PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN *CANVA* DI SMKN 4 PAYAKUMBUH

Rilla Adha[1], Gusnita Darmawati[2], Riri Okra[3], Firdaus Annas[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : rillaaja243@gmail.com[1], Gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id[2],Ririokra@uinbukittinggi.ac.id[3], Firdausannas@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran PAI kelas X SMKN 4 Payakumbuh pada tanggal 20 Februari 2025, serta 26 orang peserta didik di kelas yang sama. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selama ini, pembelajaran hanya didukung oleh media konvensional seperti buku paket dan papan tulis, media yang digunakan adalah Power Point sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran PAI berbentuk komik menggunakan platform Canva guna mendukung proses pembelajaran agar lebih praktis, efektif, dan Valid. Penulis merancang media pembelajaran PAI berbentuk komik menggunakan platform Canva di kelas X SMKN 4 Payakumbuh dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) Analysis, yaitu Mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tujuan pembelajaran, (2) Design, Merancang strategi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran, (3) Development, yaitu Membuat dan mengembangkan bahan ajar/media sesuai rancangan (4) Implemetation, yaitu Menerapkan atau melaksanakan pembelajaran dengan media yang sudah dibuat, (5) Evalution, yaitu Menilai keberhasilan pembelajaran. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dengan menggunakan rumus statistik Aiken's V, uji praktikalitas dengan menggunakan moment kappa dan uji efektivitas dengan menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (G-Score), Produk akhir berupa media digital berbentuk animasi video yang memuat materi PAI seperti berlomba-lomba dalam kebaikan dan etos kerja, mengenal tokoh ulama, menjauhi sifat buruk seperti berpoya-poya,riya,dan sombong. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil merancang sebuah media pembelajaran PAI berbentuk Komik menggunakan Canva. Media ini digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil uji validitas yang diperoleh oleh dua orang validator diperoleh nilai rata-rata 0,86 dengan kriteria valid, hasil praktikalitas yang diperoleh dari dua orang penguji diperoleh nilai rata-rata 0,95 dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil efektivitas dari dua puluh enam orang siswa dengan nilai rata-rata 0,85 dengan kriteria efektivitas tinggi.

Kata Kunci : *Komik, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pendidikan yang mengalami perkembangan pesat seiring kemajuan teknologi. Dalam era ini dimana teknologi terus berkembang dan media pembelajaran menjadi alat yang tak tergantikan dalam mendukung efektifitas pembelajaran[1].

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung Jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) [2].

Sebagaimana yang diungkapkan Allah SWT dalam (Q.S. Al-Mujadalah ayat 11) yang berbunyi:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya : "*Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kam kerjakan" (Qs. Q.S. Al-Mujadalah ayat 11*) [3].

Ayat tersebut menunjukkan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. beberapa derajat. Derajat yang dimaksudkan dapat bermakna kedudukan, kelebihan atau keutamaan dari makhluk lainnya, dan hanya Allah SWT. yang lebih mengetahuinya tentang bentuk dan jenisnya serta kepada siapa yang akan ditinggikan derajatnya.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan, terlebih di era digital saat ini. Untuk itu, penulis berinisiatif merancang sebuah media pembelajaran berbasis digital berupa komik yang disesuaikan dengan materi PAI dan dapat menarik perhatian siswa. Dalam pengembangannya, penulis memilih menggunakan Canva sebagai aplikasi desain berbasis daring yang mudah diakses dan digunakan.

Komik sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan nilai-nilai keagamaan, sosial, dan moral dengan cara yang ringan namun bermakna. Dengan visualisasi tokoh dan alur cerita yang dikemas secara menarik, komik memiliki kelebihan dalam menjembatani konsep abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa[4]. Komik adalah bentuk komunikasi visual yang unik karena mampu menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Adeksi Pranoto, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran PAI kelas X di SMKN 4 Payakumbuh pada tanggal 20 februari 2025, metode pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Terutama pembelajaran tentang pembentukan karakter siswa. Oleh kerena itu, perlu dirancang media pembelajaran berbasis komik.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan, terlebih di era digital saat ini. Untuk itu, penulis berinisiatif merancang sebuah media pembelajaran berbasis digital berupa komik yang disesuaikan dengan materi PAI dan dapat menarik perhatian siswa. Dalam pengembangannya, penulis memilih menggunakan Canva sebagai aplikasi desain berbasis daring yang mudah diakses dan digunakan.

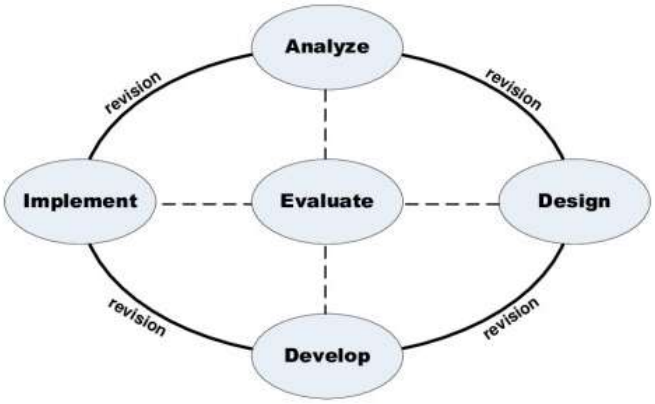
Canva menyediakan berbagai template desain komik, ilustrasi, dan elemen grafis yang memungkinkan guru untuk membuat komik pembelajaran dengan tampilan menarik, interaktif, dan sesuai konteks pembelajaran[5].

Berdasarkan latar belakang diatas, maka mendororng penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pai Menggunakan *Canva* Di Smkn 4 Payakumbuh"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu proses yang sistematis, terstruktur, dan terukur untuk menghasilkan inovasi yang dapat diterapkan dalam produk, layanan, atau proses baru. Tujuan utama metode ini adalah menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Oleh karena itu, metode ini dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian ini.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*, Menurut Dick, model pengembangan *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*



Gambar 1. Metode Penelitian ADDIE

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan media yang telah dirancang, penulis memperoleh hasil dengan menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan *ADDIE* terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Analyze (Analisis)

Analisis pengembangan media dilakukan dengan mengkaji kebutuhan serta urgensi pemilihan materi dan komponen media. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara serta mengacu pada capaian pembelajaran fase E kelas X semester I di SMKN 4 Payakumbuh. Hasil analisis ini secara lanngsung berhubungan dengan materi yang di pilih serta media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis komponen media dilakukan melalui studi literatur dan

wawancara dengan gut mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa guru sangat mendukung media yang mampu menggabungkan elemen audio visual, karena dinilai lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Dengan demikian, media komik di anggap tepat relevan berdasarkan analisis tersebut.

***Design* (Perancangan)**

Pada tahapan ini konsep media komik konten yang dihasilkan dari tahap analisis dirancang. Tahap rancangan pembuatan media ini dilakukan melalui beberapa tahap. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu penyusunan materi, design media. Dan desain komik.

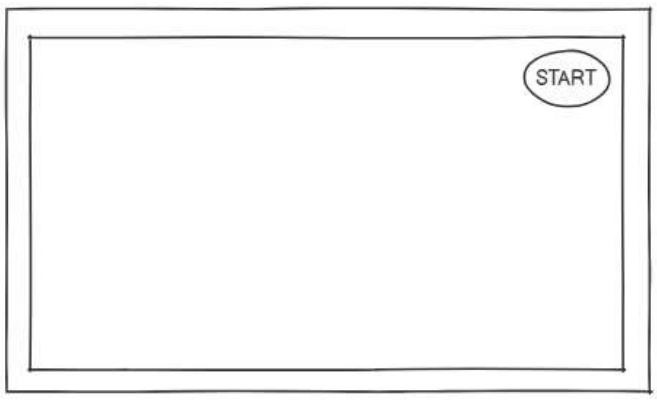
Gambaran dari komik, bentuk visual perancangan, karakter, format komikstrip, sketsa dan line art yang akan dibuat pada perancangan *storyboard* yang hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan komik. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk halaman dapat dilihat pada tabrl dibawah ini:

Tabel 1. Desain Storyboard

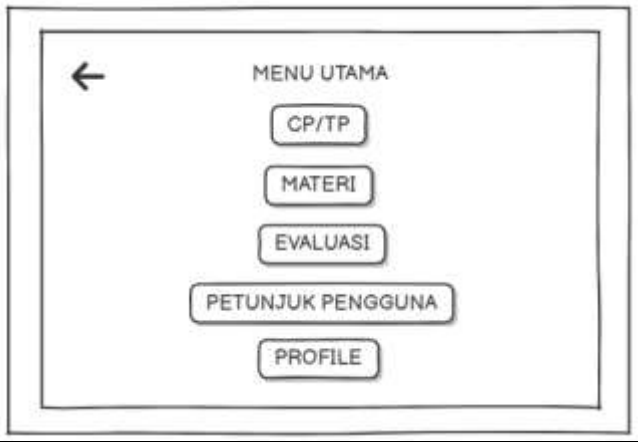
No	Nama
Bagian 1	Cover
Bagian 2	Pilihan Menu
Bagian 3	TP/CP
Bagian 4	Pilihan Materi
Bagian 4	Evaluasi
Bagian 5	Petunjuk pengguna
Bagian 6	Materi
Bagian 7	Profil Pengembang

Media ini dirancang untuk membantu guru bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk menerangkan pelajaran kepada siswa, maka perancangan yang dibuat banyak menggunakan unsur komik diantaranya sketsa, lineart, balon teks, color, background dan panel agar siswa tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar tentang materi. Berikut adalah beberapa contoh desain antarmuka aplikasi ini:

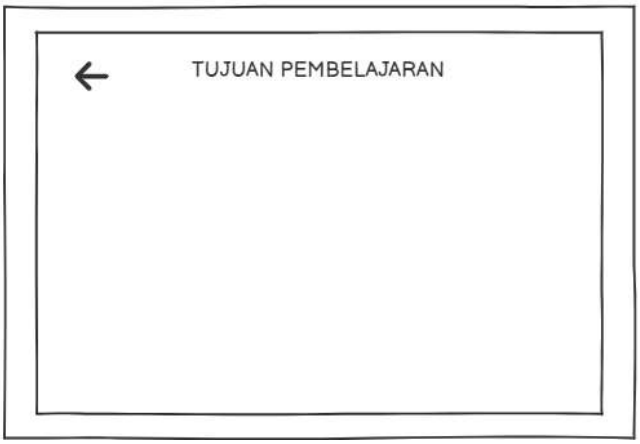
Tabel 2. Desain Interface

Bagian	***Visual***
1.	

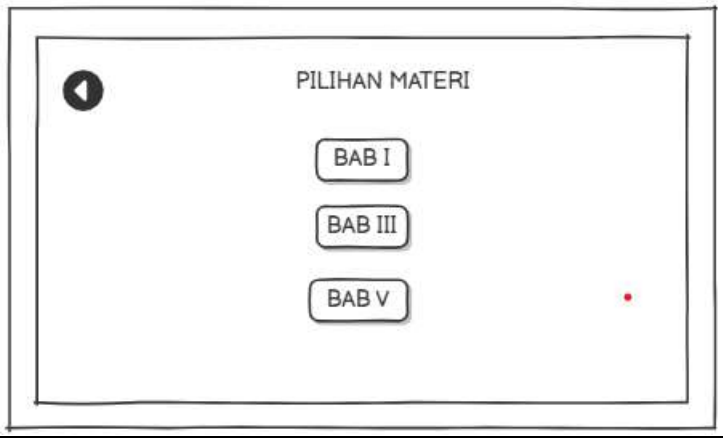
2.


MENU UTAMA
CP/TP
MATERI
EVALUASI
PETUNJUK PENGGUNA
PROFILE

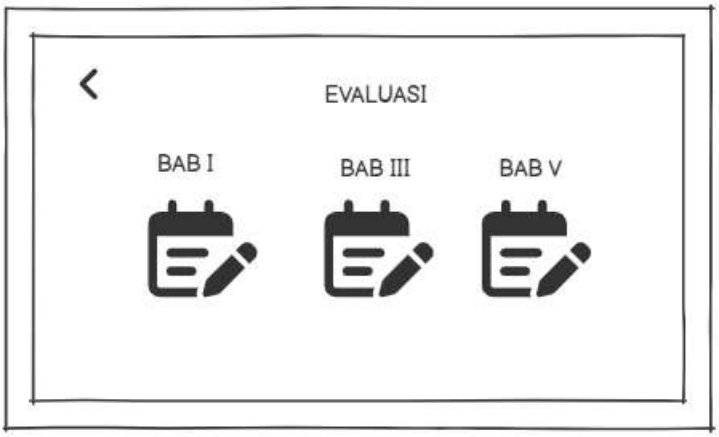
3.


TUJUAN PEMBELAJARAN

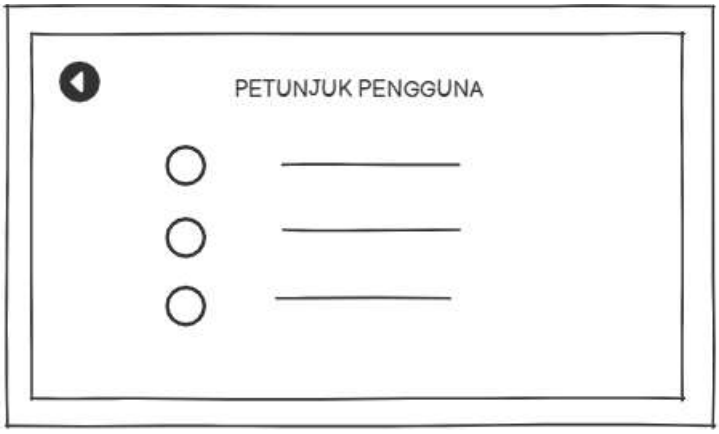
4.


PILIHAN MATERI
BAB I
BAB III
BAB V

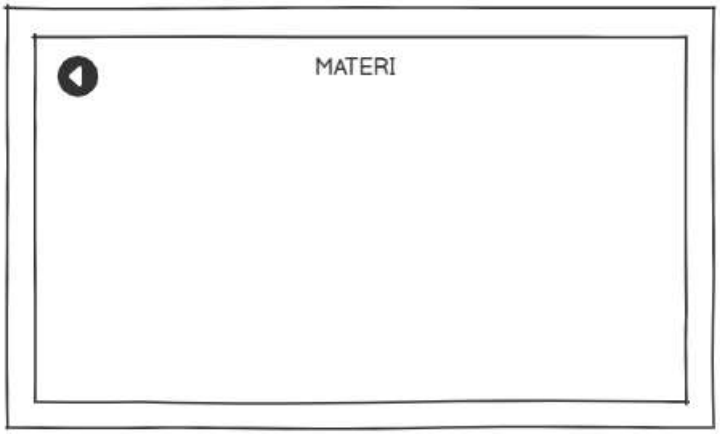
5.



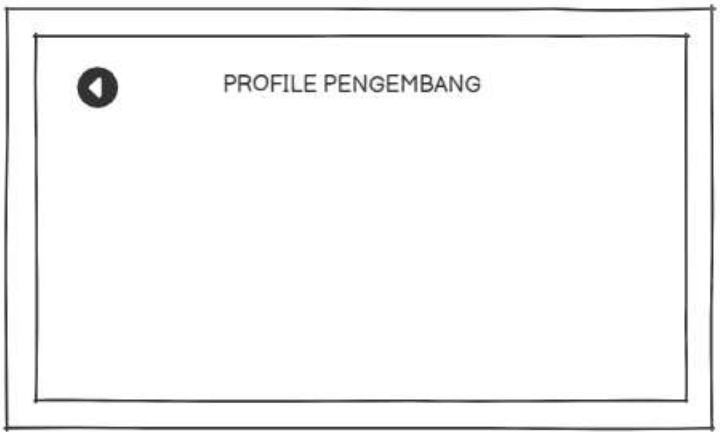
6.



7.



8.



Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah sketsa, karakter, warna, teks, dan pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap pembuatan.

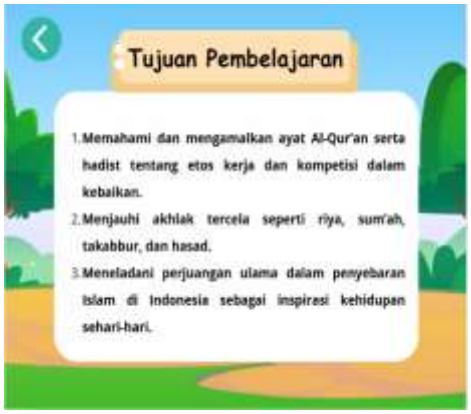
Beberapa data informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah Sketsa, Karakter, Warna, Teks. Dan pembuatan komikstrip berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.Perancangan dimulai dengan menentukan judul utama yang mencerminkan isi komik. Selanjutnya, dipilih ilustrasi yang sesuai dengan tema untuk menarik perhatian. Pembuatan komikstrip berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.



Cover dan menu start Perancangan dimulai dengan menentukan judul utama yang mencerminkan isi komik. Selanjutnya, dipilih ilustrasi yang sesuai dengan tema untuk menarik perhatian.



Menu Utama dirancang untuk memudahkan navigasi pengguna.



Menu untuk memudahkan mengetahui tujuan pembelajaran.

yang



Halaman Pilihan Materi berisi tiga tombol utama mengarahkan pengguna ke masing-masing bab masing bab.



Halaman Pilihan Latihan menyajikan akses ke soal atau aktivitas dari tiap bab. Terdapat empat tombol utama



Halaman ini menampilkan ikon-ikon navigasi yang digunakan dalam media komik.



Pada lembar awal setiap materi terdapat judul dan gambaran materi.



Halaman ini menampilkan informasi singkat tentang pembuat atau penyusun komik.

***Development* (Pengembangan)**

Media yang telah selesai dibuat kemudian masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji produk yang mencakup uji validasi produk, uji praktikalitas produk, dan uji efektivitas produk.

Uji Produk

Berdasarkan hasil dari perancangan media yang telah dirancang, maka peneliti melakukan penebaran angket validitas, praktikalitas dan evektivitas. Dimana hasil-hasil dari angket didapat tersebut yaitu:

1) Hasil uji validasi

Validator dilakukan oleh dosen ahli media,uji validasi produk ini akan menentukan kelayakan dari media pembelajaraan yang dibuat.

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Validitas

No	Validator	Nilai Validitas
1	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	0,75
2	Irman Efendi, S.Pd, M.Kom	0,97

$$\text{Rata-rata Nilai Validitas} = \frac{Total\ Jumlah\ Keseluruhan\ Nilai\ Validitas}{Banyak\ Validator}$$

$$= \frac{0,75+0,97}{2}$$

$$= \frac{1,72}{2}$$

$$= 0,86$$

Hasil lembar angket uji validasi dari ahli media 1 yaitu ibu Yulifda Elin Yuspita, M. Kom dengan nilai 0,75 dan angket uji validitas ahli media II yaitu Bapak Irman Efendi, S.Pd, M.Kom

dengan nilai 0,97. Didapatkan nilai akhir 0,86 dengan rumus statistika Aiken's, maka nilai uji validitas produk dari media ini dinyatakan valid.

2) Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diisi oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 4 Payakumbuh. Berikut hasil perhitungan uji praktikalitas menggunakan rumus *moment kappa*.

Tabel 3. Praktikalitor

No	Aspek Penilaian	Nama Responden	
		Adeksi Pranoto, S.Pd	**Adrianto, S.Pdi**
1	Item 1	5	5
2	Item 2	5	5
3	Item 3	5	5
4	Item 4	5	5
5	Item 5	4	5
6	Item 6	4	5
7	Item 7	5	4
8	Item 8	5	4
9	Item 9	5	5
10	Item 10	5	5
11	Item 11	5	5
Jumlah		53	53
Hasil Praktis		0,95	0,95
Keterangan		Sangat Tinggi	

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada dua orang praktikalator didapatkan nilai:

$$K = \frac{P-Pe}{1-Pe}$$

$$P = \frac{53+53}{110} = 0,96$$

$$Pe = \frac{110-106}{110}$$

$$Pe = \frac{4}{110} = 0,03$$

$$K = \frac{0,96-0,03}{1-0,03} = \frac{0,93}{0,97} = 0,95$$

Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari dua orang guru PAI, didapatkan nilai 0,95 yang diterapkan menggunakan moment kappa dengan kepraktisan tersebut berada pada interval 0,61 – 0,80 dengan kategori sangat tinggi.

Implementasi

Pada tahap implementasi, produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan dan diuji melalui pengujian efektivitas. Media pembelajaran berbentuk komik yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, selanjutnya diujicobakan kepada 26 orang siswa kelas X untuk mengetahui tingkat efektivitasnya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media

No	Nama Responden	Sebelum					Sesudah				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Ariffan Fahreza	20	20	20	20	20	80	80	80	100	80
2	Ahmad Ridwan J	40	60	20	40	20	100	100	100	100	100
3	Reval	20	20	20	20	20	100	80	80	100	80
4	Gusmiranti Fauziah	20	20	40	40	20	100	100	100	80	80
5	Angelia Fanila	20	20	40	40	60	100	100	100	100	100
6	Muhammad Zaki	40	20	20	20	40	80	100	80	100	80
7	Laura Junia	60	20	40	40	60	100	100	100	80	80
8	Elan	40	20	40	40	20	80	100	100	80	100
9	Fauziah	20	20	20	20	20	80	80	80	80	80
10	Bramantio	20	40	60	20	20	80	100	80	100	100
11	M.Nabil Reza	40	40	40	20	40	80	80	80	80	80
12	Danu Septiano	20	40	20	20	20	100	100	80	80	100
13	Muhammad Fadhali	20	20	20	20	40	100	100	80	100	100
14	Dwi Mona M	20	20	40	40	20	100	80	80	100	80
15	Vyja Natun Alia	20	40	20	40	20	80	100	100	80	100
16	Zinindi Nur Z	20	40	20	40	20	80	80	80	80	80
17	Awalya Dytha	40	20	20	20	40	80	80	80	80	80
18	M.Sadiq Mauludi	40	20	40	20	20	80	100	80	80	100
19	Abdul Ghani	40	40	20	20	20	80	80	80	80	100
20	Aulia Rahmadani	20	20	60	20	40	80	80	80	100	100
21	Fahrel Alansky A	20	40	60	40	20	80	100	100	100	100
22	Khalil Gibran	40	20	60	20	40	100	80	100	80	100
23	Tasya Febrina	20	40	60	40	40	100	80	100	80	100

24	Salva Novita H	40	20	60	40	20	80	100	100	80	100
25	Farel Saputra	40	20	20	20	40	100	80	80	100	100
26	Luqman Nur H	20	40	60	40	40	80	100	100	100	80
Jumlah		760	740	940	760	780	2300	2360	2300	2320	2380
Total Jumlah				3980					11660		
Rata-Rata				30,61					89,69		

Penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistik Richard R.Hake (G-Sscore) sebagai berikut :

$$<g> = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>)}{(100 - \%<Si>)} = \frac{89{,}69 - 30{,}61}{100 - 30{,}61}$$

$$= \frac{59}{69{,}39} = 0{,}85$$

Uji efektivitas media pembelajaran berbentuk komik diperoleh melalui lembar penilaian efektivitas yang diisi oleh 26 orang siswa. Dari hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai akhir sebesar 0,85. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Richard R. Hake (Gain Score), nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap implementasi dengan menggunakan uji efektivitas yang dilakukan terhadap 26 orang peserta didik menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil yang di ambil dari angket dari sebelumnya 30,61 menjadi 89,69 setelah menggunakan media. Ini menunjukkan efektivitas media sebesar 0,85 yang tergolong dalam kategori efektivitas tinggi berdasarkan rumus Richard R. Hake (G-Score).

Hasil ini bisa menjadi rekomendasi penggunaan media oleh guru. Media pembelajaran ini dapat digunakan di kelas dengan bantuan proyektor, sehingga seluruh siswa dapat menyimak tayangan secara bersama-sama. Tampilan visual yang menarik dan narasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik sekolah dasar menjadikan media ini lebih mudah dipahami, bahkan oleh siswa yang memiliki kemampuan belajar yang beragam. Bahasa yang sederhana, serta ilustrasi yang mendukung isi materi membantu siswa untuk menangkap pesan yang disampaikan secara lebih jelas dan menyenangkan.

Pembahasan

Hasil uji validitas menunjukkan nilai (0,86) yang tergolong sangat valid, hasil praktikalitas mencapai (0,95) yang tergolong praktis, dan hasil efektivitas menggunakan rumus *G-Score* sebesar (0,85) yang menunjukkan kategori efektif. Dibanding dengan penelitian terdahulu, Yola Angresia (2022) penelitian ini memiliki keunggulan membantu meningkatkan semangat belajar dengan kategori sangat efektif [6]. Penelitian Putri Itsna Salsabila (2023) menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan bisa dinyatakan sangat valida dan layak digunakan sebagai media pembelajaran [7].

sedangkan peneliti ini Zulhamdi (2024) Media ini membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih mudah, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar bisa dinyatakan sangat valida dan layak digunakan sebagai media pembelajaran [7]. Media pembelajaran komik yang dikembangkan

dalam penelitian ini memiliki keunggulan utama berupa penyajian materi secara visual, menarik, dan kontekstual, sesuai dengan tema-tema penting dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Komik yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 4 Payakumbuh berhasil dirancang dan diimplementasikan dengan baik. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*

Media ini memuat materi PAI yang mencakup pemahaman terhadap Materi yang diajarkan dalam PAI pada jenjang ini meliputi, meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan etos kerja, menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur, dan hasad, meneladani peran ulama penyebar ajaran islam di indonesia Materi dikemas dalam bentuk komik yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Hasil uji validitas menunjukkan nilai (0,86) yang tergolong sangat valid, hasil praktikalitas mencapai (0,95) yang tergolong praktis, dan hasil efektivitas menggunakan rumus *G-Score* sebesar (0,85) yang menunjukkan kategori efektif. Artinya, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI, serta dapat digunakan secara luas sebagai alternatif pembelajaran digital yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Jama Hendra, Y. Elin Yuspita, G. Darmawati, and F. Annas, "Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 126–134, 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i1.1917.

[2] Oktiya Hayyu Liyandani and Nur Kolis, "Kebijakan Pendidikan Keagamaan Islam di Indonesia," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, pp. 145–154, 2021, doi: 10.62775/edukasia.v2i2.44.

[3] H. Djunaid, "Konsep Pendidikan Dalam Alquran (Sebuah Kajian Tematik)," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 17, no. 1, pp. 139–150, 2014, doi: 10.24252/lp.2014v17n1a10.

[4] T. R. Siregar, M. Mukhtar, and F. Farihah, "Development of Islamic Religious Education Comic Media: A Script Cooperative Learning Model," *Randwick Int. Educ. Linguist. Sci. J.*, vol. 5, no. 3, pp. 1047–1059, 2024, doi: 10.47175/rielsj.v5i3.1059.

[5] T. Satrio mohammaf fajar and A. Yudianto, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Cibeber," *utile J. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 38–46, 2023, doi: 10.37150/jut.v9i1.1665.

[6] Y. Angresia, Z. Sesmiarni, C. Charles, and M. Melani, "Komik Digital : Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 219–235, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i2.204.

[7] L. R. Febriyanti, A. Subekti, and I. Musthofa, "VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 8 Nomor 4 Tahun 2023 ISSN:," *VICRATINA J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 4, pp. 51–58, 2021.