ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i3.5613

PENGEMBANGAN E-KOMIK "KABAH" TENTANG KALIMAT TAYYIBAH PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 4 SD

Development of the E-Comics "Kabah" about Tayyibah Sentences in PAI Learning for 4th Grade Elementary School

Genny Gita Gesela[1], Deliyana Fathurrohmah[2], Noviasari Dewi[3], Ani Nur Aeni[4]
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang
gennygita.03@upi.edu; deliyana9@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 5, 2025	Apr 20, 2025	May 1, 2025	May 6, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited research on the use of digital learning media, particularly e-comics, in Islamic education, which significantly impacts students' motivation and understanding. The purpose of this research is to develop and evaluate the effectiveness of the e-comic learning media KABAH (Kalimat Thayyibah) to enhance students' understanding of the thayyibah greeting phrases. This study employed a design and development (D&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, conducted at SD Negeri Mandalaherang III with the involvement of 16 students. A student assessment questionnaire and media validation instruments were used to collect data, which were then analyzed descriptively. The results indicate that the KABAH e-comic achieved a very good feasibility score of 91.25% for media expert validation and 92.5% for content expert validation. Additionally, student questionnaire results show that this e-comic is engaging and aids in understanding the material. These findings support the theory that innovative learning methods can enhance students' understanding.

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: E-Comic; Learning Media; Islamic Education; Morality; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya e-komik, dalam pendidikan agama Islam, yang berdampak signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menilai keefektifan media pembelajaran e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat thayyibah salam. Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan (D&D) dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* yang dilaksanakan di SD Negeri Mandalaherang III dengan melibatkan 16 siswa. Angket penilaian siswa dan instrumen validasi media digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik KABAH memiliki skor kelayakan yang sangat baik, yaitu 91,25% untuk validasi ahli media dan 92,5% untuk validasi ahli materi. Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa e-komik ini menarik dan membantu dalam memahami materi. Temuan ini mendukung teori bahwa metode pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: E-Komik; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Akhlak; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses transformasi perilaku, memberikan pengetahuan baru, dan mendapatkan pengalaman hidup yang bertujuan agar siswa menjadi lebih dewasa dalam pikiran dan sikap. Adapun pengertian pendidikan menurut (Rahman Abd et al., 2022) adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Di era digital ini, teknologi mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai bidang sehingga mempengaruhi berbagai kalangan bergantung pada penggunaan. Orang-orang sangat bergantung pada kemajuan teknologi yang ada di zaman digitalisasi saat ini. Namun, hal ini juga menyebabkan anak-anak, terutama pada anak di Sekolah Dasar, tidak peduli dengan pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (Aeni et al., 2023). Oleh karena itu, teknologi perlu dimanfaatkan pada hal positif. Salah satunya dengan memanfaatkan sisi positif teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau alat untuk menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu alat yang dapat membantu guru adalah media (Fadilah et al., 2023). Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar dalam lingkungan pendidikan(Ubabuddin, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengajar, baik sebagai alat bantu guru mengajar maupun sebagai alat pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan atau siswa (Santri, 2020). Adapun menurut (Nurfadhillah, 2021) media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, dan keinginan siswa dan mendorong proses belajar yang menambah informasi kepada mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Namun, pada kenyataannya, banyak sekolah masih menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional yang kurang variatif dan interaktif, terutama dalam hal pendidikan karakter dan penguasaan materi. Sehingga, siswa sering merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar jika tidak ada media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada abad ke-21, metode dakwah atau pembelajaran siswa harus terus mengikuti kemajuan dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menciptakan suasana kelas yang modern dan sesuai dengan karakteristik siswa (Aeni et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, salah satunya dengan cara memanfaatkan teknologi. Teknologi adalah salah satu cara yang dapat meringankan pekerjaan guru dan membuat pembelajaran lebih inovatif dan efektif (Aeni et al., 2024).

Dari permasalahan di atas, peneliti menyadari pentingnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih e-komik sebagai alat pembelajaran untuk memperkenalkan kalimat thayyibah salam. Penggunaan kalimat thayyibah, khususnya salam, memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan sikap sosial siswa. Salam bukan hanya sekadar salam, tetapi juga memiliki makna mendalam yang berkaitan dengan doa dan penghormatan terhadap sesama. Oleh karena itu, siswa harus diajarkan dengan cara yang menarik sehingga mereka tidak hanya memahaminya, tetapi juga mulai menggunakannya setiap hari.

E-komik merupakan media digital yang menggabungkan elemen visual dan narasi dalam bentuk cerita yang menarik, diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Media ini menggabungkan elemen visual dan narasi dalam bentuk cerita yang menarik untuk menarik

perhatian siswa. E-komik atau komik digital adalah media pembelajaran yang relatif baru bagi anak-anak, jadi diharapkan mereka akan menyukainya dan ingin belajar lebih banyak. Karena gambar dapat menarik perhatian anak-anak, penggunaan komik dengan ilustrasi gambar diharapkan dapat membantu membentuk karakter mereka (Andini Sri Wanda & Septiani Putri, 2024). Namun, sebagian besar e-komik yang tersedia masih berbasis teks dan gambar, tidak memiliki elemen audio yang dapat memperkaya pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah), yang berpusat pada materi salam dengan penambahan elemen suara sebagai bagian dari perkembangan. Diharapkan inovasi ini tidak hanya menyediakan informasi visual, tetapi juga memberikan pengalaman mendengar yang dapat membantu siswa memahami makna kalimat thayyibah.

Dengan komik digital ini, pendidik akan lebih mahir menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti membuat e-komik ini dengan menambahkan latihan soal yang dikemas dalam bentuk kuis. Hal ini membuat pengalaman belajar interaktif dan berpusat pada siswa. Latihan soal ini juga berfungsi sebagai alat penilaian untuk menilai seberapa baik siswa memahami pelajaran. Aplikasi Canva akan digunakan untuk membuat desain e-komik yang menarik dan interaktif. Selain itu, e-komik akan diunggah ke YouTube dan mengkonversikannya ke dalam web heyzine, sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah melalui tautan tanpa mengunduh file e-komik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai keefektifan media pembelajaran e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat thayyibah salam. Dengan memasukkan elemen suara ke dalam e-komik, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih banyak, dan mereka akan belajar bagaimana menggunakan kalimat thayyibah dalam interaksi sosial mereka. Diharapkan bahwa penelitian ini akan berkontribusi positif terhadap pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk pendidikan karakter di sekolah dasar.

METODE

Peneliti melakukan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode D&D. Desain dan pengembangan D&D adalah studi sistematis dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan dasar empiris untuk membuat produk baru atau meningkatkan model yang sudah ada. Model ini digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk atau alat, baik instruksional maupun

non-instruksional. Metode ini terdiri dari enam rangkaian atau proses utama, yakni identifikasi masalah, penjelasan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil, dan komunikasi hasil (Alystia et al., 2022). Adapun dalam tahap desain dan pengembangan, penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang diintegrasikan ke dalam enam prosedur metode D&D.

ADDIE adalah akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Konsep model ADDIE ini diterapkan untuk membangun kinerja pembelajaran dasar, yaitu ide membuat desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan keteguhan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Pendekatan sistem dan proses interaktif siswa, guru, lingkungan adalah dasar model pembelajaran ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian ini dilakukan pada 18 Maret 2025 dengan melibatkan 16 siswa kelas 4 SDN Mandalaherang III yang berlokasi di Desa Mandalaherang, Kec. Cimalaka, Kab. Sumedang, Jawa Barat. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan satu guru mata pelajaran PAI sebagai ahli materi dan satu dosen yang ahli dalam bidangnya sebagai ahli media. Penelitian ini menggunakan instrumen validasi media untuk mengumpulkan data. Hasil review ahli materi digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

HASIL

E-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) adalah komik digital yang dibuat untuk membantu pembelajaran pada kelas 4 SD dalam materi kalimat thayyibah salam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. E-komik yang dikembangkan ini berisikan komik yang membahas kalimat thayyibah salam, disertai dengan mencantumkan tujuan dan capaian pembelajaran, serta kuis sebagai bahan evaluasi.

E-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) ini telah diimplementasikan di SDN Mandalaherang III yang bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) yang berfokus pada pengenalan kalimat thayyibah salam. Model yang digunakan dalam pemngembangan e-komik ini adalah model ADDIE.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

   Pada tahap ini peneliti menganalisis konten atau materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 4 kurikulum merdeka. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menganalisis media pembelajaran yang akan dikembangkan, termasuk melakukan penelitian tentang berbagai model penyajian materi yang efektif dan menarik bagi siswa. Dalam proses ini, peneliti juga mencari berbagai aplikasi atau web yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran secara inovatif dan interaktif.

   Hasil analisis menunjukkan bahwa materi tentang kalimat thayyibah merupakan bagian penting yang harus dipahami siswa sejak kecil. Materi ini memiliki peran penting dalam membangun kebiasaan berbahasa yang baik dan santun yang sesuai dengan ajaran Islam. Dengan memahami dan menerapkan kalimat thayyibah dalam kehidupan sehari-hari mereka, diharapkan siswa dapat membangun karakter positif dan belajar menggunakan ungkapan yang mencerminkan nilai-nilai Islam.

2. Tahap Desain (*Design*)

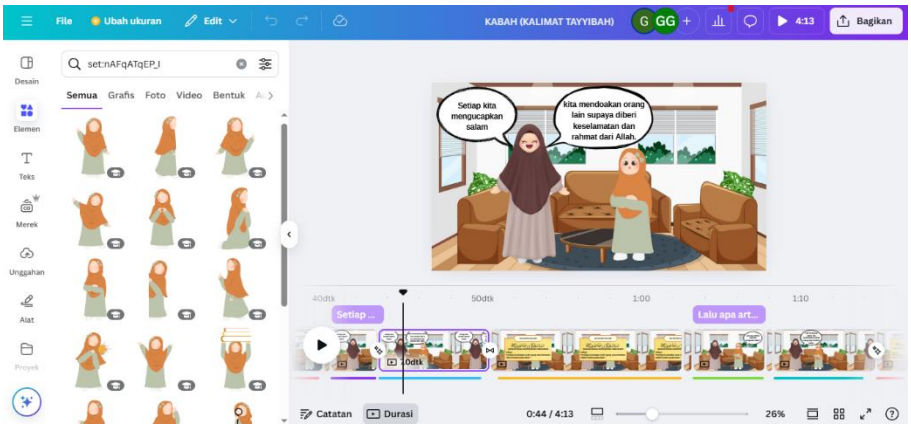
   Setelah melalui tahap analisis, peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk e-komik bersuara yang diberi nama "KABAH" (Kalimat Thayyibah). Peneliti mendesain alur cerita, penyusunan dialog dan narasi, pemilihan karakter dan ilustrasi yang menarik agar mudah dipahami oleh siswa.

   Alur cerita e-komik KABAH disusun dengan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mudah dihubungkan dengan pengalaman nyata mereka. Untuk penyusunan dialog dan narasi dikembangkan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa. Peneliti juga memastikan bahwa percakapan yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman bahasa siswa.

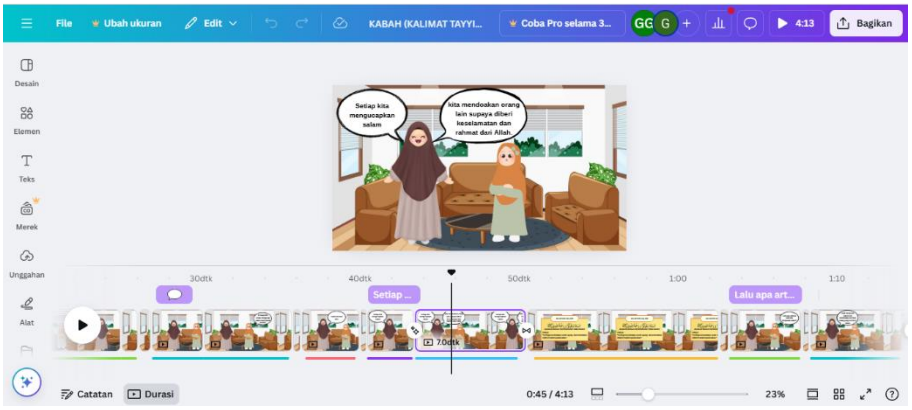
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

   Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran e-komik bersuara dengan menggunakan berbagai aplikasi untuk menghasilkan tampilan yang menarik.

Pertama, aplikasi Canva digunakan sebagai alat utama untuk mendesain tampilan komik seperti desain *background,* tokoh karakter, dan elemen pendukung lainnya.

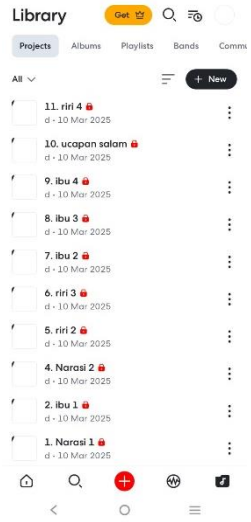


Gambar 1. Tampilan Aplikasi Canva Elemen Karakter



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Canva Desain Produk

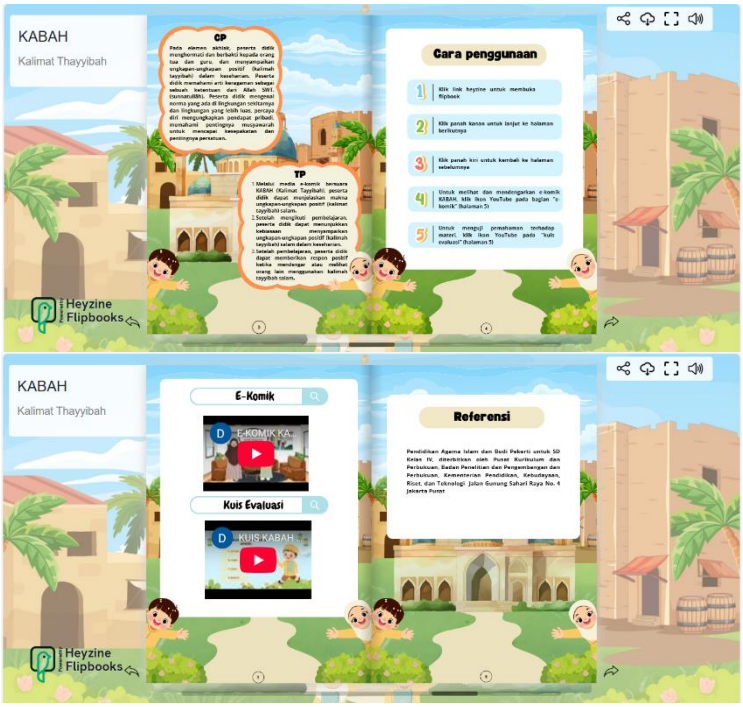
Setelah menyelesaikan desain e-komik, aplikasi BandLab digunakan untuk merekam suara dialog dan narasi. Penggunaan aplikasi ini bertujuan agar suara yang dihasilkan jernih dan jelas sehingga siswa dapat mendengar pelafalan yang jelas. Setelah rekaman suara selesai, hasil rekaman dimasukkan dan disesuaikan dengan desain komik di canva.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi BandLab

Setelah proses desain dan perekaman suara selesai, e-komik ini diunggah ke platform YouTube. Platform ini dipilih karena mudah untuk diakses kembali oleh siswa maupun guru, baik melalui ponsel ataupun perangkat komputer.

Pada tahap akhir, peneliti menggunakan Heyzine untuk mengonversi desain cover media seperti judul, CP & TP, profil pengembang serta memasukkan link e-komik.



Gambar 4. Tampilan Produk dalam Heyzine

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba produk e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) di SD Negeri Mandalaherang III yang berlokasi di Desa Mandalaherang, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Uji coba ini melibatkan 16 siswa kelas 4 serta 1 guru pendidikan agama islam. Dalam pelaksanaanya e-komik diproyeksikan menggunakan proyektor untuk menampilkannya. Siswa menggapi sangat positif dan menunjukkan keterlibatan aktif dan semangat mereka selama pembelajaran berlangsung.

Selain melakukan uji coba, peneliti juga meminta siswa untuk mengisi angket penilaian tentang produk e-komik KABAH. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengumpulkan tanggapan tentang elemen seperti tampilan visual, kesesuaian konten dengan tingkat pemahaman siswa, dan seberapa efektif e-komik sebagai alat untuk mengajar materi kalimat thayibbah.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil data penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber. Analisis ini meliputi hasil validasi dari ahli media dan materi, serta respon siswa terhadap e-komik KABAH melalui angket. Adapun kategori kelayakan berdasarkan kriteria menurut Arikunto, Suharsimi, & Saffrudin A,J, Cepi, 2009:35 dalam (Zakiyah et al., 2022).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	**Kategori kelayakan**
< 21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskriptor Penilaian	Nilai	Catatan
1.	**Kesesuaian Produk**		
	a. Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	
	b. Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi	4	
	c. Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi	4	
	d. Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)	4	
	e. Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut	4	
2.	**Tampilan Produk**		
	f. Desain produk menarik	4	
	g. Gambar terlihat jelas	4	
	h. Komposisi warna menarik	4	
	i. Suara/audio terdengar jelas	3	Sertakan backsound pada video
	j. Produk dilengkapi dengan cara penggunaan		Belum ada
3.	**Kemudahan Akses**		
	k. Produk mudah digunakan	4	
	l. Tombol-tombol pada produk berfungsi	4	
	m. Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna	4	
	n. Produk dapat digunakan dimana saja	4	
	o. Produk ramah anak	4	
4.	**Dampak Baik**		
	p. Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik	4	
	q. Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar	4	
	r. Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan	3	
	s. Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	3	
	t. Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik	4	
	Jumlah Nilai	73	
	Rata-Rata Skor dalam Persen	91,25%	

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 91,25% dengan kategori "Sangat Layak". Adapun beberapa saran untuk perbaikan dari ahli media, seperti menambah *backsound* dan memberi cara penggunaan media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Deskriptor Penilaian	Nilai
1.	**Kesesuaian Materi**	
	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
	b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
	c. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3
	d. Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas	4
	e. Kesesuain materi dengan fase/kelas	4
2.	**Sajian Materi**	
	f. Sajian materi mudah difahami	4
	g. Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami	4
	h. Konten materi yang disajikan jelas terbaca	4
	i. Konten materi yang disajikan jelas maknanya	3
	j. Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)	3
3.	**Penulisan**	
	k. Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan	4
	l. Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)	4
	m. Konten materi disertai sumber rujukan	4
	n. Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital	4
	o. Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca	4
4.	**Dampak Baik**	
	p. Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah	4
	q. Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar	4
	r. Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa	3
	s. Mengandung materi yang mendorong empati siswa	3
	t. Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik	4
	Jumlah Nilai	74
	Rata-Rata Skor dalam Persen	92,5%

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam e-komik KABAH memperoleh skor 92,25% dengan kategori "sangat layak".

Tabel 4. Hasil Angket Penilaian Siswa

No.	Pernyataan	Sangat Setuju (4)	Setuju (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
		Total			
1.	E-komik KABAH memiliki tampilan yang menarik.	15	1	-	-
2.	Bahasa dalam e-komik KABAH mudah dipahami.	16	-	-	-
3.	Latihan soal dalam e-komik KABAH mudah dikerjakan.	16	-	-	-
4.	E-komik KABAH membantu saya memahami pelajaran.	16	-	-	-
Jumlah Nilai		255			
Rata-Rata Skor dalam Persen		99,61%			

Sebagian besar siswa setuju bahwa e-komik KABAH memiliki tampilan yang menarik, bahasanya mudah dipahami, dan membantu mereka memahami pelajaran, menurut hasil penilaian siswa yang mencapai skor 99,61% dengan kategori "Sangat Layak".

PEMBAHASAN

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan besar di tengah perkembangan dunia yang semakin pesat. Hadirnya inovasi teknologi membawa angin segar bagi metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan. Salah satunya penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran saat ini. Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, para guru memiliki kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik (Hendra et al., 2023). Salah satu media pembelajaran sebagai sebuah inovasi pendidikan yang telah diciptakan yaitu e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik KABAH (Kalimat Thayyibah) yang dikembangkan memiliki skor kelayakan sangat layak, yakni 91,25% untuk validasi ahli media dan 92,5% untuk validasi ahli materi. Hasil angket penilaian siswa juga menunjukkan bahwa e-komik KABAH memiliki tampilan yang menarik, bahasanya mudah dipahami, dan membantu mereka dalam memahami pelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengenalkan kalimat thayyibah kepada siswa kelas 4 dapat dikatakan berhasil. Penemuan ini juga mendukung hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif dapat meningktakan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Serungke et al., 2023) yang menjelaskan tentang Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik menyatakan bahwa penggunaan media audio dan visual meningkatkan motivasi siswa, membuat mereka lebih aktif, dan terlibat dalam pembelajaran. Adapun penelitian sebelumnya, Pengembangan Media Komik Digital "KEMORIS" tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD," oleh (Fuaody et al., 2024) bertujuan untuk meningkatkan minat siswa kelas 3 SD dalam belajar PAI, khususnya materi tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua. Hasilnya menunjukkan bahwa media e-komik ini divalidasi oleh ahli media dan materi dengan persentase 97,085% dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang berjudul Pengembangan Komik Digital "KOMJUR" (Komik Kejujuran) sebagai Media Dakwah untuk Memupuk Kejujuran pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD oleh (Lestari et al., n.d.) menunjukkan bahwa media digital seperti e-komik dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan yang baik untuk menggunakan kemajuan teknologi saat ini.

E-komik KABAH dapat berfungsi sebagai model untuk pengembangan media pembelajaran lainnya yang lebih kreatif dan menarik. Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan teknologi ini dapat membantu membangun karakter yang positif yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, sangat disarankan bahwa guru dan pengembang kurikulum mempertimbangkan untuk memasukkan media pembelajaran digital ke dalam proses pendidikan.

Meskipun temuan penelitian menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yang dapat mempengaruhi variasi dalam respons siswa. Kedua, sampel yang digunakan sangat kecil yakni hanya 16 siswa, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih besar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dengan sampel yang lebih besar dan pendekatan yang lebih beragam diperlukan untuk memverifikasi temuan ini dan mengidentifikasi faktor-faktor tambahan yang dapat mempengaruhi efisiensi media pembelajaran.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan e-komik KABAH sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengajarkan siswa kelas 4 kalimat thayyibah salam. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi, serta tanggapan siswa pada angket, e-komik KABAH terbukti sangat layak sebagai media pembelajaran pengenalan kalimat thayyibah salam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan audio secara bersamaan dalam e-komik dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membuat materi lebih mudah dipahami, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. E-komik KABAH, salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi digital, dapat berfungsi sebagai model untuk inovasi pembelajaran di era digital. Namun, untuk membuatnya lebih efektif, perlu dilakukan beberapa perbaikan, seperti penambahan *backsound*, instruksi tentang cara menggunakannya yang tepat untuk siswa dan guru, serta penambahan bobot materi. Dengan pengembangan lebih lanjut, e-komik KABAH dapat menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Apriyanti, G., Athaillah, N. K., & Kemaliah, D. L. (2024). Pengembangan Media E-Kosi (Elektronik Komik Toleransi) tentang Dakwah Toleransi Antar Umat Beragama Berbasis Canva pada Pembelajaran PAI Kelas 4 SD. *Attadib*, *8*(3). https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v8i3.2778

Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, *6*(3), 467–480. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4698

Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), 721. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077

Aeni, A. N., Vandini, D., Laksmi Putri, D., & Raksa Wigena, N. (2023). Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(3), 2023. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121

Alystia, A. P., Yanti, P. Y., Faiz, Y., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Poster Ilustrasi Untuk Memberikan Pemahaman Kepada Siswa SMA Mengenai Hukum Penggunaan Shopee PayLater Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, *2*(5), 225–232. https://doi.org/10.52436/1.jpti.177

Andini Sri Wanda, & Septiani Putri. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis AI "PETINJU" (Petualangan Tino Jujur) tentang Materi Perilaku Terpuji pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. *Jurnal Paramurobi*, *7*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.32699/paramurobi.v7i1.6956.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kasya, N. A., Hidayat, sulis P., & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2).

Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-madrasah: jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, *7*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756

Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Komik Digital "KEMORIS" (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2). https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.14770

Hendra, Afriyadi Hery, Tanwir, Hayati Noor, Supardi, Laila Sinta Nur, Prakasa Yana Fajar, Hasibuan Rahmat Putra Ahmad, & Asyhar Achmad Dzulfikri Almufti. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, *4*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Lestari, A., Dwi Arista, G., Siti, V., Septiani, N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Komik Digital "KOMJUR" (Komik Kejujuran) sebagai Media Dakwah untuk Memupuk Kejujuran pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, *7*(1). https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2475

Nurfadhillah, S. dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Rahman Abd, Munandar Sabhayati Asri, Fitriani Andi, Karlina Yuyun, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1).

Santri, A. (2020). *Media Pembelajaran PAI*. Penerbit Adab (CV. Adanu Bimata).

Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *6*(4).

Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Pedagogia*, *3*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874

Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, *5*(1).

Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8431–8440. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869