

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI ALAT
BANTU DALAM PEMBELAJARAN IMAN KEPADA KITAB-KITAB
ALLAH SWT UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun oleh:

Ihda 'Asyiqotul Wafa

NIM: 18104080023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Ihda 'Asyiqotul Wafa

NIM. : 18104080023

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Yang menyatakan



Ihda 'Asyiqotul Wafa
NIM. 18104080023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PENYATAAN BERJILBAB

SURAT PENYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Ihda 'Asyiqotul Wafa

NIM. : 18104080023

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa benar-benar beragama Islam dan memakai jilbab. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Yang menyatakan



Ihda

Ihda 'Asyiqotul Wafa
NIM. 18104080023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Ihda 'Asyiqotul Wafa
NIM : 18104080023
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Interaktif Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT Untuk Siswa Kelas IV SD/MI

Sudah diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/ tugas akhir saudara dapat segera diujikan/ dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025
Pembimbing

Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd.
NIP. 19700802 200312 2 006

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2732/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Komik Interaktif Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT Untuk Siswa Kelas IV SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IHDA 'ASYIQOTUL WAFA
Nomor Induk Mahasiswa : 18104080023
Telah diujikan pada : Selasa, 19 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. LULUK MAULUAH, M.Si., M.Pd.
SIGNED



Penguji I

Dr. Nur Hidayat, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 68ae0e263770c



Penguji II

Dra Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 68ad48c60735b



Yogyakarta, 19 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68ae405ba94b9

MOTTO

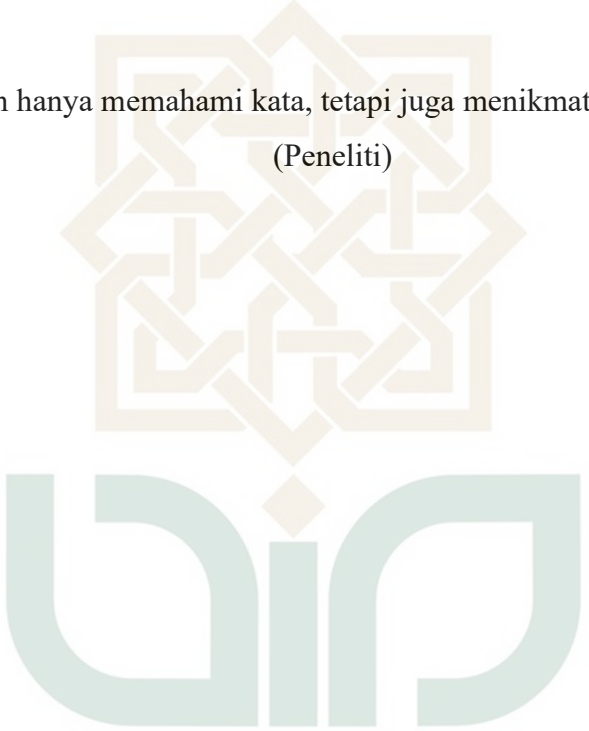
اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ①

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan¹.”

(QS. Al-‘Alaq [96] : 1)

“Belajar bukan hanya memahami kata, tetapi juga menikmati kisah di baliknya.”

(Peneliti)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹.QS. Al-Álaq ayat 1.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ihda 'Asyiqotul Wafa. Pengembangan Media Komik Interaktif Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. **SKRIPSI. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2025.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIM Taskombang. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kelayakan media komik interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran Iman kepada kitab-kitab Allah SWT kelas IV SD/MI. (2) mengetahui respon peserta didik kelas IV MIM Taskombang terhadap media komik interaktif pada pembelajaran Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pengaplikasian), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket. Lokasi penelitian ini dilakukan di MIM Taskombang yang beralamat di Dusun 2, Taskombang, Kec. Manisrenggo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Subjek uji coba berjumlah 18 peserta didik.

Penelitian ini menghasilkan media komik interaktif, khususnya pada materi Iman kepada kitab-kitab Allah SWT kelas IV SD/MI yang dikemas dalam bentuk *website*. Media komik interaktif ini dinilai berdasarkan penilaian ahli media dengan tingkat persentase 83 % dikategorikan “Sangat Layak” dan menurut ahli materi persentase yang diperoleh adalah 84,37 % dengan kategori “Sangat Layak”. Respon wali kelas terhadap media komik memperoleh persentase sebesar 93,22 %, respon guru mata pelajaran sebesar 93,76 % dan respon peserta didik kelas IV sebesar 93,20 % dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Media, Komik, Interaktif, dan Kitab Allah.

ABSTRACT

Ihda 'Asyiqotul Wafa. The Development of Interactive Comic Media as a Learning Aid in Teaching Faith in the Holy Books of Allah SWT for Fourth Grade Students of Elementary Schools/Madrasah Ibtidaiyah. Thesis. Yogyakarta: Department of Islamic Elementary Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, UIN Sunan Kalijaga, 2025.

This research was motivated by the lack of variety in learning media used in the fourth-grade Aqidah Akhlak subject at MIM Taskombang. The objectives of this study are: (1) to determine the feasibility of interactive comic media as a learning aid in teaching faith in the Holy Books of Allah SWT for fourth-grade students of SD/MI, and (2) to find out the students' responses to the use of interactive comic media in learning this material.

This study employs Research and Development (R&D) with the ADDIE model developed by Robert Maribe Branch, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The research was conducted at MIM Taskombang, located in Dusun 2, Taskombang, Manisrenggo District, Klaten Regency, Central Java, with a total of 18 fourth-grade students as participants.

The result of this study is an interactive comic media presented in the form of a website, specifically designed for the topic of faith in the Holy Books of Allah SWT. Based on the validation, the media was considered highly feasible with a score of 83% from the media expert and 84.37% from the material expert. Furthermore, the responses showed very positive results: 93.22% from the homeroom teacher, 93.76% from the subject teacher, and 93.20% from the students, all categorized as "very good."

Keywords: *Media, Interactive Comic, Holy Books of Allah.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Interaktif Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT Untuk Siswa Kelas IV SD/MI” disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan segala keterbatasan dan kemampuan peneliti dalam penyusunan skripsi tentu tidak lepas dari bantuan, dorongan, bimbingan, arahan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kesempatan kepada peneliti dalam menimba ilmu pada lembaga pendidikan yang Beliau pimpin.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. selaku Ketua Prodi PGMI sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah sabar meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, memberikan arahan serta banyak masukan, saran dan semangat kepada peneliti dengan penuh keikhlasan selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu Anita Ekantini, M.Pd. selaku sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi banyak masukan kepada peneliti selama menjalani studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd. yang bersedia meluangkan waktu menjadi validator ahli materi serta bersedia memberikan nilai, saran, dan masukan terhadap materi dalam media komik interaktif yang peneliti kembangkan.
6. Ibu Fitri Yuliiawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si. yang bersedia menjadi validator ahli media serta bersedia memberikan nilai, saran, dan masukan terhadap media pembelajaran dengan telaten.
7. Bapak Dr. Nur Hidayat, M.Ag. selaku dosen penasehat akademik yang telah membimbing, memberikan nasehat serta masukan akademi yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Ibu Siti Karomah, S.Ag., M.Pd.I. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Taskombang, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MIM Taskombang.
9. Ibu Hafida Puspita Muharomah, S.Pd selaku wali kelas 4 MIM Taskombang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
10. Kedua orang tua yang peneliti sayangi dan cintai, Bapak Ahmad Mudhofar Hasan dan Ibu Siti Robiatul Munawaroh Wahyuning Sri yang tanpa henti mencurahkan perhatian, doa, motivasi, semangat dan kasih sayang kepada peneliti selama ini.
11. Adik-adik tercinta, Muhammad Nur Aufa Al Ghozi dan Adlin Adhyastha El Naqie yang tidak pernah lelah menanyakan kabar, memberikan semangat dan dukungan untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi.

12. Teman-teman Acarya Abhipraya PGMI 2018 UIN Sunan Kalijaga khususnya teman seperjuangan skripsi, Afiya, Laila, Iis, Lia, Zia, Miska, Khusni dan Ashof yang selalu memberikan semangat, saling mendukung dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
13. Teman-teman pondok pesantren Al-Luqmaniyyah yang juga senantiasa memberikan doa dan semangat kepada peneliti.
14. Seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi atas penyusunan tugas akhir yang tidak dapat disebut satu persatu.

Peneliti berdoa agar Allah SWT membalas segala kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Peneliti



Ihda 'Asyiqotul Wafa

NIM. 18104080023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PENYATAAN BERJILBAB.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvi
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	6
F. Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9

2. Komik.....	14
3. Kriteria Kelayakan Media	19
4. Pendidikan Agama Islam.....	20
5. Materi Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT	21
B. Kajian Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Uji Coba Produk.....	33
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba	33
3. Jenis Data	34
4. Instrumen Pengumpulan Data	34
5. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Tahap Analisis	45
2. Tahap Desain	47
3. Tahap Pengembangan.....	59
B. Analisis Data	63
1. Kelayakan Produk Berdasarkan Penilaian Validasi Tim Ahli	63
2. Penilaian Produk Berdasarkan Respon Guru dan Peserta Didik.....	66
C. Kajian Produk Akhir	72
D. Keterbatasan Penelitian.....	72

BAB V PENUTUP	74
A. Simpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/187, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Tabel 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bá	B	Be
ت	Tá	T	Te
ع			Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	Dal
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Rá	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭá	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓá	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fá	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wawu	W	We
هـ	Há	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Yá	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

Tabel 2. Konsonan Rangkap

متعدين	Ditulis	muta’aqqidin
عدة	Ditulis	‘iddah

C. Ta’ marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

Tabel 3. Ta' Marbutoh

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	jizyah
الإولياءكرامة	Ditulis	Karāmah al-auliyā’
زكاةالفطر	Ditulis	Zakātul fiṭri

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

2. Bila ta’ marbutah hidup dengan harakat fathah, kasrah, dan dammah ditulis t

D. Vocal Pendek

Tabel 4. Vocal Pendek

َ —	Fathah	Ditulis	a
ِ —	Kasrah	Ditulis	i
ُ —	Dammah	Ditulis	u

E. Vocal Panjang

Tabel 5. Vokal panjang

Fathah + alif	Ditulis	ā
جاهلية	Ditulis	jāhiliyyah
Fathah + ya’ mati	Ditulis	ā
يسعى	Ditulis	yas’ā
Kasrah + ya’ mati	Ditulis	ī
كريم	Ditulis	karīm
Dammah + wawu mati	Ditulis	ū

فروض	Ditulis	furūd
------	---------	-------

F. Vocal Rangkap

Tabel 6. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati	Ditulis	ai
بينكم	Ditulis	bainakum
Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
قول	Ditulis	qaulun

G. Vocal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan Dengan Apostrof

Tabel 7. Vokal Pendek

أنتم	Ditulis	a'antum
أعدت	Ditulis	u'idat
لأنسكركم	Ditulis	la'in syakartum

H. Kata Sandan Alif + Lam

- a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

Tabel 8. Kata Sandan Alif + Lam, bila diikuti huruf qamariyah

القرآن	Ditulis	al-Qur'an
القياس	Ditulis	al-Qiyās

- b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (*el*)-nya

Tabel 9. Kata Sandan Alif + Lam, bila diikuti huruf syamsiyah

السماء	Ditulis	As-Samā'
الشمس	Ditulis	Asy-Syam

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Tabel 10. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

ذو الفروض	Ditulis	ẓawī al-furūd
أهل السنة	Ditulis	ahl as-sunnah

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Instrumen Penelitian.....	35
Tabel III.2	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel III.3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	36
Tabel III.4	Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	37
Tabel III.5	Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....	40
Tabel III.6	Kriteria Skor Penilaian Validasi	42
Tabel III.7	Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media.....	42
Tabel III.8	Kriteria Skor Penilaian Angket.....	43
Tabel IV. 1	Desain Awal Komik.....	49
Tabel IV.2	Nama-nama Validator	52
Tabel IV.3	Hasil Validasi Ahli Materi	53
Tabel IV.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel IV.5	Data Revisi Desain	55
Tabel IV.6	Perbandingan Desain Komik.....	57
Tabel IV.7	Hasil Respon Wali Kelas IV	59
Tabel IV.8	Hasil Respon Guru Mapel Akidah Akhlak	61
Tabel IV.9	Rekap Data Validasi Ahli Materi	64
Tabel IV.10	Rekap Data Validasi Ahli Media	65
Tabel IV.11	Rekap Data Respon Wali Kelas IV	67
Tabel IV.12	Rekap Data Respon Guru Mapel Akidah Akhlak.....	68
Tabel IV.13	Konversi Skor Respon Peserta Didik	69
Tabel IV.14	Rekap Data Respon Peserta Didik.....	70
Tabel IV.15	Rekapitulasi Respon Peserta Didik	71
Tabel IV.16	Kategori Respon Guru dan Peserta Didik	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Bagan Alur Kerangka Pikir	29
Gambar IV.1	Bagan Alur Pembuatan Komik.....	47
Gambar IV.2	Bagan Konsep Desain Awal Komik	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Penunjukan Pembimbing Skripsi	78
Lampiran II	Bukti Seminar Proposal.....	79
Lampiran III	Berita Acara Seminar Proposal.....	80
Lampiran IV	Permohonan Izin Penelitian.....	81
Lampiran V	Dokumentasi.....	82
Lampiran VI	Lembar Validasi Ahli Materi	84
Lampiran VII	Lembar Validasi Ahli Media.....	86
Lampiran VIII	Lembar Hasil Angket Respon Guru.....	89
Lampiran IX	Hasil Angket Respon Peserta Didik	93
Lampiran X	Kartu Bimbingan Skripsi.....	130
Lampiran XI	Sertifikat PBAK.....	132
Lampiran XII	Sertifikat PLP-KKN	133
Lampiran XIII	Sertifikat Ujian Sertifikasi TIK	134
Lampiran XIV	Sertifikat TOEC	135
Lampiran XV	Sertifikat IKLA.....	136
Lampiran XVI	Daftar Riwayat Hidup.....	137

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keimanan anak, terutama di jenjang sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Materi pokok dalam pelajaran Akidah Akhlak salah satunya adalah Iman kepada Kitab-Kitab Allah swt, materi tersebut penting untuk dipahami dengan baik oleh peserta didik agar mereka mampu mengenali dan mengimani kitab-kitab Allah sebagai pedoman hidup. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peran guru, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik dan sumber belajar atau lingkungan belajar yang mendukung ternyata saling berkesinambungan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif². Proses pembelajaran idealnya dilakukan dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, bagian keempat standar proses pasal 12 ayat (1)³.

Pada umumnya, peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif jika pelajaran diterapkan secara kontekstual yang dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari⁴. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yakni anak sudah dapat diajarkan untuk berpikir

² Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2022).

³ “Peraturan Pemerintah RI No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan,” 2021, hal. 9.

⁴ Sani, *Inovasi Pembelajaran*.

dengan menggunakan logika, tetapi masih dengan bantuan benda-benda konkrit di sekitarnya⁵.

Studi pendahuluan dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MIM Taskombang. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa guru merancang dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun metode yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan konvensional yaitu metode ceramah, dan penggunaan buku LKS. Namun, beberapa kali peserta didik diajak menonton video bersama di kelas disertai kegiatan tanya jawab⁶. Akibatnya peserta didik cenderung pasif dan mudah bosan ketika materi sedang disampaikan oleh guru saat pelajaran di dalam kelas.

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media yang dapat menarik minat peserta didik, menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, serta memudahkan konsep-konsep akidah. Adapun media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga hal tersebut dapat mendorong terciptanya proses belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik⁷. Dengan pemakaian media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik⁸.

Media komik interaktif dapat menjadi salah satu solusi yang potensial untuk membantu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat,

⁵ Isfi Rizqiyati et al., "Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Hukum Kekekalan Volume Anak Usia 11–12 Tahun," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6 (2023), hal. 635.

⁶ Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak, MIM Taskombang, 9 Mei 2025.

⁷ Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

⁸ Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, dan Rosarina Giyartini, "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)," 7.4 (2020), hal. 23.

dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikann hiburan kepada pembaca⁹. Fitur-fitur dalam komik interaktif seperti animasi, suara, dan kuis interaktif akan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Metode ini sejalan dengan gagasan teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky dan Piaget¹⁰. Konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik harus berinteraksi dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangun pemahaman secara mandiri¹¹. Selanjutnya, pembuatan e-komik juga didukung oleh teori ini. Di sini, narasi dan elemen visual dapat berfungsi sebagai model belajar yang efektif bagi peserta didik.

Pengembangan media komik interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran Akidah Akhlak didasarkan pada urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kita dapat memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran dengan mudah. Salah satunya yaitu dengan aplikasi *Canva* guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat komik dengan lebih mudah dan praktis hanya melalui ponsel maupun laptop. Di dalam aplikasi *Canva* tersebut tersedia banyak pilihan template komik dan elemen-elemen menarik yang bisa digunakan sesuai kebutuhan.

Media komik yang akan dikembangkan dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan sebagai berikut: 1) anak-anak pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah bagi guru maupun peserta didik, 4) komik dapat dibaca kapan saja dan di mana saja. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bahar et al. pada tahun 2022 menyatakan

⁹ Triani Ratnawuri, "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4.2 (2016), hal. 9.

¹⁰ Arifin Tahir dan Muhlis Tahir, "Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Inovasi Pembelajaran Musik melalui Audio Visual berbasis Multimedia Interaktif," 8.1 (2024), hal. 606.

¹¹ Tahir dan Tahir, "Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Inovasi Pembelajaran Musik melalui Audio Visual berbasis Multimedia Interaktif."

bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik¹².

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Komik Interaktif Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT Untuk Siswa Kelas IV SD/MI”**. Diharapkan media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, menumbuhkan minat belajar, serta menjadikan proses pembelajaran akidah menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media komik interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT kelas IV menurut penilaian validator?
2. Bagaimana respon peserta didik kelas IV MIM Taskombang terhadap media komik interaktif pada pembelajaran Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kelayakan media komik interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT kelas IV SD/MI.
- b. Untuk mengetahui respon peserta didik kelas IV MIM Taskombang terhadap media komik interaktif pada pembelajaran Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT.

¹² Tahir dan Tahir, “Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Inovasi Pembelajaran Musik melalui Audio Visual berbasis Multimedia Interaktif.”

2. Kegunaan Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran ini, peneliti berharap dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti: dapat menambah pengetahuan, wawasan dan sebagai sarana untuk mempersiapkan diri sebagai seorang calon guru yang mahir dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran di masa yang akan datang.
- b. Bagi Peserta Didik: membantu peserta didik dalam memahami konsep tentang keimanan, khususnya iman kepada kitab-kitab Allah dengan lebih menyenangkan.
- c. Bagi Guru: mendapatkan alternatif media pembelajaran yaitu media komik sebagai alat bantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, serta mendorong guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih variatif.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang tersaji di dalam komik disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran PAI Fase B elemen Akidah kelas IV SD/MI.
2. Memuat materi Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT.
3. Media komik dibuat dengan bantuan aplikasi *Canva*.
4. Judul komik : “Petualangan Nara dan Bot Pintar: Misi Kitab-Kitab Allah”
5. Media komik akan disajikan dengan susunan sebagai berikut:
 - a. Tampilan sampul depan komik, meliputi judul komik, ilustrasi pada cover, dan nama peneliti.
 - b. Halaman utama yang berisi menu yang dapat dipilih sesuai dengan urutan nomor yang tersedia.
 - c. Halaman yang berisi informasi tentang Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.
 - d. Halaman pengenalan tokoh.

- e. Halaman Penutup.
 - f. Disajikan kuis interaktif di akhir halaman, berupa teka-teki silang untuk menguji pemahaman siswa.
 - g. Halaman terimakasih.
6. Dikemas dengan adanya percakapan antar tokoh karakter berupa kartun 2D yang berwarna
 7. Komik juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti tombol serta navigasi menggunakan fitur *hyperlink* yang dapat diakses peserta didik.
 8. Teka-teki silang interaktif dibuat dengan bantuan website BookWidgets.
 9. Terdiri dari 14 halaman.
 10. Ukuran media komik 25x20 cm.
 11. Komik akan *dipublish* dalam bentuk situs website agar komik menjadi lebih interaktif dan bisa diakses di dalam kelas menggunakan proyektor dan laptop maupun di luar kelas secara mandiri menggunakan ponsel.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik interaktif ini didasarkan pada urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar serta asumsi bahwa melalui pemanfaatan media visual berupa komik digital yang disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas IV mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dirasa sulit seperti materi tentang konsep keimanan. Pengembangan media komik ini menggunakan aplikasi *Canva* yang mudah diakses melalui *handphone* maupun alat elektronik lainnya sehingga dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran dengan mudah.

Agar tidak keluar dari permasalahan dan pembahasan terlalu luas serta mengingat keterbatasan kemampuan pengetahuan penulis, maka penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya yaitu:

1. Produk pengembangan berupa komik interaktif hanya terbatas pada pelajaran PAI elemen akidah kelas IV SD/MI, yang di dalamnya memuat materi tentang Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT yang wajib diketahui oleh umat Islam.
2. Uji coba pada pengembangan ini hanya dilakukan di MIM Taskombang khususnya kelas IV.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. *Research and Development (R&D)*

Merupakan istilah dalam penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, menguji keefektifan produk yang sudah ada, mengembangkan produk serta menciptakan suatu produk yang baru¹³.

2. *Media Pembelajaran*

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar disebut sebagai media pembelajaran¹⁴.

3. *Komik*

Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami¹⁵.

4. *Interaktif*

Interaktif berarti terlibat dalam interaksi. Ananta & Waryanto mengatakan “interaktif” berarti “saling mempengaruhi” ketika

¹³ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatu Hasanah, *Media Pembelajaran* (CV Pustaka Abadi, 2017).

¹⁴ Riska Ariana, “Klasifikasi Media Komik Secara Visual Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan di Kelas 8 SMP,” 2017, hal. 1–23.

¹⁵ Dani Ardiyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik Kelas VIII di SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan,” *Universitas Islam Negeri (UIN Raden Intan Lampung*, 2018, hal. 18.

pengguna dan program memiliki hubungan timbal balik satu sama lain¹⁶. Dalam hal ini, pengguna menanggapi permintaan atau tampilan program, kemudian program akan menyajikan informasi yang diinginkan.



¹⁶ Syuhendri Syuhendri, Nesi Musdalifa, dan Abidin Pasaribu, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 8.1 (2021), hal. 73–84.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data penelitian dan pengembangan dari **“Pengembangan Media Komik Interaktif Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Iman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT Untuk Siswa Kelas IV SD/MI”** maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Penilaian validasi oleh tim ahli terbagi menjadi 2 tahap, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai dengan persentase 84,37 % dan berkategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil validasi ahli media mendapat nilai dengan persentase 83 % dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan begitu, kelayakan produk media pembelajaran komik interaktif dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT.
2. Hasil uji coba penggunaan media bersama guru memperoleh nilai yang sangat baik. Dalam uji coba wali kelas IV memperoleh nilai dengan persentase 93,22 % dengan kategori respon “Sangat Baik”. Hasil uji coba kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak memperoleh nilai dengan persentase 93,76 % sehingga respon dikategorikan “Sangat Baik”. Respon siswa kelas IV MIM Taskombang terhadap media komik interaktif sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil respon siswa kelas IV yang berjumlah 18 siswa mendapatkan skor 151 dari 162 dengan persentase 93,20 % yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan respon tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik interaktif sangat menarik dan praktis digunakan.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran komik interaktif, maka peneliti merumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media komik interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran PAI & BP khususnya materi Iman kepada Kitab-Kitab Allah agar pembelajaran lebih menarik.
2. Sekolah memberikan fasilitas pengadaan workshop mengenai pembelajaran media interaktif untuk menunjang kegiatan belajar di kelas yang bervariasi dan menyenangkan.
3. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, sekolah, maupun jenjang pendidikan agar hasil penelitian lebih representatif.
4. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media ini terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif, bukan hanya respon guru dan peserta didik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, Dani, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik Kelas VIII di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan," *Universitas Islam Negeri (UiIN Raden Intan Lampung*, 2018).
- Ariana, Riska, "Klasifikasi Media Komik Secara Visual Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan di Kelas 8 SMP," 2017.
- Arindiono, Rudi Yulio, dan Nugrahadi Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD," *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 2, No.1, (2013) 2337-3520 (2301-928X Print)*, 2.1 (2023).
- Asy-Syaqawi, Syaikh Amin bin Abdullah, *Beriman Pada Kitab-Kitab Allah*, 2014.
- Auliani, Lila, Arin Nafisa Maulidia, Dhimas Ramadhani, Arif Pratama, dan M Imamul Muttaqin, "Meningkatkan Pemahaman Iman Kepada Kitab Allah: Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di SD/MI," 1.2 (2024).
- Azizi, Mukhlas, dan Sigit Prasetyo, "Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD," *Al-Bidayah*, 9.2 (2017).
- Elmuthmainah, Nurulnafsi, "Pengembangan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media E-Comic Strip Untuk Memberikan Pemahaman Tentang Cyber Bullying Pada Peserta Didik Di Mts Negeri 1 Bandar Lampung," *Cyberbullying, e-comic, komik strip, layanan informasi.*, 2023.
- Gunawan, Muhammad, dan Nafis Azmi Amrullah, "Keterampilan Menulis Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VI MI/SD Islam di Kota Semarang," 13.2 (2024).
- Hamid, Abi, Mustofa Ramadhani, Rahmi Masrul, Masrul Juliana, Juliana Safitri, Meilani Munsarif, et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Hidayah, Nurul, dan Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017).
- Ibrahim, Andi, "Metodelogi Penelitian," *Makasar: Gunadarma Ilmu*, 2018.
- Junaedi, Dedi, "Desain Pembelajaran Model ADDIE," *Jurnal Pendidikan Islam*, 28 (2019).
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7.1 (2018).
- Kemendikbudristek BSKAP, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti," *BSKAP Kemendikbudristek RI*, 2022.
- Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya* (2016)
- Maharsi, I, dan E A Pamungkas, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (Kata Buku, 2011) <<https://books.google.co.id/books?id=KtQktwAACAAJ>>
- Masturin, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural* (Penerbit Lawwana, 2022).
- Mesra, Romi, Putri Agustina, Putu Satya Narayanti, Norbertus Tri Suswanto Saptadi, Moh Ari Wibowo, Veronika Asri Tandirerung, et al., *Media*

- Pembelajaran* (Sada Kurnia Pustaka, 2023).
- Muhtar, Nurul Azizah, Akhmad Nugraha, dan Rosarina Giyartini, "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)," 7.4 (2020).
- Musnar Indra Daulay, dan Nurmnalina, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7.1 (2021).
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran; Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).
- Okpatrioka, "Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah," *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1.1 (2023).
- "Peraturan Pemerintah RI No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan," 2021.
- Putry, P Binta Lestari, "Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kelas X Sma N 11 Yogyakarta," *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*, 2021
- Ratnawuri, Triani, "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4.2 (2016).
- Rivan, Muhammad, Muhammad Ryan, Nuraini, dan Nurhalisa, "Beriman Kepada Malaikat dan Kitab Allah," *Gunung Djati Conference Series*, 22 (2023).
- Rizqiyati, Isfi, Alfiana Wardani, Zuhair Rizqi Fadholi, dan Nuriana Rachmani Dewi, "Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Hukum Kekelangan Volume Anak Usia 11—12 Tahun," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6 (2023).
- Sani, Ridwan Abdullah, *Inovasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2022)
- Sudirman, Arif S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, PT Raja Grafindo Persada (2014).
- Sukendra, I Komang, dan I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian, Crafty Oligarchs, Savvy Voters* (Mahameru Press, 2020).
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatu Hasanah, *Media Pembelajaran* (CV Pustaka Abadi, 2017)
- Syuhendri, Syuhendri, Nesi Musdalifa, dan Abidin Pasaribu, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 8.1 (2021).
- Tahir, Arifin, dan Muhlis Tahir, "Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Inovasi Pembelajaran Musik melalui Audio Visual berbasis Multimedia Interaktif," 8.1 (2024).
- Zakariah, M Askari, Vivi Afriani, dan K H M Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020).