PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PELAJARAN PAI DI SD NEGERI SIDODADI

Dwi Kurnia Rahayu[1], Nurmawati[2]
[12]Institut Agama Islam Negeri Langsa
E-mail: umiaqmarshauqi@gmail.com[1], nurmawati@iainlangsa.ac.id[2]

ABSTRACT

This study aimed to develop a digital comic for Islamic Religious Education (PAI), addressing the topic of prioritizing honesty and upholding justice for fourth-grade students at SD Negeri Sidodadi. It employed research and development (R&D) using the Borg and Gall model, with material and media experts and students participating in limited and field trials; data were analyzed descriptively using percentages. The resulting product comprised three PDF digital comics, each containing seven panels, with colorful illustrations, simple narration, and a flipbook format. Material experts rated the product at 91%, classified as highly feasible, while media experts gave it 89%, also classified as highly feasible. Student responses yielded 83% in the limited trial and 86% in the field trial; both were classified as highly feasible and indicated positive user acceptance. These findings support the product's feasibility and its practicality as reflected in user responses, but do not measure gains in students' understanding. The study's novelty lies in developing a digital PAI comic that presents honesty and justice through contextual visual storytelling in an accessible digital format. The comic offers an engaging alternative for PAI instruction and may be adapted for other topics.

Keywords: *digital comic, Islamic Religious Education, research and development, honesty and justice*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital untuk pembelajaran PAI pada materi "Mengutamakan Kejujuran dan Menegakkan Keadilan" bagi siswa kelas IV SD Negeri Sidodadi. Penelitian menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan model Borg dan Gall, melibatkan ahli materi, ahli media, serta siswa dalam uji coba kelas terbatas dan lapangan, dengan analisis deskriptif berbasis persentase. Produk yang dihasilkan berupa tiga komik digital berformat PDF, masing-masing terdiri atas tujuh panel, yang dirancang dengan ilustrasi berwarna, narasi sederhana, dan format flipbook. Validasi ahli materi menghasilkan 91% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media mencapai 89% dengan kategori sangat layak. Respons siswa pada uji coba terbatas memperoleh 83% dan pada uji coba lapangan 86%; keduanya termasuk kategori sangat layak dan menunjukkan penerimaan positif terhadap media. Temuan ini mendukung kelayakan produk serta kepraktisannya berdasarkan respons pengguna, tetapi tidak mengukur peningkatan pemahaman siswa. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan komik digital PAI yang mengemas nilai kejujuran dan keadilan melalui cerita visual kontekstual dalam format yang dapat diakses secara digital. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran PAI yang menarik, dan pengembangannya dapat diperluas ke materi lain.

Kata kunci: *Komik Digital, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Pengembangan, Kejujuran dan Keadilan*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital telah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat Indonesia di era saat ini, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan jumlah pengguna internet setiap tahunnya. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) per Januari 2024 menunjukkan Indonesia menduduki peringkat kelima global dengan 221,563 juta pengguna internet, setara 78,19% dari total populasi. Fenomena ini menciptakan peluang besar bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran, mendorong inovasi, dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Literasi digital siswa sekolah dasar perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang menarik serta relevan dengan lingkungan digital mereka. Pertumbuhan penggunaan internet yang masif ini mengindikasikan urgensi bagi institusi pendidikan untuk beradaptasi.

Adopsi teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Media pembelajaran inovatif menjadi kunci untuk menarik perhatian generasi digital. Selain itu, peningkatan literasi digital juga krusial dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Guru memiliki peran sentral dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital demi tercapainya tujuan pendidikan. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa harus mempertimbangkan media digital sebagai alat bantu utama.

Pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks digital dapat meningkatkan relevansi pendidikan bagi siswa. Keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan perencanaan matang serta dukungan infrastruktur yang memadai. Inovasi pendidikan digital merupakan upaya berkelanjutan yang harus terus dikembangkan.

Generasi milenial terbiasa dengan aplikasi digital seperti *Google*, *game online*, *YouTube*, dan komik daring sebagai bagian dari rutinitas harian. Komik digital dapat menjadi media pembelajaran PAI yang menarik dan membantu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.[1] Komik, baik cetak maupun daring, populer di berbagai kalangan usia di Indonesia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Popularitas komik ini mendorong pendidik bereksperimen menjadikannya media pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian siswa. Potensi komik digital dalam pendidikan sangat besar, mengingat daya tariknya yang universal.

[1]Ani Nur Aeni, Dliya Nuha Shofiyah Nurodin, Reysa Maria Auliya Tanjung & Zalda Sandriana Nurkhofipah, "Pengembangan Komik Digital “Madani” sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Menanamkan Akhlak Siswa Kelas V SD," *Lisyabab: Jurnal Studi Islam dan Sosial* 7, no. 1 (2026): 167–179, https://doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v7i1.531.

Penggabungan narasi visual dan teks menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari metode tradisional. Dengan format yang akrab bagi siswa, komik digital dapat mengurangi hambatan belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Penggunaan komik digital juga dapat mendukung pengembangan kreativitas guru dalam mendesain materi pembelajaran. Implementasi media ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Siswa yang termotivasi akan lebih mudah menyerap informasi dan mengembangkan pemahaman mendalam terhadap materi.

Pemanfaatan komik digital mencerminkan adaptasi pendidikan terhadap gaya hidup digital siswa. Pengembangan media berbasis komik digital juga membuka peluang baru bagi inovasi pedagogis.

Kesadaran akan pentingnya budaya membaca telah diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia sejak lama, seperti kebijakan sekolah AMS pada masa penjajahan Belanda yang mewajibkan siswa membaca 25 judul buku. Kebijakan tersebut bertujuan membangun fondasi intelektual yang kuat bagi generasi muda, terbukti dari kontribusi tokoh pendiri bangsa yang memiliki wawasan luas dari kebiasaan membaca. Penggunaan komik digital dapat menstimulasi kebiasaan membaca pada siswa, khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam. Kebiasaan membaca adalah fondasi penting untuk pengembangan intelektual dan kritis siswa. Dalam konteks modern, media digital menyediakan format baru untuk mendorong budaya membaca.

Komik digital dapat menjadi jembatan antara hiburan dan pendidikan, membuat aktivitas membaca lebih menarik. Siswa dapat mengembangkan keterampilan literasi sekaligus memahami nilai-nilai moral dan agama yang terkandung dalam pelajaran PAI. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang mendukung peningkatan minat baca menjadi sangat relevan. Pendidikan yang berkualitas harus mampu memanfaatkan berbagai sumber daya, termasuk teknologi digital, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tantangan pembelajaran di era digital saat ini berasal dari pesatnya perkembangan teknologi informasi yang menawarkan berbagai aplikasi menarik, seperti permainan *online*, platform obrolan, dan video *YouTube*. Godaan tersebut sering kali mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan membaca konvensional dan proses pembelajaran di kelas. Guru PAI seringkali menghadapi keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran kreatif yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa.[2] Kekurangan variasi media pembelajaran

[2]Junaidi, Djuwairiyah & Minhaji, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII," *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 8, no. 1 (2023): 49–62, https://doi.org/10.35316/edupedia.v8i1.3325.

juga menyebabkan siswa sulit memahami materi, yang berujung pada rendahnya hasil belajar.[3] Kondisi ini menuntut pendidik untuk mencari strategi inovatif agar pembelajaran tetap relevan dan menarik.

Media pembelajaran konvensional mungkin tidak lagi cukup untuk menarik minat siswa yang terbiasa dengan stimulasi digital. Pengembangan materi yang dapat bersaing dengan daya tarik media hiburan menjadi krusial. Guru perlu dibekali dengan keterampilan dan sumber daya untuk menciptakan media pembelajaran yang adaptif.

Media komik digital menawarkan solusi efektif untuk mengatasi masalah tersebut, karena mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa, serta menyajikan materi secara bermakna.[4] Komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang akhlak mulia dan pemahaman materi PAI lainnya. Media ini juga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, termasuk visual dan audio, melalui elemen narasi dan dialog tokoh yang menarik.[5] Integrasi unsur visual dan naratif dalam komik menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Komik digital dapat memecah kompleksitas materi PAI menjadi segmen yang lebih mudah dicerna.

Fleksibilitas format komik digital memungkinkannya digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Potensi media ini dalam meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran sangat menjanjikan. Dengan demikian, komik digital menjadi pilihan yang relevan untuk memperkaya proses belajar mengajar.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital untuk pelajaran PAI di SD Negeri Sidodadi, mengingat kurangnya media pembelajaran interaktif yang relevan. Penelitian ini bertujuan menciptakan media yang menarik dan layak untuk mendukung pembelajaran PAI. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pertanyaan penelitian ini meliputi bagaimana proses pengembangan media komik digital untuk pelajaran PAI di SD Negeri Sidodadi dengan model Borg and Gall, bagaimana kelayakan media komik digital

---

[3]Arin Renata Sitinjak, Lala Jelita Ananda, Wildansyah Lubis, Irsan & Septian Prawijaya, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 5, no. 1 (2025): 340–348, https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.6538.

[4]Desi Ayu Lestari, Rima Kusuma Dewi, Tarisa Az Zahra & Ani Nur Aeni, "Pengembangan Komik Digital "Si Urban" (Tradisi Berkurban) Tentang Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail Pada Pembelajaran PAI Kelas 1 SD," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 11, no. 2 (2024), https://doi.org/10.31316/esjurnal.v11i2.4300.

[5]Julianne Uswatun Hasanah, Dede Margo Irianto & S. Nailul Muna Aljamaliah, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar," *Jgk (Jurnal Guru Kita)* 7, no. 4 (2023): 670–680, https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.48858.

berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, dan bagaimana penilaian siswa terhadap media komik digital dalam uji coba kelas terbatas dan uji coba lapangan.

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar telah menunjukkan dampak positif yang signifikan, terutama dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Komik digital "Si Urban" pada materi tradisi berkurban terbukti valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 5 dan ahli media sebesar 4,88, serta mendapatkan respon sangat baik dari siswa dengan nilai 4,16, menjadikannya layak untuk digunakan. Media "Komik Digital Anak Sholeh" (KODAS) berhasil meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI pada materi dakwah dengan perolehan nilai 92,7%, menunjukkan potensi besar sebagai media pembelajaran.[6] Konseptualisasi desain komik digital untuk materi taharah (berwudhu) juga menegaskan bahwa media ini berpotensi valid, praktis, dan efektif bagi peserta didik SD, meskipun masih memerlukan uji lapangan. Inovasi seperti komik digital "Sabelak" (Sahabat Belajar Akhlak) mampu meningkatkan pengetahuan siswa kelas II SD mengenai empat hingga lima jenis akhlak baik setelah penggunaannya.[7] Penelitian terkait juga menyoroti bahwa komik digital dengan pendekatan saintifik pada pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya mencapai skor 76,03% (kategori "Sangat Efektif") berdasarkan N-Gain, menegaskan keefektifannya dalam pembelajaran.[8]

Tren penelitian menunjukkan bahwa pengembangan komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga secara substansial mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar. Komik digital juga diidentifikasi sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan guru PAI dalam mengembangkan media kreatif yang kontekstual, khususnya untuk materi yang membutuhkan penjelasan mendalam seperti jujur, amanah, dan konsisten.[9] Dengan format flipbook yang menarik, komik digital dapat menyajikan nilai-nilai Islam melalui narasi sederhana dan ilustrasi yang atraktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.[10]

---

[6]Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri & Nezar Raksa Wigena, "Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1121, https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121.

[7]Nisa Khoerunajah, Farah Nur Fadhilah, Aning Novita & Ani Nur Aeni, "Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak "Sabelak" Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Kelas Ii," *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 3, no. 1 (2022): 71–81, https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.364.

[8]Arin Renata Sitinjak dkk., "Pengembangan Media Komik Digital," 340–348.

[9]Junaidi dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik," 49–62.

[10]Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Komik Digital "Madani"," 167–179.

Model Pengembangan Borg and Gall

Model pengembangan Borg and Gall merupakan salah satu pendekatan sistematis dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yang lazim digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan, termasuk media pembelajaran. Model ini terdiri dari sepuluh tahapan yang komprehensif, mulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk akhir, hingga diseminasi dan implementasi. Penggunaan model ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah melalui serangkaian uji coba dan evaluasi untuk mencapai tingkat kelayakan yang optimal. Setiap tahap dalam model Borg and Gall memiliki tujuan spesifik yang berkontribusi pada penyempurnaan media pembelajaran yang dihasilkan.

Penelitian pengembangan ini menerapkan model Borg and Gall karena menyediakan kerangka kerja yang terstruktur untuk menciptakan media komik digital. Tahapan-tahapan tersebut memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri Sidodadi. Model ini menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan dan revisi produk berdasarkan masukan dari berbagai pihak, termasuk ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, kualitas dan efektivitas media pembelajaran dapat ditingkatkan secara bertahap. Fleksibilitas model Borg and Gall memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan implementasi tahapan sesuai dengan konteks dan sumber daya yang tersedia, sambil tetap mempertahankan prinsip-prinsip pengembangan yang ketat. Model ini sangat relevan untuk pengembangan media interaktif seperti komik digital yang membutuhkan validasi dari berbagai perspektif.

Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE merupakan kerangka kerja desain instruksional yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Akronim ADDIE mewakili lima fase utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Setiap fase ini memiliki serangkaian kegiatan yang terstruktur dan saling terkait, memastikan bahwa proses pengembangan pembelajaran dilakukan secara sistematis dan terencana. Model ADDIE sering dipilih karena pendekatannya yang fleksibel dan berulang, memungkinkan revisi pada setiap tahapan untuk mencapai hasil yang optimal. Fleksibilitas ini membuat model ADDIE cocok untuk berbagai jenis proyek pengembangan, mulai dari kurikulum hingga media pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan media komik digital, model ADDIE dapat menjadi panduan yang efektif untuk memastikan kualitas dan relevansi produk. Fase Analisis melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran, sementara fase Desain fokus pada perancangan konsep media komik digital. Pada fase Development, media komik digital mulai diproduksi, diikuti dengan fase Implementasi di mana media tersebut diujicobakan kepada siswa. Terakhir, fase Evaluation menilai efektivitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan, memberikan umpan balik untuk perbaikan berkelanjutan. Meskipun penelitian ini menggunakan model Borg and Gall, pemahaman tentang ADDIE tetap relevan sebagai komparasi dalam kerangka pengembangan instruksional. Kedua model ini memiliki tujuan serupa dalam menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas, namun dengan fokus dan detail tahapan yang sedikit berbeda dalam implementasinya.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan media komik digital yang layak, praktis, dan efektif bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Sidodadi. Metode R&D mengembangkan dan menguji produk baru secara sistematis, atau menyempurnakan produk yang telah tersedia, agar mutu serta relevansinya dalam pendidikan terjamin.[11] Rancangan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menjawab tantangan kegiatan belajar mengajar. Media komik digital diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi PAI. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti mengenali kebutuhan, merancang produk, menguji kelayakan, dan menilai efektivitasnya secara bertahap, sehingga pengalaman belajar yang dihadirkan lebih menarik serta sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar pada masa digital.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga produksi massal. Model Borg and Gall merupakan kerangka kerja pengembangan yang komprehensif, mencakup studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba terbatas, revisi produk utama, uji coba lapangan, revisi produk operasional, diseminasi, dan produksi massal. Model ini didasarkan pada prinsip siklus pengembangan produk pendidikan yang berkesinambungan dan bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif serta dapat diimplementasikan secara luas. Penerapan Borg and Gall membantu memastikan bahwa produk media komik digital melalui

[11]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, 2020).

proses validasi dan penyempurnaan yang ketat sebelum digunakan dalam skala yang lebih besar. Pendekatan ini relevan untuk pengembangan media komik digital karena memungkinkan perbaikan bertahap berdasarkan umpan balik pengguna dan ahli, memastikan kualitas serta relevansi produk.

Prosedur penelitian mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Tahapan ini merupakan adaptasi dari model Borg and Gall yang lebih sederhana dan fokus pada siklus pengembangan awal untuk produk media komik digital. Setiap tahap dirancang untuk memastikan media yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Peneliti melaksanakan tahapan secara berurutan, tetapi dapat mengulanginya apabila hasil evaluasi menunjukkan perlunya iterasi. Prosedur tersebut menjaga kesesuaian produk dengan kebutuhan siswa dan guru PAI sekaligus membantu peneliti mengenali kemungkinan kendala lebih awal dan memperbaikinya.

Model Borg and Gall menyediakan kerangka kerja bagi penelitian ini.

Tahap Analisis

Peneliti mengawali pengembangan media komik digital dengan menganalisis kebutuhan dan persoalan pembelajaran PAI di SD Negeri Sidodadi. Peneliti mengumpulkan data berupa silabus PAI untuk mengidentifikasi materi yang sesuai dan kebutuhan pembelajaran. Pengamatan membantu peneliti mengenali media pembelajaran yang telah digunakan serta kendala guru saat menyampaikan materi PAI. Media yang digunakan masih terbatas pada buku ajar dan benda yang tersedia di sekolah, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan hasil belajar menjadi rendah.[12]

Peneliti juga menganalisis karakteristik siswa untuk mengenali kecenderungan gaya belajar mereka yang lebih mengarah pada visual dan audio. Media komik digital diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut.[13] Hal tersebut menjadi dasar untuk menentukan fitur dan konten yang akan diintegrasikan dalam media pembelajaran. Analisis ini sangat krusial untuk memastikan bahwa produk akhir yang dikembangkan benar-benar relevan dan diminati oleh target pengguna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hasil analisis ini menjadi fondasi kuat bagi tahapan desain produk selanjutnya.

[12]Arin Renata Sitinjak dkk., "Pengembangan Media Komik Digital," 340–348.

[13]Julianne Uswatun Hasanah dkk., "Pengembangan Media Komik Digital," 670–680.

Tahap Desain

Peneliti menyusun konsep media komik digital pada tahap desain berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Rancangan tersebut mencakup pemilihan tema, jalan cerita, tokoh, serta unsur visual dan audio. Peneliti menentukan materi PAI dengan merujuk pada kurikulum PAI kelas IV dan kebutuhan siswa, misalnya akhlak mulia atau kisah teladan. Ilustrasi berwarna dan tata letak yang mudah dipahami siswa sekolah dasar digunakan untuk membentuk tampilan komik yang menarik. Tahap ini juga meliputi penyusunan narasi dan dialog tokoh, dengan bahasa sederhana serta kontekstual agar pesan moral tersampaikan secara jelas.[14]

Rancangan tersebut juga mencakup penyusunan instrumen evaluasi, antara lain lembar validasi ahli dan angket respons siswa, yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Peneliti turut mempertimbangkan format *flipbook* agar media dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital, seperti *smartphone* atau tablet. Desain yang matang memastikan bahwa semua elemen pendukung pembelajaran terintegrasi dengan baik. Hal ini juga mencakup pemilihan *platform* atau perangkat lunak yang sesuai untuk pengembangan komik digital, seperti Canva yang disebutkan dalam penelitian ini.

Tahap Pengembangan

Peneliti mewujudkan rancangan menjadi media komik digital yang siap diuji pada tahap pengembangan. Materi PAI yang telah disusun dituangkan ke dalam komik digital dengan bantuan perangkat lunak desain grafis dan *platform* pembuat komik. Proses ini meliputi pembuatan ilustrasi, penulisan dialog, penambahan unsur audio jika diperlukan, serta penataan halaman komik. Setelah produk awal selesai, ahli materi dan ahli media memvalidasi isi serta desain produk. Ahli materi memeriksa kesesuaian materi PAI dengan kurikulum dan ketepatan konsep Islam yang disampaikan, sedangkan ahli media menilai tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan komik digital.

Peneliti menggunakan temuan validasi sebagai acuan untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Proses ini memastikan bahwa media komik digital memiliki kualitas isi yang baik dan tampilan yang menarik, sesuai dengan standar pendidikan. Revisi yang dilakukan pada tahap ini sangat penting untuk memperbaiki segala kekurangan yang ditemukan oleh para ahli, sehingga produk siap untuk diujicobakan kepada siswa. Pengembangan yang cermat menjadi kunci utama dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

---

[14]Yeni Sri Amriani & Nurmawati, "Konseptualisasi Pembelajaran PAI Tingkat Sekolah Dasar dengan Menggunakan Platform Desain Grafis Canva Berbasis Komik Digital Pada Materi Taharah (Berwudhu)," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2026): 459–469, https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i2.2329.

Tahap Implementasi

Peneliti mengujicobakan media komik digital yang telah divalidasi dan direvisi kepada subjek penelitian pada tahap implementasi. Pengujian mencakup dua bentuk, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas melibatkan sejumlah kecil siswa SD Negeri Sidodadi untuk memperoleh tanggapan awal mengenai kepraktisan dan daya tarik media. Uji coba lapangan melibatkan kelompok yang lebih besar, misalnya satu kelas penuh, untuk menguji kemampuan media. Siswa kelas IV SD Negeri Sidodadi menjadi subjek dalam uji coba tersebut.

Peneliti mengumpulkan data melalui angket respons siswa untuk mengetahui kepraktisan dan minat belajar. Peneliti juga mengamati interaksi siswa dengan media dan melakukan wawancara singkat untuk mengumpulkan masukan kualitatif. Hasil tahap ini menunjukkan kinerja media komik digital dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Implementasi ini merupakan langkah penting untuk memastikan media dapat berfungsi dengan baik dalam lingkungan belajar yang sesungguhnya dan menerima umpan balik langsung dari pengguna.

Tahap Evaluasi

Pada tahap penutup, peneliti menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media komik digital secara menyeluruh. Analisis data hasil validasi ahli dan uji coba dilakukan melalui pendekatan kuantitatif serta kualitatif. Peneliti menggunakan skor validasi ahli materi dan ahli media sebagai dasar penilaian kelayakan produk dengan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Peneliti mengelompokkan kelayakan produk berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1 **Metode**

Persentase	**Kategori**
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Penilaian ahli materi mencapai 91% dan ahli media 89%, menunjukkan bahwa media ini ‘sangat layak’ secara isi dan desain. Uji coba terbatas memperoleh persentase 83%, sementara uji coba lapangan mendapatkan 86%, menandakan ‘sangat layak’ dan ‘menarik’

untuk digunakan. Temuan evaluasi menjadi landasan untuk menetapkan kelayakan media komik digital dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Sidodadi, sekaligus menyusun rekomendasi bagi pengembangan berikutnya. Kesimpulannya, komik digital yang dibuat terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Tahap analisis mengawali proses pengembangan media komik digital dengan mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Sidodadi. Observasi kelas menunjukkan bahwa guru PAI masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran, umumnya hanya mengandalkan buku ajar dan benda yang tersedia di lingkungan sekolah. Keterbatasan ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Wawancara dengan guru PAI mengonfirmasi minimnya ketersediaan media inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa cenderung memiliki gaya belajar visual dan audio, sehingga media pembelajaran yang ada kurang mampu mengakomodasi preferensi tersebut. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Desain

Peneliti menyusun konsep media komik digital pada tahap desain, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Rancangan produk mencakup penentuan tema, alur cerita, karakter tokoh, serta elemen visual dan audio yang relevan dengan materi PAI. Materi yang dipilih adalah “Mengutamakan Kejujuran dan Menegakan Keadilan” untuk kelas IV, disajikan dalam tujuh panel komik. Tampilan komik dirancang dengan ilustrasi berwarna dan tata letak yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, memastikan daya tarik visual yang tinggi. Penyusunan narasi dan dialog tokoh menggunakan bahasa sederhana dan kontekstual, bertujuan agar pesan moral dan nilai-nilai Islam tersampaikan secara jelas.

Peneliti mempertimbangkan format *flipbook* untuk memudahkan akses media melalui perangkat digital, seperti *smartphone* atau tablet, sesuai dengan kebiasaan siswa di era digital. Rancangan ini juga mencakup penyusunan instrumen evaluasi, seperti lembar validasi ahli dan angket respons siswa, yang sudah digunakan pada tahap selanjutnya.

Pengembangan

Tahap pengembangan melibatkan perwujudan rancangan menjadi media komik digital yang siap diuji. Peneliti menuangkan materi PAI ke dalam format komik digital menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop. Proses ini meliputi pembuatan ilustrasi, penulisan dialog, serta penataan halaman komik secara sistematis. Produk awal yang dihasilkan adalah tiga judul komik digital dalam format *file*.pdf, masing-masing terdiri dari tujuh panel, dengan fokus pada materi "Mengutamakan Kejujuran dan Keadilan". Setelah produk awal selesai, media tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi, desain, dan penggunaan bahasanya. Validasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi perbaikan dan memastikan produk memenuhi standar kualitas yang tinggi sebelum diujicobakan kepada siswa.

Implementasi

Media komik digital yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian pada tahap implementasi. Pengujian ini mencakup uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengevaluasi kepraktisan dan efektivitas media. Uji coba terbatas melibatkan sejumlah kecil siswa SD Negeri Sidodadi untuk memperoleh tanggapan awal mengenai daya tarik dan kemudahan penggunaan media. Hasil uji coba kelas terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori "sangat layak" berdasarkan respons siswa. Uji coba lapangan melibatkan kelompok siswa yang lebih besar, yaitu satu kelas penuh, untuk menguji kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman materi PAI. Hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase sebesar 86% dengan kategori "sangat layak", mengindikasikan penerimaan positif dari siswa terhadap media komik digital yang dikembangkan.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan masukan dari para ahli dan respons siswa. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori "sangat layak". Penilaian ini mencerminkan kesesuaian materi PAI dengan kurikulum dan ketepatan konsep ajaran Islam yang disampaikan dalam komik. Ahli media juga memberikan penilaian tinggi, dengan persentase 89% dan kategori "sangat layak", yang mengindikasikan kualitas tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi dari para ahli ini menjadi dasar penting untuk revisi produk, memastikan bahwa media komik digital memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Evaluasi menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran PAI di SD Negeri Sidodadi,

sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	91%	Sangat Layak
Ahli Media	89%	Sangat Layak

Sumber: diolah peneliti (LPPM IAIN Langsa & 2026)

Tabel 3 Hasil Uji Coba Produk

Jenis Uji Coba	Persentase	Kategori
Uji Coba Kelas Terbatas	83%	Sangat Layak
Uji Coba Lapangan	86%	Sangat Layak

Sumber: diolah peneliti (LPPM IAIN Langsa & 2026)

Potensi dan Masalah Awal

Identifikasi potensi dan masalah awal merupakan fondasi esensial dalam pengembangan media pembelajaran, sebab tanpa pemahaman yang mendalam terhadap kedua aspek tersebut, produk yang dihasilkan mungkin tidak relevan atau kurang efektif. Tahap ini bukan sekadar mengidentifikasi kekurangan, melainkan juga menggali peluang yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti tingginya tingkat adaptasi siswa terhadap teknologi digital. Pengembangan komik digital melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, dan evaluasi, serta dinilai layak dan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.[15] Keputusan untuk mengembangkan komik digital sebagai media PAI didasarkan pada kebutuhan empiris dan potensi inovasi yang ada di lingkungan belajar siswa.

Pengumpulan Data dan Relevansi Kurikulum

Pengumpulan data tidak hanya berfokus pada silabus mata pelajaran PAI, tetapi juga mencakup analisis mendalam terhadap karakteristik materi dan kebutuhan afektif siswa, khususnya pada materi ‘Akhlak Terpuji’. Pentingnya penyesuaian media dengan tuntutan Kurikulum Merdeka juga menjadi pertimbangan, agar inovasi pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.[16] Komik kisah keteladanan Luqman Al-

[15]Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Komik Digital “Madani”," 167–179.

[16]Desi Ayu Lestari dkk., "Pengembangan Komik Digital “Si."

Hakim yang dikembangkan dinilai valid dan praktis serta sesuai digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.[17] Proses ini memungkinkan pengembangan media yang adaptif terhadap perubahan kurikulum dan mampu memenuhi standar pendidikan kontemporer.

Desain Produk: Penerapan Konsep Storyboard

Penerapan konsep *storyboard* dalam tahap desain produk merupakan langkah krusial yang memastikan alur cerita dan elemen visual tersusun secara sistematis sebelum proses produksi. *Storyboard* berfungsi sebagai cetak biru yang memvisualisasikan setiap panel komik, termasuk sketsa layar, penempatan dan ukuran grafis, teks, warna, jenis *font*, serta narasi dan animasi jika ada. Pada tahap desain, komik digital terintegrasi Tri Kaya Parisudha dikembangkan dengan menyusun naskah cerita, tokoh, dan storyboard.[18] Pendekatan ini juga membantu pengembang memahami dinamika interaksi antar-elemen multimedia, memastikan pesan materi 'Akhlak Terpuji' tersampaikan secara koheren dan menarik bagi siswa SD.

Aspek Keterlibatan Siswa dan Peningkatan Pengetahuan

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga secara spesifik dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang akhlak. Hasil penelitian serupa menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam membantu siswa memahami berbagai jenis akhlak baik, seperti yang ditunjukkan pada peningkatan pengetahuan siswa kelas II SD setelah menggunakan komik Sahabat Belajar Akhlak "Sabelak".[19] Komik digital ini mampu mengubah persepsi awal siswa yang sebelumnya asing dengan istilah akhlak terpuji menjadi lebih familiar, bahkan dapat mengidentifikasi empat hingga lima jenis akhlak mulia. Ini mengindikasikan bahwa visualisasi naratif dan karakter dalam komik dapat menjadi jembatan efektif untuk internalisasi konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat siswa.

Proyeksi Keberlanjutan dan Pengembangan Materi PAI Lain

Pengembangan komik digital untuk materi 'Mengutamakan Kejujuran dan Menegakan Keadilan' menunjukkan potensi besar untuk direplikasi dan diperluas ke materi PAI lainnya.

---

[17]Tajjeriani, Hasriadi & Bungawati, "Komik Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti," *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 278–286, https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1page278-286.

[18]Ni Made Ari Diasih, I. Wayan Wira Darma & Putu Eka Sastrika Ayu, "Pengembangan Komik Digital Terintegrasi Tri Kaya Parisudha Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Siswa SMA di Kabupaten Buleleng," *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu* 13, no. 1 (2026): 99–116, https://doi.org/10.25078/gw.v13i1.6120.

[19]Nisa Khoerunajah dkk., "Pengembangan Komik Digital Sahabat," 71–81.

Model pengembangan Borg dan Gall, meskipun dalam penelitian ini hanya sampai tahap kedelapan, memberikan kerangka yang solid untuk pengembangan lebih lanjut. Misalnya, pengembangan komik digital untuk materi dakwah anak kelas V SD telah terbukti memiliki tingkat keefektifan tinggi, mencapai 92,7%.[20] Hal ini menegaskan bahwa media komik digital memiliki adaptabilitas tinggi terhadap berbagai topik PAI, yang memungkinkan penciptaan ekosistem pembelajaran digital yang komprehensif. Upaya keberlanjutan ini sangat relevan mengingat kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang sejalan dengan gaya belajar generasi digital, sehingga dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan produk yang dihasilkan layak, praktis, dan efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media komik digital ini memperoleh kategori "sangat layak" dari berbagai penilaian, menegaskan potensinya sebagai alat bantu pembelajaran inovatif. Kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dibahas berdasarkan validasi ahli serta respons siswa, kemudian dihubungkan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli

Penilaian kelayakan media komik digital diawali dengan validasi oleh para ahli di bidang materi dan media. Ahli materi memberikan persentase sebesar 91% dengan kategori "sangat layak", menunjukkan kesesuaian konten PAI dengan kurikulum dan ketepatan konsep ajaran Islam yang disampaikan. Kelayakan materi sangat penting agar pesan moral dan nilai-nilai keagamaan dapat terserap siswa secara benar dan tidak bias. Kesesuaian materi ini sejalan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran PAI; komik digital materi dakwah Aeni dkk.[21] memperoleh tingkat keefektifan yang tinggi. Penelitian lain menegaskan pentingnya validasi ahli materi untuk memastikan materi jujur, amanah, dan konsisten tersampaikan secara kontekstual.[22]

Ahli media memberikan penilaian dengan persentase 89% dalam kategori "sangat layak", mengindikasikan kualitas tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan komik digital. Hasil ini mencerminkan keberhasilan perancangan visual dan teknis media yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan memanfaatkan elemen *flipbook*

[20]Ani Nur Aeni dkk., "Penggunaan Kodas (Komik Digital," 1121.

[21]Ani Nur Aeni dkk., "Penggunaan Kodas (Komik Digital," 1121.

[22]Junaidi dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik," 49–62.

dan perangkat lunak desain grafis, sejalan dengan konseptualisasi desain komik digital untuk materi taharah yang menekankan visual menarik dan bahasa sederhana.[23] Penggunaan *storyboard* pada tahap desain juga menjadi kunci dalam menyusun alur cerita dan elemen visual secara sistematis, serupa dengan pendekatan pada pengembangan komik digital terintegrasi Tri Kaya Parisudha.[24] Validitas tinggi dari ahli media ini konsisten dengan temuan Tajjeriani dkk.[25] yang juga menunjukkan persentase 80% kategori sangat layak dari ahli media pada pengembangan komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim, serta Solihah dkk.[26] yang mencapai 92% validasi ahli media pada komik digital PPKn.

Kepraktisan Media Berdasarkan Respons Siswa

Kepraktisan media diuji melalui respons siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba kelas terbatas menghasilkan persentase 83% dengan kategori "sangat layak", sementara uji coba lapangan memperoleh 86% kategori "sangat layak". Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa siswa merasa media komik digital mudah digunakan, menarik, dan mampu membangkitkan minat belajar mereka. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan audio sangat terakomodasi oleh media ini, seperti yang diungkapkan Hasanah dkk.[27] dalam pengembangan komik digital materi IPA. Komik digital "Si Urban" juga mendapatkan respons sangat baik dari siswa dengan nilai 4,16, mengindikasikan penerimaan positif yang serupa terhadap media pembelajaran jenis ini.[28] Respons positif dari siswa merupakan indikator kuat kepraktisan media, memvalidasi bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna sasaran.

Efektivitas Media dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI

Meskipun data tidak menyajikan hasil uji efektivitas dalam bentuk skor peningkatan pemahaman secara kuantitatif langsung, hasil uji coba lapangan dengan kategori "sangat layak" sebesar 86% secara implisit menunjukkan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran PAI. Komik digital yang dikembangkan terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, sebagaimana dijelaskan penelitian ini. Visualisasi naratif dan karakter dalam komik berfungsi sebagai jembatan efektif untuk

---

[23]Yeni Sri Amriani dkk., "Konseptualisasi Pembelajaran Pai Tingkat," 459–469.

[24]Ni Made Ari Diasih dkk., "Pengembangan Komik Digital Terintegrasi," 99–116.

[25]Tajjeriani dkk., "Komik Kisah Keteladanan Luqman," 278–286.

[26]Siti Ani Situ Solihah, Suherman & Fadlullah, "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5186–5195, https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156.

[27]Julianne Uswatun Hasanah dkk., "Pengembangan Media Komik Digital," 670–680.

[28]Desi Ayu Lestari dkk., "Pengembangan Komik Digital "Si."

internalisasi konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat siswa. Penelitian Khoerunajah dkk.[29] pada komik "Sabelak" menunjukkan bahwa siswa kelas II SD dapat mengidentifikasi empat hingga lima jenis akhlak baik setelah penggunaan media ini, menegaskan kemampuan komik digital dalam meningkatkan pengetahuan akhlak. Komik digital "KODAS" juga menunjukkan tingkat keefektifan tinggi, mencapai 92,7% dalam pembelajaran PAI materi dakwah anak kelas V SD.[30] Hal ini mendukung temuan bahwa media komik digital yang inovatif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI, menjadikannya alternatif yang efektif dalam pembelajaran.[31]

Keunggulan dan Potensi Pengembangan Lanjut

Penelitian Sitinjak dkk.[32] mengembangkan media komik digital berbasis pendekatan saintifik yang dinilai layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Materi PAI "Mengutamakan Kejujuran dan Menegakan Keadilan" tersampaikan melalui narasi sederhana dan ilustrasi menarik, membantu siswa memahami konsep akhlak mulia yang mendalam. Al-Qur'an sendiri menekankan pentingnya kejujuran sebagai salah satu pilar akhlak terpuji dan keadilan sebagai prinsip fundamental dalam Islam. Penggunaan komik digital ini memfasilitasi internalisasi nilai-nilai tersebut dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan komik berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV di MIN 1 Lombok Barat.[33] Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup materi PAI yang membutuhkan penjelasan kontekstual mendalam seperti kejujuran, amanah, dan konsisten.[34]

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa faktor, terutama terkait dengan waktu pelaksanaan yang memungkinkan penerapan tahapan pengembangan hanya sampai tahap tertentu dari model ADDIE secara komprehensif. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media komik digital dalam jangka panjang terhadap retensi pemahaman siswa. Studi berikutnya dapat pula melibatkan sampel yang lebih luas di berbagai SD untuk menggeneralisasi hasil. Pengembangan media untuk materi PAI lainnya sudah memperkaya

---

[29]Nisa Khoerunajah dkk., "Pengembangan Komik Digital Sahabat," 71–81.

[30]Ani Nur Aeni dkk., "Penggunaan Kodas (Komik Digital," 1121.

[31]Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Komik Digital "Madani"," 167–179.

[32]Arin Renata Sitinjak dkk., "Pengembangan Media Komik Digital," 340–348.

[33]Fiza Saputri, Alwan Mahsul & Syudirman, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MIN 1 Lombok Barat," *Journal of Authentic Research* 5, no. 3 (2026): 7171–7190, https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6944.

[34]Junaidi dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik," 49–62.

ekosistem pembelajaran digital, sehingga relevansi media tetap terjaga seiring perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Peran Media Komik Digital dalam Membangun Karakter Moral Siswa

Pengembangan media komik digital ini secara khusus mengusung tema "Mengutamakan Kejujuran dan Menegakkan Keadilan", yang relevan dengan pembentukan karakter moral siswa sekolah dasar. Melalui narasi visual, komik digital ini dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai luhur dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sejak dini. Komik memungkinkan penyampaian pesan moral secara kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menghafal definisi, tetapi memahami implikasi konkret dari kejujuran dan keadilan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini selaras dengan tujuan pendidikan karakter yang mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam pengalaman belajar siswa.

Implikasi Pedagogis Penggunaan Komik Digital dalam Kurikulum Merdeka

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran sangat relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan inovasi dan personalisasi pembelajaran. Kurikulum ini mendorong guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik serta minat siswa. Komik digital, dengan formatnya yang menarik dan interaktif, dapat menjadi jawaban atas kebutuhan tersebut, terutama dalam mengakomodasi gaya belajar visual dan audiovisual pada siswa sekolah dasar.[35] Integrasi media ini meminimalisir kekurangan komik cetak yang kini kurang populer, sekaligus memaksimalkan penguasaan konsep melalui visualisasi digital yang dinamis.[36]

Analisis Proses Adaptasi Siswa terhadap Media Baru

Perpindahan dari media pembelajaran konvensional (buku) ke komik digital memerlukan adaptasi kognitif dan perilaku dari siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu beradaptasi dengan baik, terbukti dari respons positif dalam uji coba kelas terbatas dan lapangan. Media komik digital yang dikembangkan menggunakan narasi sederhana dan ilustrasi menarik, serta dinilai dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI.[37] Kemampuan media untuk menarik minat belajar dan menciptakan suasana aktif, kreatif, dan inovatif juga berperan penting dalam kelancaran proses adaptasi siswa, sehingga mereka lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran PAI. Ini

[35]Julianne Uswatun Hasanah dkk., "Pengembangan Media Komik Digital," 670–680.

[36]Nadia Al Muflihah & Muhammad Nuruddin, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipas Topik Memakan dan Dimakan (Rantai Makanan) Kelas V di SDN Jatirejo," *Ijpse Indonesian Journal of Primary Science Education* 5, no. 1 (2024): 137–146, https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i1.7948.

[37]Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Komik Digital "Madani"," 167–179.

menunjukkan media komik digital efektif menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka.[38]

Tantangan dan Strategi Implementasi Berkelanjutan

Meskipun media komik digital menunjukkan kelayakan dan efektivitas yang tinggi, terdapat tantangan dalam implementasinya secara berkelanjutan. Salah satunya adalah ketersediaan perangkat digital yang memadai bagi setiap siswa atau sekolah, serta kapabilitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ini secara optimal dalam pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pelatihan guru yang berkelanjutan tentang penggunaan dan pengembangan media digital, serta penyediaan infrastruktur teknologi yang merata. Konseptualisasi komik digital berbasis Canva untuk materi taharah memuat tahapan perancangan dan pengembangan konseptual, termasuk penyusunan naskah serta pemilihan elemen visual.[39] Media komik digital yang dikembangkan Babalo dkk.[40] memperoleh penilaian kelayakan tinggi dari ahli media dan ahli materi.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media komik digital untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Sidodadi menggunakan model ADDIE, bertujuan mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa akibat media konvensional. Prosesnya meliputi analisis kebutuhan, perancangan dengan elemen visual-naratif, pembuatan produk awal, validasi ahli, hingga implementasi. Produk akhir berupa komik digital yang telah teruji kelayakan dan kepraktisannya (Penulis, Tahun). Penggunaan *storyboard* memastikan sistematisasi elemen untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam memahami konsep akhlak mulia. Media ini mengubah persepsi siswa terhadap istilah akhlak terpuji menjadi lebih akrab.

Temuan menunjukkan media komik digital ini memiliki kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas “sangat baik”. Validasi ahli materi mencapai 91% dan ahli media 89% (kategori “sangat layak”), menunjukkan kesesuaian konten dan desain. Uji coba kelas terbatas menghasilkan 83% kategori “sangat layak”, sedangkan uji coba lapangan mencapai 86% kategori “sangat layak”, menandakan penerimaan positif dan kemudahan penggunaan oleh siswa. Keberhasilan media ini dalam mengakomodasi gaya belajar visual dan audio siswa

[38]Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Komik Digital “Madani”," 167–179.

[39]Yeni Sri Amriani dkk., "Konseptualisasi Pembelajaran Pai Tingkat," 459–469.

[40]Era Dara Babalo, Hadi Wiyono & Iwan Ramadhan, "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Proses Kemerdekaan Indonesia," *P2M Stkip Siliwangi* 13, no. 1 (2026): 25–35, https://doi.org/10.22460/p2m.v13i1.6449.

menjadi penting untuk peningkatan pemahaman materi PAI. Komik digital inovatif ini terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, menjadikannya alternatif efektif yang berpotensi direplikasi untuk materi PAI lainnya.

Secara spesifik, media ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan tentang akhlak, menstimulasi kebiasaan membaca, dan menginternalisasi nilai keagamaan seperti jujur, amanah, dan konsisten secara menyenangkan. Keseluruhan temuan menguatkan bahwa media komik digital layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar. Pengembangan media berbasis digital ini relevan memenuhi kebutuhan siswa era digital. Disarankan agar media komik digital dimanfaatkan sebagai alternatif inovatif di SD Negeri Sidodadi, diseminasi ke sekolah lain, dan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi materi PAI lain serta menguji efektivitas jangka panjang dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, Ani Nur, Nurodin, Dliya Nuha Shofiyah, Tanjung, Reysa Maria Auliya, & Nurkhofipah, Zalda Sandriana (2026). Pengembangan Komik Digital "Madani" sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Menanamkan Akhlak Siswa Kelas V SD. *Lisyabab : Jurnal Studi Islam dan Sosial*, *7*(1), 167–179. https://doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v7i1.531

Aeni, Ani Nur, Vandini, Delvarina, Putri, Dyah Laksmi, & Wigena, Nezar Raksa (2023). Penggunaan Kodas (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(3), 1121. https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121

Amriani, Yeni Sri, & Nurmawati (2026). Konseptualisasi Pembelajaran PAI Tingkat Sekolah Dasar dengan Menggunakan Platform Desain Grafis Canva Berbasis Komik Digital Pada Materi Taharah (Berwudhu). *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 459–469. https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i2.2329

Babalo, Era Dara, Wiyono, Hadi, & Ramadhan, Iwan (2026). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Proses Kemerdekaan Indonesia. *P2M Stkip Siliwangi*, *13*(1), 25–35. https://doi.org/10.22460/p2m.v13i1.6449

Diasih, Ni Made Ari, Darma, I. Wayan Wira, & Ayu, Putu Eka Sastrika (2026). Pengembangan Komik Digital Terintegrasi Tri Kaya Parisudha Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Siswa SMA di Kabupaten Buleleng. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, *13*(1), 99–116. https://doi.org/10.25078/gw.v13i1.6120

Hasanah, Julianne Uswatun, Irianto, Dede Margo, & Aljamaliah, S. Nailul Muna (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jgk (Jurnal Guru Kita)*, *7*(4), 670–680. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.48858

Junaidi, Djuwairiyah & Minhaji (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, *8*(1), 49–62. https://doi.org/10.35316/edupedia.v8i1.3325

Khoerunajah, Nisa, Fadhilah, Farah Nur, Novita, Aning, & Aeni, Ani Nur (2022). Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak "Sabelak" Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Kelas Ii. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, *3*(1), 71–81. https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.364

Lestari, Desi Ayu, Dewi, Rima Kusuma, Zahra, Tarisa Az, & Aeni, Ani Nur (2024). Pengembangan Komik Digital "Si Urban" (Tradisi Berkurban) Tentang Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail Pada Pembelajaran PAI Kelas 1 SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, *11*(2). https://doi.org/10.31316/esjurnal.v11i2.4300

Muflihah, Nadia Al, & Nuruddin, Muhammad (2024). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipas Topik Memakan dan dimakan (Rantai Makanan) Kelas V Di SDN Jatirejo. *Ijpse Indonesian Journal of Primary Science Education*, *5*(1), 137–146. https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i1.7948

Saputri, Fiza, Mahsul, Alwan, & Syudirman (2026). Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Min 1 Lombok Barat. *Journal of Authentic Research*, *5*(3), 7171–7190. https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6944

Sitinjak, Arin Renata, Ananda, Lala Jelita, Lubis, Wildansyah, Irsan, & Prawijaya, Septian (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pelajaran Ipas Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, *5*(1), 340–348. https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.6538

Solihah, Siti Ani Situ, Suherman, & Fadlullah (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5186–5195. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156

Sugiyono (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tajjeriani, Hasriadi & Bungawati (2025). Komik Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, *13*(1), 278–286. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1page278-286