

Pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar

Deffani Rachmasari¹, Syarip Hidayat², Muhammad Rijal Wahid Muharram³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

deffanirachmasari21@upi.edu

Abstract

Learning media is important for carrying out learning activities. Having learning media can make it easier for teachers to deliver material, and can help students understand learning material. Comics are illustrated stories that of course can be accessed easily and used by students in learning activities. Comics can contain material or concepts from school lessons, one of which is PAI subjects, which can be used as a medium to instill the value of honesty in students. Based on preliminary studies conducted, the majority of students still appear to be less motivated to learn. This can happen because the media that teachers use tends to be passive and less varied. So varied media can be designed, such as comic-based media. This research aims to explain the need, design, feasibility, student understanding, and student responses regarding comic media to instill the value of honesty in PAI learning in class IV. This research includes research and development using the ADDIE model. There are 4 stages of research, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; and Evaluation at each stage. The participants in this research were 41 class IV students at SDN Anaka and SDN Tamansari. Based on validation tests with experts that have been carried out and tested, the product developed from all aspects meets the criteria. So comic media to instill the value of honesty in PAI learning is suitable to be used.

Keywords: Learning Media, Comics, PAI, Honesty Values.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan hal penting untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru ketika menyampaikan materi, serta dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Komik merupakan cerita bergambar yang tentunya dapat diakses dengan mudah dan digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Komik dapat berisi materi atau konsep-konsep pelajaran di sekolah, salah satunya mata pelajaran PAI dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan nilai kejujuran kepada siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, mayoritas siswa masih terlihat kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat terjadi karena media yang guru gunakan cenderung pasif dan kurang bervariasi. Sehingga dapat dirancang media yang variatif seperti media berbasis komik. Tujuan dari penelitian ini yaitu memaparkan kebutuhan, rancangan, kelayakan, pemahaman siswa, dan respon siswa mengenai media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di kelas IV. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Terdapat 4 tahap penelitian, yaitu: 1) Analisis; 2) Perancangan; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan Evaluasi disetiap tahapannya. Partisipan dari penelitian ini yaitu 41 siswa kelas IV SDN Anaka dan SDN Tamansari. Berdasarkan uji validasi dengan para ahli yang telah dilakukan dan diuji coba, produk yang dikembangkan dari seluruh aspek memenuhi kriteria. Sehingga media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, PAI, Nilai Kejujuran.

1. Pendahuluan

Masa sekolah dasar merupakan masa situasi siswa lebih menyukai pembelajaran inovatif seperti pembelajaran menggunakan media cerita bergambar. Oleh karena itu, sering dinamakan masa keemasan anak untuk menanamkan nilai karakter dalam hal kemampuan emosional, moral dan nilai-nilai agama. Menurut Pusat Depdiknas karakter merupakan watak. Kemendiknas mengidentifikasi

terdapat 18 nilai karakter, antara lain: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa keingintahuan, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Salah satu karakter yang perlu dimiliki oleh setiap anak adalah karakter jujur. Semua orang tua senantiasa mengatakan kepada anaknya untuk senantiasa jujur. Sedangkan di sekolah, guru selalu menekankan kejujuran kepada siswa dalam setiap pembelajaran. Hal itu mencerminkan bahwa kejujuran merupakan hal penting. Jujur merupakan perhiasan untuk seseorang yang mulia dan berilmu, sehingga hal ini perlu dimiliki oleh setiap umat manusia, khususnya umat Islam (Amin, M., 2017).

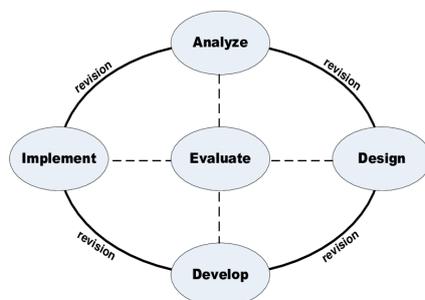
Di sekolah, siswa mendapatkan pengajaran mengenai penanaman nilai kejujuran, salah satunya dalam pelajaran PAI. Karena PAI merupakan hal penting dalam sistem pendidikan, PAI kerap dijuluki sebagai pendidikan mental moral spiritual bangsa. Oleh sebab itu dalam mata pelajaran PAI ini adanya materi pembelajaran yang menekankan siswa untuk senantiasa berperilaku jujur.

Di era teknologi yang membawa pengaruh positif dan negatif ini, penanaman karakter perlu diberikan kepada siswa untuk menghindari krisisnya nilai karakter. Salah satu upaya untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswa dapat di implementasikan melalui media pembelajaran. Media merupakan alat untuk komunikasi. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu, media yang menarik dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta menumbuhkan semangat saat belajar. Selaras dengan hal tersebut, Irsalina & Muharram (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang terhubung dengan teknologi, membuat siswa dan guru dapat membagi dan menerima informasi dengan mudah. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif diantaranya yaitu komik, saat ini komik digemari diberbagai kalangan. Natsir Setiawan (2002: 22) menjelaskan bahwa komik merupakan cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Dengan media komik, siswa dapat belajar mengenal beberapa karakter tokoh yang terdapat dalam komik

Peneliti meyakini bahwa komik ini mampu menarik perhatian siswa sehingga memiliki keinginan membaca dan belajar. Media komik dipilih dengan berbagai pertimbangan seperti banyak anak yang masih gemar membaca komik, dari media komik dapat menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan desain gambar dan percakapan yang menarik. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam menanamkan nilai kejujuran melalui sebuah media pembelajaran berbasis komik.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahap, diantaranya: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap model ADDIE dapat diuraikan dalam gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan prosedur pengembangan sebagai berikut: 1) *Analyze*, kegiatan utama yaitu melakukan analisis terhadap kebutuhann media komik dalam pembelajaran komik melalui kegiatan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi; 2) *Design*, tahap ini dimulai dari membuat rancangan kegiatan pembelajaran dan rancangan produk yang akan dikembangkan; 3) *Development*, tahap ini merupakan tahap mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan uji validasi kepada para ahli untuk mengukur kelayakan produk; 4) *Implementation*, tahap menerapkan produk yang telah dikembangkan ke sekolah yang dijadikan tempat uji coba produk yaitu SDN Anaka dan SDN Tamansari; 5) *Evaluation*, tahap ini merupakan kegiatan evaluasi yang dilaksanakan di setiap tahapan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Anaka dan SDN Tamansari dengan total jumlah 41 orang siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, dokumentasi, validasi ahli, angket respon siswa, dan tes pemahaman siswa. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan media. Observasi dilaksanakan untuk mengamati lingkungan dan aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi memberikan informasi yang berkaitan langsung dengan topik penelitian, RPP, buku paket, dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Angket dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media komik. Dan tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran yang disajikan dalam media komik.

Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis. Data yang didapatkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara guru, observasi, dan studi dokumentasi. Seluruh data akan dianalisis secara deskriptif menggunakan model Miles-Hubberman untuk mempertimbangkan kebutuhan pengembangan dan proses perancangan media. Data kuantitatif digunakan untuk validasi kelayakan produk yang didapatkan melalui angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik termasuk angket respon siswa serta hasil tes siswa.

a. Analisis Hasil Validasi Ahli dan Respon Siswa

Untuk menganalisis data ini menggunakan rumus Herawati (2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Penghitungan Presentase Validasi Ahli dan Respon Siswa

Ket: P = presentase data; f = jumlah skor yang diperoleh; N= jumlah skor maksimum.

Kriteria interprestasi skor berdasarkan skala likert dalam Novianti & Susilowibowo (2015) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Kelayakan Produk

Nilai Interval	Kategori
81% < x < 100%	Sangat Layak
61% < x < 80%	Layak
41% < x < 60%	Cukup Layak
21% < x < 40%	Tidak Layak
0% < x < 20%	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Hasil Tes Pemahaman Siswa

Untuk menganalisis hasil tes siswa dapat menggunakan rumus berdasarkan panduan pemberian skor yang umum digunakan di sekolah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Gambar 3. Rumus Penghitungan Skor Tes Siswa

Pada gambar 3 menunjukkan rumus yang digunakan untuk menghitung skor hasil tes pemahaman siswa. Rumus tersebut merupakan rumus umum yang sering digunakan untuk menghitung skor siswa di sekolah.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

a. Tahap Analisis

Analisis dilakukan pada tanggal 3 Mei 2023 dengan metode wawancara bersama guru wali kelas IV dan guru PAI kelas IV SDN Anaka Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara, guru wali kelas IV menjelaskan kendala yang dialami ketika menanamkan nilai kejujuran pada siswa yaitu latar belakang siswa yang berbeda-beda, kondisi media pembelajaran yang kurang memadai juga menjadi kendala karena kesulitan menyampaikan materi dan menyebabkan siswa kurang paham terhadap apa yang disampaikan. Sedangkan guru PAI kelas IV menjelaskan bahwa kendala yang dialami pada saat menyampaikan materi kejujuran di kelas IV yaitu banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, dan kurangnya motivasi belajar siswa tersebut dalam belajar. Beliau juga mengatakan bahwa media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran PAI untuk menanamkan nilai kejujuran yaitu menggunakan powerpoint yang berisi materi kejujuran. Hal tersebut cukup menarik perhatian siswa karena belajar menggunakan infocus, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan. Oleh karena itu beliau menyetujui adanya pengembangan media komik ini untuk menarik minat siswa dalam belajar. Karena, komik menampilkan gambar-gambar menarik sehingga siswa tertarik dan senang membaca.

Untuk memverifikasi kebenaran jawaban guru maka dilakukan observasi kegiatan pembelajaran PAI. Hasil observasi lapangan yang dilakukan di SDN Anaka menunjukkan bahwa program penanaman nilai kejujuran di sekolah masih kurang meskipun sarana dan prasarana cukup memadai. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, motivasi dan respon peserta didik cukup baik, akan tetapi pemanfaatan media pembelajarannya kurang yang menyebabkan beberapa siswa tidak fokus. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa kondisi media pembelajaran masih kurang, terutama media pembelajaran untuk menanamkan nilai kejujuran kepada siswa. Untuk melengkapi keandalan data yang telah dikumpulkan, dilakukan studi dokumentasi media pembelajaran PAI. Hasil studi dokumentasi menunjukkan bahwa kedua sekolah menggunakan kurikulum 2013 untuk kegiatan pembelajaran. Sekolah memiliki silabus yang disusun sesuai kurikulum yang digunakan. Guru menyusun RPP sesuai silabus sebagai acuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Akan tetapi tidak ditemukan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran PAI, guru masih menggunakan media berupa buku pegangan siswa khususnya pada materi kejujuran.

b. Tahap Perancangan

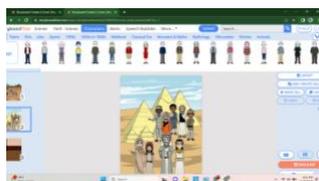
Dalam perancangan media pembelajaran komik, agar proses perancangan terjadi secara komperhensif peneliti melakukan dua tahapan perancangan. Diantaranya sebagai berikut: (1) Perancangan RPP berdasarkan silabus; (2) Perancangan produk, peneliti merancang 3 komik yang akan dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran. Alasan merancang 3 komik tersebut yaitu untuk menanamkan nilai kejujuran pada siswa, dengan adanya 3 komik diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep atau materi mengenai kejujuran. Proses perancangan media dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan penyusun komik, yaitu: 1) Penokohan, komik pertama berjudul "Anak Gadis yang Jujur" terdiri dari 9 orang tokoh. Komik kedua berjudul "Kejujuran Zayn" terdiri dari 5 orang tokoh, komik ketiga berjudul "Kisah Anak Petani yang Jujur" terdiri dari 4 orang tokoh; 2) Alur, ketiga komik yang dirancana menggunakan alur maju untuk memudahkan siswa memahami isi konten dalam komik; 3) Tema dan Moral, cerita yang dikembangkan pada tiga komik ini mengambil tema

pendidikan dan religius. Pembaca akan mendapatkan pemahaman tentang nilai kejujuran dan hikmah berperilaku jujur; 4) Gambar dan Bahasa, gambar karakter utama dalam komik dibuat berdasarkan ilustrasi yang bersumber dari website *storyboardthat.com* kemudian peneliti edit sesuai dengan tema. Sedangkan bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebahasaan anak agar lebih mudah dipahami.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, rancangan dibuat menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada komik untuk menanamkan nilai kejujuran, proses pengembangan terdiri dari beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

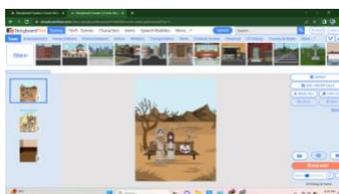
- 1) Menentukan karakter tokoh menggunakan *website storyboardthat.com*



Gambar 3. Menentukan Karakter Tokoh

Pada gambar 3, karakter dalam tiga komik ditentukan dalam *website storyboardthat.com* berdasarkan naskah cerita masing-masing. Peneliti memilih tokoh yang sesuai kemudian di edit menyesuaikan naskah cerita.

- 2) Menentukan Cover komik menggunakan *website storyboardthat.com*



Gambar 4. Menentukan Cover Komik

Pada gambar 4, peneliti menentukan cover yang sesuai dengan masing-masing naskah cerita. Oleh karena itu, komik pertama cover dirancang dengan memperhatikan cerita yaitu pada kejadian masa lampau. Komik kedua cover dirancang dengan suasana sekolah, sedangkan komik ketiga cover dirancang dengan suasana pertanian.

- 3) Memilih background menggunakan *website storyboardthat.com*



Gambar 5. Memilih background

Pada gambar 5, pemilihan background disesuaikan dengan naskah cerita. Pada komik pertama menggunakan background suasana jaman dahulu, oleh karena itu menggunakan background bangunan kuno. Pada komik kedua menggunakan background suasana di sekolah (ruang kelas, loby, kantin,

ruang guru), suasana di dalam bus, dan di rumah sakit. Sedangkan komik ketiga menggunakan background suasana di sekolah (loby, perpustakaan, ruang guru), dan suasana di rumah.

4) Menentukan panel menggunakan aplikasi canva



Gambar 6. Pembuatan Panel

Gambar 6 pembuatan panel pada aplikasi canva disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan komik yang terdiri dari 2 panel, berisi gambar dan dialog yang sudah dibagi dalam satu lembar komik. Alasan pemilihan 2 panel yaitu supaya mempermudah siswa untuk membaca alur cerita komik.

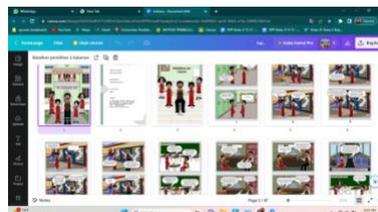
5) Menambahkan desain komik yang sudah dibuat di *website storyboardthat.com* ke dalam panel yang sudah ditentukan di aplikasi canva



Gambar 7. Penambahan Desain Komik ke dalam Panel Pada Aplikasi Canva

Gambar 7 proses penambahan desain komik dari *website storyboardthat.com* ke dalam panel yang sudah dibuat di aplikasi canva. Desain komik yang sudah dirancang dalam *website storyboardthat.com*, kemudian dimasukkan ke dalam panel yang telah ditentukan pada aplikasi canva.

6) Menambahkan balon kata dan teks serta penomoran halaman di aplikasi canva

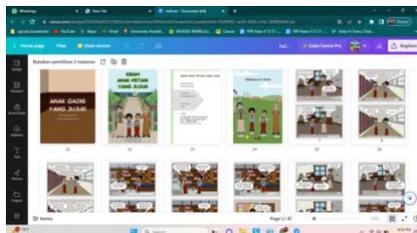


Gambar 8. Penambahan Balon Kata dan Teks Serta Penomoran Halaman

Gambar 8 proses penambahan balon kata, teks, dan penomoran dengan memperhatikan jenis dan ukuran font. Untuk ukuran balon kata disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada komik, untuk ukuran font pada teks dan balon kata menggunakan jenis font Biski Medium dengan ukuran font 12. Sedangkan untuk setiap judul dalam komik menggunakan jenis font Biski Medium ukuran 30 dan 60.

Penomoran halaman diletakan dibawah panel kedua setiap halaman dengan jenis font Biski Medium ukuran 33.

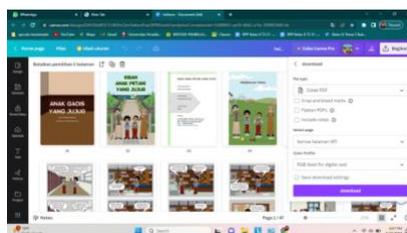
7) Meninjau kembali seluruh komponen komik



Gambar 9. Peninjauan Kembali Komponen Komik

Gambar 9 peninjauan seluruh komponen komik, hal ini dilakukan untuk memastikan desain komik yang telah dikembangkan tidak terdapat kesalahan. Pengecekan komponen komik ini dilakukan secara berulang dan dilakukan revisi apabila terdapat kesalahan.

8) Mengeksport komik ke dalam bentuk PDF di aplikasi canva



Gambar 10. Proses Mengeksport Komik ke dalam bentuk PDF

Gambar 10 proses mengeksport komik ke dalam bentuk PDF. Setelah melakukan peninjauan seluruh komponen komik, maka komik dieksport ke dalam bentuk PDF di aplikasi canva. Alasan melakukan eksport ke dalam bentuk PDF yaitu agar mempermudah proses pencetakan yang nantinya akan dicetak menggunakan kertas kingstruk dan dijilid. Selain itu komik yang dicetak dalam PDF dapat dibagikan kepada siswa dan menjadi referensi media pembelajaran bagi guru di sekolah.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor%	Kategori
1	Muatan Pembelajaran	31	35	88.57%	Sangat Layak
2	Muatan Materi	22	25	88.00%	Sangat Layak
Total Jumlah				53	
Skor Maksimum				60	
Presentase rata-rata				88.33%	
Kriteria				Sangat Layak	

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tabel 2, tiga media komik yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 88.33% dengan kategori sangat layak. Pada aspek muatan

pembelajaran diperoleh skor sebesar 31 dari skor maksimal sebesar 35, sehingga diperoleh presentase sebesar 88.57% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek muatan materi diperoleh skor sebesar 22 dengan skor maksimal sebesar 25, sehingga diperoleh presentase sebesar 88.00% dengan kategori sangat layak. Maka, total skor yang diperoleh adalah sebesar 53 dengan skor maksimal 60 presentase rata-rata skor sebesar 88.33% dengan kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor%	Kategori
1	Tampilan	44	60	73.33%	Layak
2	Bahan	10	10	100%	Sangat Layak
3	Pembelajaran	8	10	80.00%	Layak
Total Jumlah				62	
Skor Maksimum				80	
Presentase rata-rata				77.5%	
Kriteria				Layak	

Berdasarkan penilaian ahli media pada tabel 3, tiga media komik yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 77.5% dengan kategori layak. Pada aspek tampilan diperoleh skor sebesar 44 dari skor maksimal sebesar 60, sehingga diperoleh presentase sebesar 73.33% dengan kategori layak. Pada aspek bahan diperoleh skor sebesar 10 dengan skor maksimal sebesar 10, sehingga diperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek pembelajaran diperoleh skor sebesar 8 dengan skor maksimal sebesar 10, sehingga diperoleh presentase sebesar 80.00% dengan kategori layak. Maka, total skor yang diperoleh adalah sebesar 62 dengan skor maksimal sebesar 80 presentase rata-rata skor sebesar 77.5% dengan kategori layak.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor%	Kategori
1	Kebahasaan	20	20	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	16	25	64.00%	Layak
Total Jumlah				36	
Skor Maksimum				45	
Presentase rata-rata				80.00%	
Kriteria				Layak	

Berdasarkan penilaian ahli bahasa pada tabel 4, tiga media komik yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 80.00% dengan kategori layak. Pada aspek kebahasaan diperoleh skor sebesar 20 dari skor maksimal sebesar 20, sehingga diperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek keterbacaan diperoleh skor sebesar 16 dengan skor maksimal sebesar 25, sehingga diperoleh presentase sebesar 64.00% dengan kategori layak. Maka, total skor yang diperoleh adalah sebesar 36 dengan skor maksimal sebesar 45 presentase rata-rata skor sebesar 80.00% dengan kategori layak.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pedagogik

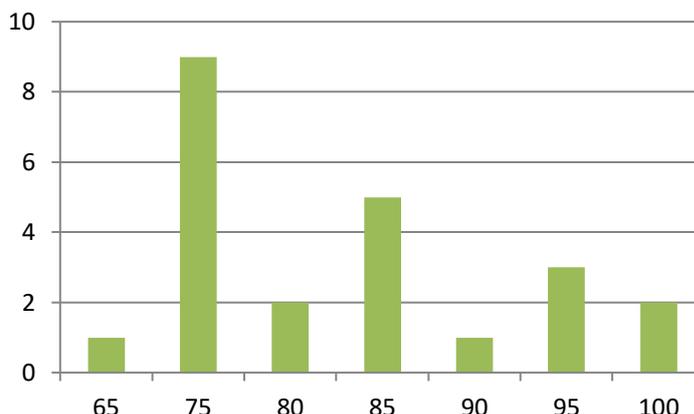
No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor%	Kategori
1	Materi	56	60	93.33%	Sangat Layak
2	Media	71	80	88.75%	Sangat Layak

Total Jumlah	127
Skor Maksimum	140
Presentase rata-rata	90.71%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli pedagogik pada tabel 5, tiga media komik yang dikembangkan memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 90.71% dengan kategori sangat layak. Pada aspek materi diperoleh skor sebesar 56 dari skor maksimal sebesar 60, sehingga diperoleh presentase sebesar 93.33% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek media diperoleh skor sebesar 71 dengan skor maksimal sebesar 80, sehingga diperoleh presentase sebesar 88.75% dengan kategori sangat layak. Maka, total skor yang diperoleh adalah sebesar 127 dengan skor maksimal sebesar 140 presentase rata-rata skor sebesar 90.71% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli, dapat disimpulkan bahwa produk komik yang dikembangkan untuk media pembelajaran mendapatkan skor 85,53%. Oleh karena itu media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki kategori sangat layak digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

d. Tahap Implementasi Uji Coba Produk 1



Gambar 11. Grafik Hasil Tes Pemahaman Siswa Pada Uji Coba Produk Tahap 1

Gambar 11 grafik hasil tes pemahaman siswa pada uji coba produk tahap 1 di kelas IV SDN Anaka, menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai materi nilai kejujuran pada mata pelajaran PAI menggunakan media komik dinilai cukup baik. Dilihat dari nilai terendah siswa yaitu sebesar 65 diraih oleh 1 orang siswa, nilai 75 diraih oleh 9 orang siswa, nilai 80 diraih oleh 2 orang siswa, nilai 85 diraih oleh 5 orang siswa, nilai 90 diraih oleh 1 orang siswa, 95 diraih oleh 3 orang siswa, dan nilai 100 diraih oleh 2 orang siswa. Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Maka peneliti perlu melakukan perbaikan produk media pembelajaran komik pada uji coba produk kedua.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Produk Tahap 1

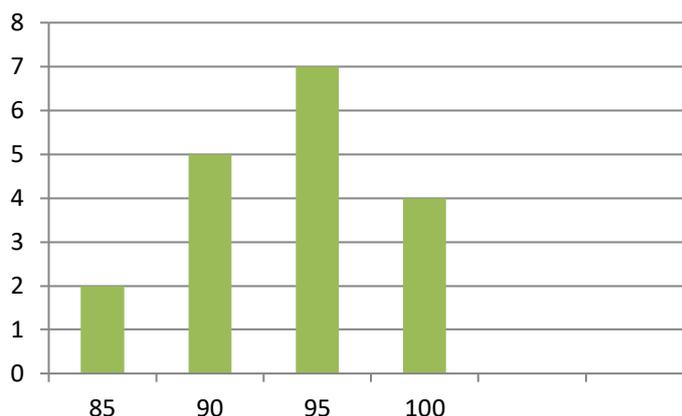
No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor%	Kategori
1	Materi	780	920	84.78%	Sangat Layak
2	Penggunaan Bahasa	102	115	88.69%	Sangat Layak
3	Kemenarikan Produk	296	345	85.79%	Sangat Layak
4	Kebermanfaatan	203	230	88.26%	Sangat

					Layak
5	Kemudahan Penggunaan Produk	99	115	86.08%	Sangat Layak
Jumlah Total				1.480	
Skor Maksimal				1.725	
Presentase rata-rata				85.79%	
Kriteria					Sangat Layak

Dari hasil respon siswa pada tabel 4.5, hampir semua siswa memberikan respon yang cukup baik dan positif dalam menggunakan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI. Pada aspek materi memperoleh skor sebesar 780 dengan skor maksimal sebesar 920, sehingga diperoleh presentase sebesar 84.78% dalam kategori sangat layak. Pada aspek penggunaan bahasa memperoleh skor sebesar 102 dengan skor maksimal sebesar 115, sehingga diperoleh presentase sebesar 88.69% dalam kategori sangat layak. Pada aspek kemenarikan produk memperoleh skor sebesar 296 dengan skor maksimal sebesar 345, sehingga diperoleh presentase sebesar 85.79% dalam kategori sangat layak. Pada aspek kebermanfaatan memperoleh skor sebesar 203 dengan skor maksimal sebesar 230, sehingga diperoleh presentase sebesar 88.26% dalam kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek kemudahan penggunaan produk memperoleh skor sebesar 99 dengan skor maksimal sebesar 115, sehingga diperoleh presentase sebesar 86.08% dalam kategori yang sama yaitu sangat layak. Maka total skor yang diperoleh adalah sebesar 1.480 dengan skor maksimal sebesar 1.725 dengan presentase rata-rata 85.79% dalam kategori sangat layak.

Akan tetapi beberapa siswa mengisi angket pada pilihan pernyataan yang diberika oleh peneliti yaitu menjawab “ragu” dan “tidak setuju” terhadap aspek materi yang disajikan dalam media komik, serta pada aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan produk. Sehingga peneliti sadar bahwa setiap siswa mempunyai ketertarikan yang berbeda-beda, dan kurang arahan yang diberikan oleh peneliti dan terbatasnya media komik yang telah peneliti cetak dan sebarkan kepada siswa menyebabkan siswa tidak paham terhadap materi yang ada pada komik. Dengan demikian, uji produk pertama menjadi bahan evaluasi peneliti selama uji produk kedua.

Uji Coba Produk 2



Gambar 12. Grafik Hasil Tes Pemahaman Siswa Pada Uji Coba Produk Tahap 2

Gambar 12 Grafik hasil uji pemahaman siswa tahap 2 uji coba produk SDN Tamansari, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran nilai kejujuran pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media komik dinilai sangat baik. Hal ini terlihat dari nilai yang diraih oleh siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan tes produk pertama yaitu nilai terendah siswa 85 diraih oleh 2 siswa, nilai 90 diraih oleh 5 siswa, nilai 95 diraih oleh 7 siswa, dan nilai 100

diraih oleh 4 siswa. Artinya sebanyak 18 siswa mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari sini dapat disimpulkan bahwa pada uji produk kedua, siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang disajikan dalam komik untuk menyampaikan nilai kejujuran.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Produk Tahap 2

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor%	Kategori
1	Materi	698	720	96.94%	Sangat Layak
2	Penggunaan Bahasa	87	90	96.66%	Sangat Layak
3	Kemenarikan Produk	262	270	97.03%	Sangat Layak
4	Kebermanfaatan	172	180	95.55%	Sangat Layak
5	Kemudahan Penggunaan Produk	87	90	96.66%	Sangat Layak
Jumlah Total				1.306	
Skor Maksimal				1.350	
Presentase rata-rata				96.74%	
Kriteria				Sangat Layak	

Dari hasil respon siswa pada tabel 4.6 hampir seluruh siswa merespon dengan sangat baik dan positif terhadap media pembelajaran komik pada materi penanaman nilai kejujuran siswa di sekolah dasar. Rata-rata presentase yang di dapatkan adalah 96.74% dengan kategori sangat layak digunakan. Pada saat menemani siswa mencoba produk komik, siswa terlihat sangat serius membacanya dan ada ketertarikan siswa dalam membaca komik. Selain itu, siswa sangat antusias dan senang karena adanya gambar-gambar serta pengalaman baru bagi siswa saat belajar PAI menggunakan media komik. Sebelumnya, pada percobaan produk pertama, peneliti menemukan bahwa siswa kurang diberikan bimbingan. Dalam percobaan kedua ini, peneliti memberikan instruksi rinci kepada siswa tentang cara belajar dengan bantuan komik. Selain itu, dalam percobaan kedua ini, peneliti membagi siswa menjadi lima kelompok yang masing-masing hanya terdiri dari tiga sampai empat siswa. Sehingga siswa memiliki kesempatan untuk bebas membaca komik, karena media komik yang ada cukup untuk jumlah siswa dalam kelompoknya masing-masing. Mempertimbangkan hal tersebut, peneliti menyadari bahwa segala sesuatu harus diajarkan dengan cara yang mudah dipahami dan hendaknya siswa diberi contoh agar siswa paham bagaimana melaksanakan kegiatan pembelajaran PAI yang mengajarkan nilai kejujuran dengan media pembelajaran kartun.

3.2 Diskusi

Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran

Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas, guru PAI, observasi kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi. Dari hasil analisis yang telah peneliti paparkan sebelumnya, pada dasarnya kegiatan pembelajaran PAI di kelas IV telah berjalan dengan baik. Meskipun demikian, mayoritas siswa masih terlihat kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat terjadi karena media yang digunakan cenderung pasif dan kurang bervariasi. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang dan belum variatif menjadi salah satu permasalahan yang perlu dituntaskan dengan membuat media pembelajaran yang mendukung dilapangan seperti media komik. Karena komik ini jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menurut (Budiarti & Haryanto, 2016) “Media komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika media komik dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan”. Dari kondisi tersebut, dapat disimpulkan

perlu adanya pengembangan media pembelajaran PAI untuk menanamkan nilai kejujuran yang mampu membangkitkan semangat dan motivasi siswa.

Rancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran

Setelah melakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik, selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap perancangan media pembelajaran komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di kelas IV sekolah dasar. Perancangan media ini berdasarkan teori yang terdapat pada buku *Desain Komik Digital* karya Wibowo (2021). Adapun unsur-unsur rancangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI yaitu: 1) Tokoh utama yang memandu jalannya cerita dalam komik yang berjudul “Anak Gadis yang Jujur” adalah anak gadis dan ibu penjual susu kambing serta khalifah Ummar dan anaknya yang bernama Ashim. Dalam cerita komik ini juga ada tokoh lain yang berperan sebagai tambahan untuk menjalankan cerita yaitu warga sekitar. Dalam komik kedua yang berjudul “Kejujuran Zayyn” tokoh utamanya yaitu Zayyn, Hendi, dan Pak Anton. Adapun tokoh yang lain yang berperan sebagai tokoh pembantu yaitu Rahma dan Aulia. Sedangkan dalam komik ketiga yang berjudul “Kisah Anak Petani yang Jujur” tokoh utamanya adalah dua orang sahabat yang bernama Adit dan Bagus, selain itu ada Ibu Neni dan juga Ibu Maya; 2) Alur cerita pada komik akan diarahkan pada percakapan dan interaksi tentang kegiatan-kegiatan di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah. dalam perancangan komik ini peneliti menggunakan alur maju. Alasan memilih alur maju adalah agar saat membaca, siswa tidak merasa rumit dan paham dengan isi komik yang disajikan. ; 3) Cerita yang dikembangkan pada komik ini mengambil tema pendidikan dan religius. Pembaca akan mendapatkan pemahaman tentang nilai kejujuran dan hikmah berperilaku jujur. Oleh karena itu, peneliti memilih topik yang sesuai dengan pembaca dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan siswa; 4) Gambar karakter utama dalam komik dibuat berdasarkan ilustrasi yang bersumber dari website *storyboardthat.com*, kemudian peneliti edit sesuai dengan tema. Sedangkan bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebahasaan anak agar lebih mudah dipahami.

Kelayakan Media Komik Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran

Kelayakan media komik diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik. Skor rata-rata akhir yang diberikan ahli materi sebesar 88.33% dan dinilai sangat layak. Skor rata-rata akhir yang diberikan ahli media sebesar 77.5% dan dinilai layak. Skor rata-rata akhir yang diberikan ahli bahasa sebesar 80.00% dan dinilai layak. Skor rata-rata akhir yang diberikan ahli pedagogik sebesar 90.71% dan dinilai sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik, rata-rata skor validasi media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI adalah 85.53% dimana pada tabel konversi dikategorikan sangat layak. Dari hasil yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI layak digunakan untuk pembelajaran PAI materi kejujuran.

Pemahaman Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran

Hasil pemahaman siswa didapatkan melalui tes yang disebarakan kepada siswa. Melalui lembar tes yang disebarakan kepada siswa, didapatkan hasil berupa nilai pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Pengumpulan lembar tes ini dapat menjelaskan apakah siswa paham terhadap materi yang disajikan dalam media komik atau tidak. Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan, jawaban yang diberikan oleh peserta didik terhadap seluruh pertanyaan pada lembar tes yang meliputi moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *behavior* dinilai sangat baik dan positif. Hal ini terlihat dari nilai siswa, pada uji produk pertama nilai terendah siswa adalah 75 dan tertinggi 100. Pada uji kedua nilai terendah siswa adalah 85 dan tertinggi 100.

Hasil tes siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI dinilai sangat baik untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Artinya, materi dalam media komik yang dikembangkan mudah dipahami, menarik dan mudah digunakan, sehingga siswa antusias dan termotivasi untuk belajar. Dengan bantuan media komik dapat membantu pendidik untuk menanamkan nilai kejujuran pada siswa.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran

Respon siswa didapatkan melalui kegiatan implementasi. Melalui pengumpulan angket respon siswa, didapatkan hasil berupa tanggapan siswa mengenai produk komik yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pengumpulan respon ini dapat menjelaskan apakah media pembelajaran komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI mendapatkan respon positif atau tidak. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap seluruh aspek pada media komik sangatlah positif. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata keseluruhan aspek pada uji coba pertama yaitu sebesar 85.79% dan pada uji coba kedua yaitu sebesar 96.47% yang dalam tabel konversi kedua uji coba tersebut dikategorikan sangat layak.

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI dinilai sangat layak, artinya media komik yang telah dikembangkan memiliki materi yang lengkap, mudah dimengerti, menarik, bermanfaat dan mudah digunakan. Selain itu media komik dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa ketika belajar.

4. Kesimpulan

- a. Media komik untuk menanamkan nilai kejujuran pada pembelajaran PAI perlu dikembangkan, karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang pasif berupa buku paket atau pegangan siswa saja. Hal tersebut kurang memotivasi peserta didik untuk memahami materi kejujuran.
- b. Rancangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran pada pembelajaran PAI dibuat sesuai unsur kebahasaan komik yaitu: 1) Tokoh pada komik pertama yaitu Anak gadis, Ibu, Khalifah Ummar, Ashim, dan para warga. Tokoh pada komik kedua yaitu Zayyn, Hendi, Pak Anton, Aulia, dan Rahma. Tokoh pada komik ketiga yaitu Adit, Bagas, Ibu Maya, dan Ibu Neni; 2) Alur cerita ketiga komik menggunakan alur maju berupa interaksi tokoh mengenai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari; 3) Menggunakan tema pendidikan dan religius untuk menanamkan nilai kejujuran; 4) Gambar dirancang secara menarik tetapi realistis dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- c. Media komik untuk menanamkan nilai kejujuran pada pembelajaran PAI mendapatkan penilaian sangat layak oleh ahli materi dan ahli pedagogik, dan mendapat nilai layak oleh ahli media dan ahli bahasa. Sehingga media komik untuk menanamkan nilai kejujuran pada pembelajaran PAI dinilai sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi kejujuran pembelajaran PAI di kelas IV SD.
- d. Siswa memiliki tingkat pemahaman yang sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media komik. Hal tersebut terlihat dari hasil tes pemahaman berupa pertanyaan meliputi moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *behavior* yang dilakukan oleh siswa diperoleh nilai di atas KKM.
- e. Siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap. Sehingga dapat diketahui bahwa komik yang dikembangkan memiliki materi yang lengkap mengenai penanaman nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari, menarik serta mudah digunakan, selain itu mampu meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa dalam materi kejujuran.

5. Referensi

- Adisusilo, S. (2013). Pembelajaran Nilai-nilai Karakter. Jakarta: Rajawali Press
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28
- Amin, M. (2017). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*. Vol. 1 (1)

- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2017). *Optimalisasi Media Pembelajaran* (A. Safitri, ed.). Retrieved from IPUSNAS
- Aziz, A., DKK. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 18 (2)
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9)
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. Diakses dari <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Efendi, S. (2016). Pembuatan Komik Super Jamu. *Jurnal Seni Rupa*, 4(03), 365-373
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks
- Hamid, A. (2013). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Smk Salafiyah Prodi Tkj Kajen Margoyoso Pati Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 3 (2)
- Herawati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1(1), 83-90
- Hidayat, F. R. (2015). Pembuatan Buku Komik Sawunggaling. *Pendidikan Seni Rupa*, 3(3), 77-85. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/249309-pembuatan-buku-komik-sawunggaling-6c9b655a.pdf>
- Hidayat, S., & Achmad, F. (2022). *Filsafat Manusia: Ikhtiar Memanusiakan Manusia*. Tasikmalaya: Asyuhada Press & Publication
- Hidayat, S., & Achmad, F. (2022). *Dimensionalitas Pendidikan Nilai dan Karakter*. Tasikmalaya: Asyuhada Press & Publication
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 69-82.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung: Mizan Media Utama
- Lubis, M. A. (2018). Peran Media Komik Dalam Pembelajaran Pkn yang Inofatif Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Sereal Untuk*, 51(1), 51
- Narestuti, A.,S., DKK. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 6 (2)
- Nawali, A., K. (2018). Hakikat, Nilai-Nilai Dan Strategi Pembentukan Karakter (Akhlik) Dalam Islam. *Jurnal Ilmiah Iqra*. Vol. 12 (1)
- Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implementasi K – 13 DI smkn 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 03(1), 1-9
- Nurasiah., DKK. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wayang Sukuraga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 8 (1)
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Diakses dari IPUSNAS
- Nurkhalisyah, C., & Marlini. (2018). Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(1), 9-18
- Pentianasari., DKK. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 8 (1)
- Riwanto., DKK. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*. Vol. 2 (1)
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sapitri, A, P., & Sofyan, F, A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Animasi Kartun Bing Bani “Kucing”. *Jurnal Multidisipliner Kapamalada*. Vol. 1 (2)
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Asjawa Pressindo

- Sari., & Wardani. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 (4), hal 1968-1977
- Setiawan, M., N. (2002). Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya Dwi Koendoro. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Shunhaji, A. (2019). Agama dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 1 (1)
- Solehat, T., & Ramadan, Z. (2021). Analisis Program Penguatan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 (4)
- Steffi, A., & Syastra, M., T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. Vol. 3 (2) hal. 79
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian* (2nd ed.). Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 1(1)
- Sudjatnika, T. (2017). Nilai-nilai Karakter yang Membangun Peradaban Manusia. *Jurnal al-Tsaqafa*. Vol. 14 (1)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.; Apri Nuryanto, ed.). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sultonurohmah, N. (2017). Strategi Penanaman Nilai Karakter Jujur dan Disiplin Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Dasar Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 5 (2)
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 171-172
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 (2)
- Waluyanto, H. D. (2021). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45-55. <https://doi.org/10.1515/9783112372760-014>
- Wibowo, S.,A., & Koeswanti, H., D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 (6)
- Wicaksana, DKK. (2019). Pengembangan E-Komik dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 7 (2)
- Wijaya, H., & Helaluddin. (2018). Hakikat Pendidikan Karakter. [online]. diakses dari <https://repository.sttjaffray.ac.id/uk/publications/269450/hakikat-pendidikan-karakter>