

**Pengembangan Komik Digital 'MADANI' sebagai Media Pembelajaran PAI untuk
Menanamkan Akhlak Siswa Kelas V SD**

***Development of the Digital Comic 'MADANI' as a PAI Learning Media to Instill Morals in
Fifth Grade Elementary School Students***

Ani Nur Aeni¹

(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas UPI Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan
Indonesia)
(aninuraeni@upi.edu)

Dliya Nuha Shofiyah Nurodin²

(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas UPI Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan
Indonesia)
(dliyanuha14@upi.edu)

Reysa Maria Aulia Tanjung^c

(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas UPI Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan
Indonesia) (reysamariaauliatanjung@upi.edu)

Zalda Sandriana Nurkhofipah^d

(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas UPI Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan
Indonesia)
(zaldasn26@upi.edu)

ABSTRACT

This study aims to develop a digital comic learning media to improve students' understanding in Islamic Religious Education. The background of this research is the lack of engaging and interactive learning media that can attract students' interest, especially at the elementary school level. This study uses Research and Development (R&D) method with stages including needs analysis, product design, development, and evaluation. The product developed is a digital comic presented in flipbook format, containing Islamic values delivered through simple narratives and attractive illustrations. The results show that the digital comic media is feasible to use and can increase students' motivation and understanding of the material. Students become more interested in learning and can more easily grasp the concepts presented through visual storytelling. Therefore, digital comics can be an effective alternative learning media in Islamic Religious Education.

Keywords: digital comic, learning media, Islamic education, student understanding, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pada fase ini, peserta didik berada pada tahap perkembangan moral dan sosial yang sangat pesat, sehingga penanaman nilai-nilai akhlak menjadi hal yang mendasar. Melalui pembelajaran PAI, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep keagamaan secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penyampaian materi yang kurang menarik dan kurang kontekstual bagi peserta didik.

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar adalah masih dominannya penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis. Metode tersebut cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, minat belajar peserta didik menjadi rendah dan pemahaman terhadap materi, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak, tidak berkembang secara optimal. Selain itu, materi akhlak yang bersifat abstrak sering kali sulit dipahami oleh peserta didik apabila tidak disertai dengan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Napisah, Yulianci, and Fiqry 2025) yang membuktikan bahwa media visual membantu peningkatan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Permasalahan lain yang muncul adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI umumnya masih berupa buku teks atau lembar kerja, yang kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis e-book mampu meningkatkan keterlibatan belajar, mempermudah pemahaman materi, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa sekolah dasar (Hanikah et al. 2022). Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan berbasis cerita. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik (Siwa et al. n.d.).

Ani Nur Aeni, Dliya Nuha Shofiyah Nurodin, Reysa Maria Aulia Tanjung, Zalda Sandriana Nurkhofipah

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital. Komik digital merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk cerita yang menarik. Media ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara sederhana, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, komik digital juga dapat meningkatkan daya tarik belajar karena menyajikan materi dalam bentuk narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan teknologi, komik digital dapat disajikan dalam format flipbook yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat digital.

Pengembangan komik digital "MADANI" sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai akhlak secara efektif. Komik ini dirancang dengan memuat cerita-cerita yang mencerminkan perilaku akhlak terpuji, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan sikap tolong-menolong. Melalui penyajian cerita yang kontekstual, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami dan meneladani nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran visual seperti komik didukung oleh teori pembelajaran kognitif dan konstruktivistik. Teori kognitif menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan terstruktur (Bruner 1974). Sementara itu, teori konstruktivistik menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna (Piaget 1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press. Dalam hal ini, komik digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui cerita, sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu, teori belajar multimedia juga menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik (Mayer 2014).

Berdasarkan permasalahan dan kajian teoritik tersebut, maka diperlukan suatu upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, yaitu komik digital "MADANI". Media ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai akhlak pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran komik digital “MADANI” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk peserta didik kelas V SD; (2) mengetahui kelayakan media yang dikembangkan; serta (3) mengetahui manfaat penggunaan komik digital dalam membantu menanamkan nilai-nilai akhlak pada peserta didik. Dengan adanya tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah tersusunnya produk media pembelajaran berupa komik digital yang layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain itu, diharapkan media ini dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman terhadap nilai-nilai akhlak. Peserta didik juga diharapkan mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Bagi peserta didik, media komik digital dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut. Dengan demikian, pengembangan komik digital “MADANI” diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran komik digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2015).

Tahapan penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, dan evaluasi produk. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan identifikasi

Ani Nur Aeni, Dliya Nuha Shofiyah Nurodin, Reysa Maria Aulia Tanjung, Zalda Sandriana Nurkhofipah

terhadap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Analisis ini dilakukan melalui observasi sederhana terhadap proses pembelajaran serta kajian terhadap karakteristik peserta didik.

Tahap berikutnya adalah perancangan produk (design). Pada tahap ini peneliti merancang konsep komik digital yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi penentuan tema cerita, tokoh, alur cerita, serta pesan nilai-nilai akhlak yang akan disampaikan. Selain itu, peneliti juga merancang tampilan visual komik serta format penyajian media dalam bentuk flipbook digital agar mudah diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital.

Tahap pengembangan (development) dilakukan dengan membuat produk komik digital berdasarkan rancangan yang telah disusun. Komik digital disusun dalam bentuk cerita bergambar yang memuat nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan sikap saling tolong-menolong. Setelah produk selesai dikembangkan, media kemudian ditinjau untuk memastikan kesesuaian isi materi, bahasa, serta tampilan visual agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap terakhir adalah evaluasi produk. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik digital yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui penilaian terhadap aspek isi materi, tampilan media, serta kemudahan penggunaan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan komik digital “MADANI” dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap memberikan kontribusi penting terhadap penyempurnaan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap Analysis (Aeni et al. 2022; Siwa et al. n.d.) peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas V SD, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa

membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami, terutama dalam memahami materi akhlak yang bersifat abstrak. Guru juga menyampaikan bahwa media visual berbentuk cerita dapat membantu siswa memahami nilai akhlak dengan lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Aeni et al. 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran perlu menggunakan media yang dekat dengan pengalaman siswa agar nilai karakter dapat tertanam secara optimal. (Utami 2022) juga menemukan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa serta menumbuhkan motivasi belajar melalui kombinasi teks dan ilustrasi yang menarik.

Tahap Design (Mayer 2014) dilakukan dengan merancang struktur komik digital, dilakukan dengan merancang struktur komik digital, mulai dari penentuan tema cerita, alur, tokoh, hingga penyusunan pesan moral yang ingin disampaikan. Cerita dirancang mengangkat nilai akhlak terpuji seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan sikap tolong-menolong. Tampilan visual dirancang sederhana namun menarik untuk menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar. Prinsip perancangan ini diperkuat oleh penelitian (Sudharsono et al. 2024) yang menekankan bahwa media cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa.

Tahap Development (Sugiyono 2015; Smaldino et al. 2005) merupakan proses pembuatan komik sesuai desain yang telah dirumuskan. Pada tahap ini, peneliti membuat ilustrasi, dialog, dan panel komik yang kemudian dirakit ke dalam format flipbook digital. Setelah produk awal selesai, komik digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik "MADANI" sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 4,75. Validasi juga menjadi bagian dari evaluasi formatif yang bertujuan menyempurnakan media sebelum diuji cobakan.

Tahap Implementation (Nurrita 2018) dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas V SD. Guru menggunakan komik digital sebagai media pendukung pembelajaran nilai akhlak. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika membaca komik dan aktif dalam sesi diskusi mengenai nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Selain itu, efektivitas komik digital "MADANI" dalam meningkatkan pemahaman siswa juga dapat dianalisis dari aspek keterlibatan belajar (student engagement). Siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran cenderung lebih mudah memahami materi, terutama ketika media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik. Dalam

Ani Nur Aeni, Dliya Nuha Shofiyah Nurodin, Reysa Maria Aulia Tanjung, Zalda Sandriana Nurkhofipah

penelitian ini komik digital berbentuk flipbook memberikan pengalaman membaca yang berbeda dibandingkan buku teks biasa, sehingga mampu meningkatkan minat baca siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis digital juga relevan dengan karakteristik siswa di era sekarang yang lebih akrab dengan teknologi. Hal ini memperkuat bahwa inovasi media pembelajaran seperti komik digital sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Liu, Yang, and Chao 2019) menunjukkan bahwa media digital berbasis visual seperti digital storytelling terbukti meningkatkan keterlibatan belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ni mendukung hasil penelitian (Aeni et al. 2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik.

Tahap terakhir yaitu Evaluation (Hoban 2005; Arikunto 2010), mencakup evaluasi formatif dari validator dan evaluasi sumatif dari hasil uji coba pada siswa. Berdasarkan evaluasi, komik digital "MADANI" dinilai mampu membantu siswa memahami nilai akhlak melalui pendekatan cerita visual yang menarik. Guru menilai media ini efektif karena mampu mengaitkan materi akhlak dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, komik digital ini dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam PAI dan Budi Pekerti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep akhlak secara lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena media komik menyajikan materi dalam bentuk visual dan narasi yang kontekstual, sehingga membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman sehari hari.

Singkatan dan Akronim

Dalam artikel ini digunakan beberapa singkatan dan akronim sebagai berikut:

- a. PAI: Pendidikan Agama Islam
- b. R&D (Research and Development): Metode penelitian dan pengembangan
- c. SD: Sekolah Dasar
- d. MADANI: Mandiri dan Disiplin

Satuan

Penulisan satuan dalam artikel ini mengacu pada Sistem INternasional (SI) dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menggunakan satuan baku seperti meter (m), kilogram (kg), dan detik (s) apabila diperlukan.
2. Tidak mencampurkan penggunaan satuan SI dengan sistem satuan lain seperti CGS untuk menghindari ketidakkonsistenan.
3. Penulisan satuan dilakukan secara konsisten, misalnya menggunakan “kg/m²” atau “kilogram per meter persegi”, bukan campuran keduanya.
4. Dalam penelitian ini, penggunaan satuan tidak dominan karena fokus penelitian pada pengembangan media pembelajaran, bukan pengukuran fisik atau eksperimen kuantitatif.

Persamaan

Penelitian ini tidak menggunakan persamaan matematis karena termasuk dalam penelitian pengembangan (Research and Development). Fokus penelitian ini adalah pada proses pengembangan media pembelajaran berupa komik digital “MADANI” serta uji kelayakan dan keefektifannya dalam menanamkan akhlak siswa kelas V SD. oleh karena itu, penelitian ini lebih menekankan pada tahapan pengembangan produk yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dibandingkan dengan analisis hubungan antar variabel menggunakan model matematis.

Gambar dan Tabel

Komik digital “MADANI” yang dikembangkan memiliki tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Adapun tampilan awal komik digital dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Cover Komik digital “MADANI”

Hasil validasi ahli media terhadap komik digital “MADANI” disajikan pada tabel 1 berikut

Tabel 1.Format Tabel

NO	Pernyataan	Skor Kategori	
1	Komik mudah dipahami	5	Sangat Baik
2	Komik menarik untuk dibaca	5	Sangat Baik
3	Membantu memahami akhlak	4	Baik
4	Membuat belajar lebih menyenangkan	5	Sangat Baik
Rata Rata		4,75	Sangat Baik

Hasil validasi ahli materi terhadap komik digital “MADANI” disajikan pada tabel 2 berikut

Tabel 2.Format Tabel

Ani Nur Aeni, Dliya Nuha Shofiyah Nurodin, Reysa Maria Aulia Tanjung, Zalda Sandriana Nurkhofipah

NO	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Komik mudah dipahami	5	Sangat Baik
2	Komik menarik untuk dibaca	5	Sangat Baik
3	Membantu memahami akhlak	4	Baik
4	Membuat belajar lebih menyenangkan	4	Baik
		4,5	Sangat Baik
	Rata Rata		

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital “MADANI” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk peserta didik kelas V sekolah dasar dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media ini dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, dan evaluasi sehingga menghasilkan produk komik digital yang disajikan dalam format flipbook interaktif.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa komik digital yang memadukan unsur gambar, teks, dan alur cerita mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak. Penyajian materi melalui cerita yang kontekstual membuat peserta didik lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan komik digital dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media yang bersifat visual dan berbasis cerita membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, media komik digital “MADANI” dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti secara lebih efektif dan bermakna.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Pertama, bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, media komik digital dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak.

Kedua, bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sebagai bagian dari inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran digital lainnya yang lebih inovatif dan variatif, serta dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. 2022. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek." (*No Title*). Bruner, Jerome Seymour. 1974. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard university press. Hanikah, Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, and Mitia Arizka Wardani. 2022. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):7352–59.
- Hoban, Garry Francis. 2005. *The Missing Links in Teacher Education Design: Developing a Multi-Linked Conceptual Framework*. Vol. 11. Springer.
- Liu, Chen-Chung, Chen-Yu Yang, and Po-Yao Chao. 2019. "A Longitudinal Analysis of Student Participation in a Digital Collaborative Storytelling Activity." *Educational Technology Research and Development* 67(4):907–29.
- Mayer, Richard E. 2014. "Incorporating Motivation into Multimedia Learning." *Learning and Instruction* 29:171–73.
- Napisah, Elsa Napisah Elsa, Syahriani Yulianci, and Rizalul Fiqry. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya* 5(2):313–19.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171–210.
- Piaget, Jean. 1970. "Science of Education and the Psychology of the Child. Trans. D. Coltman."
- Siwa, Berpikir Kreatif, Implementasi Kurikulum Di Jurusan K. T. P. FIP, Meningkatkan Hasil Belajar I. P. S. Pada Siswa, and Kelas Iv Sd. n.d. "Arsyad, A.(2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Arikunto, S.(2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta. Arief, S.(2012). Media Pembelajaran

Ani Nur Aeni, Dliya Nuha Shofiyah Nurodin, Reysa Maria Aulia Tanjung, Zalda Sandriana Nurkhofipah

Dan Proses Belajar Mengajar Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 5(1):22–30.

Smaldino, Sharon E., James D. Russell, Robert Heinich, and Michael Molenda. 2005. "Instructional Technology and Media for Learning 8th." *Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall*.

Sudharsono, Muhammad, Aliffia Indira, Irvine Saputra, Nurmala Sari, Novita Sari, Ilmu Pendidikan, and U. P. B. Cikarang. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Untuk Penguatan Karakter Disiplin Pada Anak Kelas IV." 8:6976–85.

Sugiyono, Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development." *Bandung: Alfabeta*.

Utami, Mustika Zahfira. 2022. "Development of Learning Media for Digital Comics Based on a Contextual Approach to Increase Learning Motivation in Optical Instruments." *IJOEM Indonesian Journal of E-Learning and Multimedia* 1(1):34–41.