomunikasi, bekerja, dan hidup. Contohnya akses Internet yang lebih cepat dan lebih terjangkau memungkinkan individu dan organisasi untuk terhubung dengan mudah di seluruh dunia, pengguna dapat mengakses data dan aplikasi dari berbagai perangkat dengan mudah, perkembangan platform sosial media mempermudah berbagi informasi dan berkomunikasi, serta pengaruh besar dalam menyebarkan berita, pendapat, dan tren. Semua perkembangan ini terus berkembang mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan dunia dan membuka peluang baru di berbagai bidang, seperti bisnis, kesehatan, keamanan, dan terutama pendidikan.

Teknologi digital seperti *gadget* dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunaannya. Contoh dari dampak positif yaitu mempercepat informasi, membantu belajar, menambah wawasan, memudahkan komunikasi jarak jauh, memudahkan transaksi, wadah untuk menjalin silaturahmi, menambah ilmu pengetahuan, melihat hiburan dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatifnya yaitu tidak lepas dari *gadget* seharian dapat merusak kesehatan, bermain game online berlebihan,

menjadi lalai dengan kegiatan lainnya, melihat atau membuka situs yang tidak baik, bermain game yang merugikan diri, buruk dalam bermedia sosial, dan lain sebagainya. Dengan kondisi yang seperti itu masyarakat Indonesia yang berada di perkotaan maupun pedesaan selalu berubah dalam mengikuti trend. Oleh karena itu, semestinya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa sekarang saja, tetapi harus bisa mengantisipasi serta membahas masa depan. Pendidikan sudah semestinya melihat jauh ke depan, memikirkan tantangan apa yang mungkin dihadapi oleh peserta didik dan pemberian solusi maupun pemecahannya. Pendidikan umum dan Pendidikan Agama Islam pada saat ini bukan lagi sekedar memberantas buta huruf namun lebih mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Karena dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, dapat menuntut peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang luas. Serta keahlian dalam beradaptasi sekaligus mengimbangi perkembangan yang terjadi.¹

Pendidikan Agama Islam dan terdiri dari kata pendidikan, agama, dan Islam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik" dan awalan "men", dan "mendidik" adalah kata kerja yang berarti mempertahankan dan memberi latihan (ajaran). Pendidikan adalah istilah yang mengacu pada proses mengubah sikap dan tindakan

¹ Indra Djati Sidi, Menuju Masyarakat Belajar: Mengagas Paradigma Baru Pendidikan, (Jakarta:Paramadina, 2001), hal 3

seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui pendidikan dan latihan. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah upaya sadar untuk mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam. Hal ini melalui kegiatan bimbingan, pengarahan, maupun latihan. Pendidikan Agama Islam juga mengajarkan untuk menghormati agama lain dalam bermasyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.² Pendidikan Agama Islam digunakan untuk menyebutkan beberapa hal. Dalam tingkat mahasiswa Pendidikan Agama Islam dijadikan program studi yang banyak diminati sampai saat ini. Sedangkan pada tingkat siswa, Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran wajib bagi yang beragama muslim. Kementerian Agama (kemenag) menjelaskan Pendidikan Agama Islam dibagi menjadi beberapa elemen keilmuan, yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Bahasa Arab. Sedangkan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) hanya ada satu yaitu Pendidikan Agama Islam.

Dalam Pendidikan Agama Islam diperlukan adanya media untuk memperjelas materi yang disampaikan. Pemilihan media dalam proses pembelajaran juga harus sesuai dengan jenis, fungsi, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang

² Egi Kurniawan (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Dalam Materi Penyelenggaraan Jenazah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMA N 13 Sijunjung. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Hal 1

digunakan dalam pembelajaran. Tujuannya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lingkungan belajar juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, yang dapat menunjang komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga lingkungan belajar sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan tanpa media jelas mempengaruhi ketidaklengkapan proses komunikasi dalam proses pembelajaran.³ Salah satu media komunikasi yang banyak digunakan peserta didik yaitu ponsel. Beberapa manfaat ponsel dalam pembelajaran yaitu memperluas materi yang sedang dipelajari, sebagai penunjang dalam pembelajaran, mempermudah komunikasi antara guru dan siswa. Apalagi dalam kurikulum merdeka ada P5 (projek penguatan profil pelajar pancasila) melibatkan ponsel untuk belajar mandiri serta ujian yang sudah dilakukan secara online oleh kebanyakan sekolah. Salah satunya yaitu pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam bisa menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan bahkan membosankan tergantung pada cara penyampaian materi. Oleh karena itu diperlukan media untuk penyampaian materi agar tidak membosankan sekaligus mendukung pemahaman materi. Dengan media yang menyenangkan juga seru tentunya peserta didik merasa nyaman, lebih fokus, dan cepat paham ketika pembelajaran berlangsung. Media yang

³ Rizki, P., & Raudatul, F. (2022). Pengembangan Komik digital Dengan Aplikasi Comic Life 3 Materi Berbaik Sangka. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, Vol. 10, No. 2, hal. 58.

menyenangkan adalah media yang memberikan gambaran secara langsung dan dapat mempengaruhi cara berpikir. Dapat dikatakan menyenangkan karena kegiatan pembelajaran merangsang minat dan cara berpikir yang melibatkan peserta didik. Hal ini termasuk memberikan visualisasi dalam bentuk kartun digital. Salah satunya yakni media yang memuat cerita bergambar seperti komik digital. Komik digital merupakan media yang dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan untuk mendeskripsikan suatu objek hanya berdasarkan teks. Media ini termasuk sarana yang memiliki kegunaan praktis karena berbasis digital. Selain itu, komik digital juga dapat dikatakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.⁴

Selama ini komik dijadikan sebagai bahan bacaan hiburan dan ketertarikan sendiri bagi kebanyakan remaja. Namun banyak juga sumber yang meneliti mengenai komik yang telah digunakan dalam praktik pembelajaran sebelumnya. Oleh sebab itu, penulis hendak membuat sebuah inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan komik digital yang berbasis islami. Pengembangan media yang dilakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain karakter dalam komik digital ini diharapkan dapat menarik perhatian bagi peserta didik yang membaca. Percakapan dalam komik digital memiliki bahasa yang sederhana dan mudah

⁴ Thoybah, L. N., Rohmadi, M., & Lestariningsih, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Nilai Islam di MAN Kota Palangka Raya. JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan, Vol. 1, No. 2, hal. 113.

dipahami oleh peserta didik usia SMA sederajat. Pada penelitian ini, peneliti memilih tema Al-Kulliyatu Al-Khamsah (*lima prinsip dasar hukum Islam*) sebagai materi yang akan dikembangkan dalam komik digital. Materi yang terdapat pada kelas X semester genap ini diambil peneliti karena di dalamnya terkandung lima prinsip hukum Islam yang tentunya sangat diperhatikan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari adanya lima prinsip tersebut untuk mewujudkan kemaslahatan, dan apabila hal ini tidak ada maka akan muncul kerusakan. Lima prinsip dasar hukum Islam yaitu menjaga agama (*hifzhu al-din*), menjaga jiwa (*hifzhu al-nafs*), menjaga akal (*hifzhu al-'Aql*), menjaga keturunan (*hifzhu al-nasl*), dan menjaga harta (*hifzhu al-mal*). Selain itu, materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah juga terkandung nilai budi pekerti dan akhlak untuk membentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Tentunya pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Sewon Bantul sudah menggunakan digitalisasi, seperti PPT, Quizizz, google form, WhatsApp, dan youtube. Memang sudah variatif dalam pembelajarannya, namun untuk komik digital belum pernah digunakan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru pengampu mata pelajaran dalam membuat komik digital. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media pembelajaran komik digital ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah sehingga, media komik digital ini layak digunakan. Dengan kondisi peserta didik yang seperti itu, mereka dapat lebih mudah dalam memahami materi yang dicantumkan dalam komik digital.

Komik digital dapat diakses melalui link yang dibagikan saat pelajaran berlangsung. Peserta didik dapat mengunduh untuk menyimpannya sehingga, mereka dapat membacanya kembali di lain waktu. Selain memuat materi dalam bentuk cerita, juga terdapat latihan soal sebagai bentuk penguatan pemahaman dan evaluasi bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dari latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA N 1 Sewon Kabupaten Bantul”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, peneliti dapat menentukan rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X di SMA N 1 Sewon Bantul?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA N 1 Sewon Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti dapat menuliskan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat merupakan media pembelajaran komik digital pada materi Al-Kulliyatu Al-khamsah kelas X SMA.
2. Produk komik digital ini di edit menggunakan bantuan aplikasi canva.
3. Alur cerita dibuat sendiri oleh penulis dengan cerita sederhana sesuai kehidupan sehari-hari dengan berdasarkan materi Al-Kulliyatu Al-khamsah.
4. Media komik digital yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam menyerap/memahami materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah.
5. Komik digital dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar materi Al-Kulliyatu Al-khamsah secara mandiri dan fleksibel.
6. Komik digital yang dikembangkan dapat diakses kapan dan dimana saja serta dapat diunduh.

7. Tampilan komik digital lebih menarik dan berwarna sehingga mendorong peserta didik untuk belajar.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan dari penelitian ini adalah terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat berupa, pengembangan khusus keilmuan Pendidikan Agama Islam untuk media pembelajaran berbasis digital pada sekolah tingkat SMA se-derajat.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian pengembangan ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis merupakan sebuah pelajaran untuk menambah pengetahuan serta menerapkan ilmu yang sudah didapatkan semasa perkuliahan.
- b. Bagi sekolah untuk digunakannya media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Bagi guru untuk menjadi inspirasi dalam pembelajaran menggunakan media yang berbasis komik digital

d. Bagi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan penelitian ini bisa menambah khazanah keperustakaan pengembangan karya-karya ilmiah lebih lanjut khususnya dalam Pendidikan Agama Islam

F. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital ini memiliki asumsi sebagai berikut:

1. Media komik digital dapat digunakan sebagai bahan ajar Pendidikan Agama Islam bagi siswa dalam bentuk komik pembelajaran.
2. Pembelajaran lebih efektif bagi peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital.
3. Media komik digital membantu peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi dengan baik.
4. Media komik digital dapat dijadikan inovasi untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.
5. Media komik digital dapat dikembangkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian ini, ditemukan beberapa karya ilmiah berupa skripsi dan jurnal antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Cahyani Kartika Sari tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Komik Digital pada materi bangun datar dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model *Borg and Gall* yang dapat mendukung pembelajaran Komik Digital materi bangun datar agar membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Matematika di SD/MI serta untuk mengetahui kelayakan produk.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk komik digital pada materi bangun datar sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Terdapat perbedaan antara skripsi diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu pada lokasi penelitian, mata pelajaran, materi komik, aplikasi pembuat desain, dan model pengembangan. Sedangkan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran.⁵

⁵ Cahyani Kartika Sari (2019). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Indan Lampung. Hal 3

2. Jurnal yang ditulis oleh Rizki Pebrina dan Raudatul Fitri tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan *E-Comic* dengan Aplikasi *Comic Life 3* Materi Berbaik Sangka”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *E-Comic* dengan menggunakan aplikasi *comic life 3* materi berbaik sangka di SDN 04 Batuhampar yang valid dengan model pengembangan 4-D, yakni Define, Design, Develop, dan Disseminate. Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada lokasi penelitian, materi komik, aplikasi pembuat desain, dan belum di uji cobakan. Sedangkan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran serta menggunakan model pengembangan 4-D.⁶
3. Jurnal yang ditulis oleh Mochamad Alfin Islamudin dan Eni Fariyatul Fahyuni tahun 2020 yang berjudul “*E-Comic Strip* PAI Upaya Membiasakan Pola Hidup Sehat Islami di Era *Covid-19*”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan *e-comic strip* PAI sebagai upaya membiasakan pola pola hidup sehat islami di era *COVID-19*. (2) Menelaah tentang kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan daripada *e-comic strip* PAI. Terdapat perbedaan dalam skripsi diatas dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada lokasi penelitian, materi komik, dan model

⁶ Rizki, P., & Raudatul, F. (2022). Pengembangan Komik digital Dengan Aplikasi Comic Life 3 Materi Berbaik Sangka. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, Vol. 10, No. 2, hal. 57.

pengembangan penelitian. Sedangkan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran.⁷

4. Jurnal yang ditulis oleh Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, dan Nezar Raksa Wigena tahun 2023 yang berjudul “Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah”. Peneliti menggunakan metode (D&D) *Design and Development*. Kesimpulannya, media pembelajaran KODAS memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penilaian ahli menunjukkan bahwa media KODAS memiliki tampilan yang menarik, mudah diakses, dan berfungsi dengan baik. Selain itu, materi yang disampaikan juga mudah dipahami dan sesuai dengan tema yang ada. Dengan begitu, penggunaan media KODAS dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.⁸ Terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada metode penelitian, lokasi penelitian dan materi yang diambil. Sedangkan persamaannya yaitu mengembangkan komik digital dalam pembelajaran.

⁷ Mochamad A. I. & Eni Fariyatul F. (2020). E-Comic Strip PAI Upaya Membiasakan Pola Hidup Sehat Islami di Era Covid-19. *At-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2, hal. 259

⁸ Ani Nur Aeni, dkk. (2023). Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah”. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, Vol. 7, No. 3, hal. 1127-1127

5. Jurnal yang ditulis oleh Relly Sugianto, Umi Kulsum, Hasbullah tahun 2020 dengan judul *“Penggunaan Media Komik pada Materi Akidah Akhlak dalam Peningkatan Motivasi Belajar”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru akidah akhlak di MA Ardaniah Kota Serang, mengetahui motivasi belajar peserta didik di MA Ardaniah Kota Serang, serta mengetahui penggunaan media komik pada materi akidah akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar di MA Ardaniah Kota Serang.⁹ Perbedaan artikel ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah lokasi penelitian, tujuan penelitian dan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan persamaannya yaitu studi kasus terkait komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Jurnal yang ditulis oleh Sukaina Zen, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, Qurroti A’yun¹⁰ dengan judul *“Implementasi Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang”*. Artikel ini bertujuan untuk melihat motivasi belajar siswa menggunakan media

⁹ Sugianto, Relly, Kulsum, Umi, Hasbullah. (2020). Penggunaan Media Komik pada Materi Akidah Akhlak dalam Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.7, No.2, Hal 95

¹⁰ Zen, Sukaina, Atiqoh, Lia Nur B.D, A’yun, Qurroti. (2022). Implementasi Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol.7, NO.3, Hal.46.

komik digital. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, tes tulis dan angket. Perbedaan artikel ini dengan penelitian yang dikembangkan adalah lokasi penelitian, metode penelitian, tujuan penelitian dan materi komik. Sedangkan persamaannya yaitu menggunakan aplikasi canva untuk pengeditan gambar dan subjek penelitian kelas X SMA.

7. Jurnal yang ditulis oleh Erfina Maharani, Novena Ade F.S, Rusmayani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PAI di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan aktivitas belajar PAI di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021 berdampak positif yang sedang atau cukup.¹¹ Perbedaan jurnal ini dengan penelitian yang dikembangkan adalah lokasi penelitian, metode penelitian, dan tujuan penelitian. Persamaannya adalah meneliti terkait media komik digital dalam pembelajaran PAI.
8. Jurnal yang ditulis oleh Ayu Hidayati Nur Rochma dan Eni Fariyatul Fahyuni dengan judul “Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mi Ma’arif Ngering”. Penelitian ini bertujuan untuk

¹¹ Maharani, Erfina,Ade, Novena F.S, Rusmayani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PAI di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *JURNAL FAIDATUNA: Jurnal Prodi MPI dan PAI*. Vol.3, No.3, Hal.1.

mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan e-comic fiqih sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami tentang tata cara berwudhu dengan baik dan benar sesuai ajaran islam.¹² Perbedaan artikel ini dengan penelitian penulis adalah lokasi penelitian, materi komik, dan metode penelitian. Sedangkan persamaannya adalah meneliti komik digital sebagai media pembelajaran.

9. Jurnal yang ditulis oleh Eka Dudy Meinura, Udin Supriadi, Mokh. Iman Firmansyah dengan judul “Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (PTK di Kelas XI TB 3 SMK Pariwisata Telkom Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019)”. Kesimpulan secara umum adanya peningkatan pada hasil belajar secara keseluruhan meskipun hanya mencapai 77%. Namun, hasil belajar siswa secara keseluruhan itu belum bisa menggambarkan secara utuh kemampuan siswa.¹³ Perbedaan artikel ini dengan penelitian penulis adalah lokasi penelitian, metode penelitian, dan aplikasi pembuat komik. Sedangkan persamaannya adalah meneliti terkait komik dalam pembelajaran.

¹² Hidayati, Ayu N. R & dan Fahyuni, Eni Fariyatul. (2021). Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mi Ma’arif Ngering. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.12, No. 1. Hal 129

¹³ Meinura, Eka Dudy, Supriadi, Udin, Firmansyah, Mokh. Iman. (2019). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (PTK di Kelas XI TB 3 SMK Pariwisata Telkom Bandung Tahun Pelajaran 2018/ 2019). *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta’lim*. Vol. 17 No. 2, Hal. 115.

10. Terakhir Skripsi yang ditulis oleh Nur Fitri Mahdiyah tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma’arif Batu”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) melahirkan produk E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu (2) mendeskripsikan kelayakan dari E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu (3) mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Ma’arif Batu antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-Komik.

Perbedaan dalam skripsi diatas dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu perbedaan pada lokasi penelitian, tujuan penelitian, matri komik, dan model pengembangan. Sedangkan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran namun penulis tidak sampai pada meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁴

¹⁴ Nur Fitri Mahdiyah (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma’arif Batu. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Hal XVII

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA N 1 Sewon Kabupaten Bantul” dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran komik digital dapat diketahui berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Instrumen penelitian divalidasi oleh ahli terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penilaian ahli media, ahli materi, dan uji coba peserta didik. Hasil validasi oleh ahli instrumen adalah valid dengan revisi. Penilaian validasi dilakukan oleh ahli media dan materi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 70 dari 20 butir pernyataan. Dapat diketahui bahwa skor rata-rata adalah 3,50 dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor 56 dari 15 butir pernyataan. Skor rata-rata yang diketahui pada penilaian ini adalah 3,73 dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu media pembelajaran komik digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan diuji cobakan kepada peserta didik.
2. Respon peserta didik berdasarkan uji coba produk dilakukan di kelas X-1 SMA N 1 Sewon Bantul yang berjumlah 30 peserta. Hasil penilaian uji coba

produk memperoleh skor 1497 dari 15 pernyataan baik positif maupun negatif. Skor rata-rata yang diketahui adalah 3,32 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut komik digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu belajar peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Setelah dilakukan penelitian pengembangan komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti dapat menuliskan saran pemanfaatan produk antara lain sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran komik digital dimanfaatkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah kelas X SMA sebagai penunjang pembelajaran.
2. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan ketika belajar di dalam maupun luar kelas.
3. Diharapkan peserta didik lebih aktif dan bersemangat dengan media ini.
4. Media pembelajaran masih perlu dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, (2021) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X
- Ani Nur Aeni, dkk. (2023). Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah". *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 3
- Anggraini, Fina S. (2019). Pengembangan Pendidikan Agama Islam dalam Masyarakat Multikultural. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.4, No.2
- Anwar Efendi, dkk (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah, *Article Jurnal UNS*
- Ayu Gusti D.S (2018) Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interakti Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.2 (2)
- Cahyani Kartika Sari (2019). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Indan Lampung.
- Darwisyah, dkk (2021). Berfikir Kesisteman dalam Perencanaan dan Pengembangan Pendidikan Islam, *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 1
- Dewi Iryani, dkk (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Komik Digital Materi Toleransi dan Kompetensi Kebaikan, dalam Guruku: *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 2, No. 1
- Egi Kurniawan (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Dalam Materi Penyelenggaraan Jenazah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMA N 13 Sijunjung. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
- Hidayati, Ayu N. R & dan Fahyuni, Eni Fariyatul. (2021). Penggunaan E-Comic Fiqih Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mi Ma'arif Ngering. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.12, No. 1
- I Made Teguh & I Made Kirna, (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, Vol. 11, No. 1

- Indra Djati Sidi, Menuju Masyarakat Belajar: Mengagas Paradigma Baru Pendidikan, (Jakarta:Paramadina, 2001)
- Jaelani, Ahmad. (2022). Pembelajaran PAI pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah (Studi Deskriptif Pembelajaran PAI di MIN 2 Garut). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 01, No. 01
- Latifah, N.T, dkk (2021). Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Nilai Islam Di MAN Kota Palangka Raya. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 2
- Maharani, Erfina,Ade, Novena F.S, Rusmayani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar PAI di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *JURNAL FAIDATUNA: Jurnal Prodi MPI dan PAI*. Vol.3, No.3
- Mahmudi. (2019). Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi. Ta'dibuna: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol.2, No.1
- Maydiantoro, Albet (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*.
- Meinura, Eka Dudy, Supriadi, Udin, Firmansyah, Mokh. Iman. (2019). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (PTK di Kelas XI TB 3 SMK Pariwisata Telkom Bandung Tahun Pelajaran 2018/ 2019). *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*. Vol. 17 No. 2
- Mochamad A. I. & Eni Fariyatul F. (2020). E-Comic Strip PAI Upaya Membiasakan Pola Hidup Sehat Islami di Era Covid-19. *At-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2
- Muhammad Hasan, dkk (2021). Buku Media Pembelajaran, Penerbit Tahta Media Group, Jawa Tengah, ISBN: 978-623-96623-8-7
- Nabilah, H.S & Tri, S (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digitalpada Mata Kuliah Strategi Pemasaran, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 9, No. 1
- Nana Syaodih Sukmadinata (2012), Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung:Rosdakarya)
- Nasiruddin Sidqi, dkk (2024) Penerapan Isi Materi Ajar "Al-Kulliyatu Al-Khamsah"Pada Mata Pelajaran PAI di Keseharian Peserta

Didik(Tinjauan Analisis Evaluasi Sumatif), Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol.9, No.1

Ningtyas H.A & Rahmawati L.E (2023) Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.06, No.1

Nur Fitri Mahdiyah (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Nur Mazidah, N, (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 3, No. 1

Rizki, P., & Raudatul, F. (2022). Pengembangan Komik digital Dengan Aplikasi Comic Life 3 Materi Berbaik Sangka. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, Vol. 10, No. 2

Setyosari (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sumarni, Sri(2014), "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Model Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga", Disertasi, Program Pasca Sarjana UNY

Sugianto, Relly, Kulsum, Umi, Hasbullah. Penggunaan Media Komik Pada Materi Akidah Akhlak Dalam Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.7, No.2

Sugiyono (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta)

Sugiyono (2017), *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*, (Bandung: Alfabeta)

Suharsimi Arikunto (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Teoritik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Thoybah, L. N., Rohmadi, M., & Lestariningsih, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Nilai Islam di MAN Kota Palangka Raya. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 2

- Vina Novela, dkk (2021). Efektivitas Comic Strip Dan Comic Book Terhadap erubahan Pengetahuan Remaja Dalam Pencegahan Covid-19 di Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Public Health*, Vol.8, No. 2
- Winaryati, Eny, dkk (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial), (Yogyakarta: KBM Indonesia)
- Zen, Sukaina, Atiqoh, Lia Nur B.D, A'yun, Qurroti. (2022). Implementasi Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol.7, NO.3

