

NomorDaftar:029/S/PGSD/2/VIII/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN NILAI  
KEJUJURAN DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

**Deffani Rachmasari**

**NIM 1908183**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS TASIKMALAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN NILAI  
KEJUJURAN DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Deffani Rachmasari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Deffani Rachmasari

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan cetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

DEFFANI RACHMASARI

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
UNTUK MENANAMKAN NILAI KEJUJURAN  
DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.

NIP 198007082005011002

Pembimbing II



Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd.

NIP 920200819920701101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deffani Rachmasari

NIM : 1908183

Kode Program Studi : J065

Jurusan : Pedagogik/S1 PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Tasikmalaya, 14 Juli 2023.

Yang membuat pernyataan,



Deffani Rachmasari

NIM 1908183

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhir kelak.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar” ini diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penulisannya, skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, ataupun dukungan dari berbagai pihak. Karenanya penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari adanya kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap agar para pembaca memaklumkan hal tersebut. Semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta para pembaca.

Tasikmalaya, Juli 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terselesaikannya penelitian skripsi ini tidak terlepas dari do'a serta bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.
2. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M. AIFO selaku Wakil Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta dorongan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta dorongan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Anggi Maulana Rizqi, Lc. MA, M.Pd., selaku ahli media sebagai validator yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, dorongan, dan arahan selama pengerjaan produk.
7. Ibu Aini Loita, M.Pd., selaku ahli media sebagai validator yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, dorongan, dan arahan selama pengerjaan produk.
8. Bapak Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd., selaku ahli bahasa sebagai validator yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, dorongan, dan arahan selama pengerjaan produk.

9. Bapak Isan Isanuloh, S.Pd.I., selaku ahli pedagogik sebagai validator yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, dorongan, dan arahan selama pengerjaan produk.
10. Seluruh Dosen, Tenaga Pendidik dan Staff UPI Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan pengalaman dan wawasan yang berharga bagi penulis.
11. Keluarga besar SDN Anaka, yang telah memberikan semangat dan mendukung secara penuh selama kegiatan penelitian berlangsung.
12. Keluarga besar SDN Tamansari, yang telah memberikan semangat dan mendukung secara penuh selama kegiatan penelitian berlangsung.
13. Kepada kedua orang tua tersayang Bapak Ara Baskara, Ibu Titin Sumartini S.Pd, dan seluruh keluarga besar yang selalu mengalirkan do'a, memberi semangat serta mendukung sepenuhnya penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
14. Teman seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang senantiasa bersama menempuh jarak yang memakan waktu serta saling mengingatkan dan saling membantu.

Semoga sang Maha Kuasa pemilik alam semesta senantiasa membalas ketulusan, keikhlasan, kesabaran serta kebaikan kepada semua pihak dengan balasan kebaikan yang penuh keberkahan di dunia maupun di akhirat. Penulis berasumsi bahwasannya tanpa adanya pihak-pihak yang bersangkutan penulisan skripsi ini tidak mungkin bisa terselesaikan dengan sebaik mungkin. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan, penulis berharap dengan adanya skripsi ini semoga dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti, Lembaga terkait, guru dan calon guru sekolah dasar dan pembaca pada umumnya.

## ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran untuk menanamkan nilai kejujuran dalam mata pelajaran PAI. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, guru merasa kesulitan pada saat menanamkan nilai kejujuran pada siswa. Mayoritas siswa masih terlihat kurang termotivasi untuk belajar dan kesulitan memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung pasif dan kurang bervariasi. Masalah ini dapat diselesaikan dengan membuat media pembelajaran yang variatif, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis komik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kebutuhan, rancangan, kelayakan, pemahaman siswa, serta respon siswa terhadap media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Prosedur penelitian ini meliputi 4 langkah, yaitu: 1) Analisis; 2) Perancangan; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan Evaluasi disetiap tahapannya. Subjek implementasi produk ini yaitu 41 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uji validasi produk dengan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik, produk yang dikembangkan dari seluruh aspek sudah memenuhi kriteria kelayakan. Sehingga media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

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



## **ABSTRACT**

*Learning media is very important to carry out the learning process, one of which is learning media to instill the value of honesty in PAI subjects. Based on preliminary studies conducted, teachers find it difficult when instilling the value of honesty in students. The majority of students still look less motivated to learn and have difficulty understanding learning materials. This can happen because the learning media used by teachers tend to be passive and less varied. This problem can be solved by making varied learning media, one of which is comic-based learning media. This study aims to explain the need, design, feasibility, student understanding, and student response to comic media to instill the value of honesty in PAI learning in grade IV elementary school. This research is a research and development (RnD) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research procedure includes 4 steps, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; and Evaluation at each stage. The subject of this product implementation is 41 fourth grade elementary school students. Based on product validation tests with material experts, media experts, linguists, and pedagogic experts, the products developed from all aspects have met the eligibility criteria. So that comic media to instill the value of honesty in PAI learning in elementary schools is feasible to use as learning media.*

**Keywords:** *Learning Media, Comic, PAI, Honesty Value*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iii
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Pembelajaran.....	7
2.1.1 Hakikat Pembelajaran .....	7
2.2 Pembelajaran PAI.....	8
2.2.1 Pembelajarn PAI di Sekolah Dasar .....	8
2.2.2 Tujuan Pembelajaran PAI .....	8
2.3 Hakikat Nilai Karakter .....	9
2.3.1 Karakter Jujur .....	10
2.4 Media Pembelajaran .....	11
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	12
2.4.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	14
2.5 Komik .....	15
2.5.1 Pengertian Komik .....	15
2.5.2 Jenis-jenis Komik .....	16
2.5.3 Elemen-elemen Komik .....	17
2.5.4 Kriteria Komik yang Baik .....	18
2.6 Penelitian yang Relevan .....	19
2.7 Kerangka Berfikir .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Metode .....	23
3.2 Partisipan Penelitian .....	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.3.1 Wawancara .....	27
3.3.2 Observasi .....	27
3.3.3 Studi Dokumentasi .....	27
3.3.4 Penilaian Para Ahli .....	28
3.3.5 Angket .....	28
3.3.6 Tes .....	28
3.4 Instrumen Penelitian .....	28
3.5 Teknik Analisis Data .....	39
3.5.1 Analisis Deskriptif Interaktif (Kualitatif) .....	40
3.5.2 Analisis Statistik Deskriptif (Kuantitatif) .....	41
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Temuan .....	44
4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	45
4.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	49
4.1.2.1 Rancangan Pembelajaran .....	49
4.1.2.2 Rancangan Media Komik .....	49
4.1.2.3 Pengembangan Media Komik .....	64

4.1.3 Kelayakan Media Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	73
4.1.4 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	79
4.2 Pembahasan .....	85
4.2.1 Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	85
4.2.2 Rancangan Media Pembelajaran Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran.....	87
4.2.3 Kelayakan Media Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	88
4.2.4 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	89
4.2.5 Produk Akhir Media Pembelajaran Komik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran .....	92
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	94
5.1 Simpulan .....	94
5.2 Implikasi.....	95
5.3 Rekomendasi .....	96
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN .....	100
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN .....	107
LAMPIRAN 3 DATA PENELITIAN .....	135
RIWAYAT HIDUP .....	180

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	30
Tabel 3.3 Lembar Observasi .....	32
Tabel 3.4 Lembar Dokumentasi .....	33
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi.....	34
Tabel 3.6 Lembar Kisi-kisi Tes Siswa .....	35
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Angket Siswa .....	35
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	42
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	75
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	77
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pedagogik.....	78
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Produk Tahap 1 .....	80
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Produk Tahap 2 .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	21
Gambar 3.1 Pengembangan Model ADDIE.....	24
Gambar 3.2 Model Analisis Data Miles-Hubberman .....	40
Gambar 4.1 Sampul Komik Pendidikan Karakter .....	47
Gambar 4.2 Konten Komik Pendidikan Karakter .....	48
Gambar 4.3 Karakter Tokoh Komik Anak Gadis yang Jujur.....	65
Gambar 4.4 Karakter Tokoh Komik Kejujuran Zayyn .....	66
Gambar 4.5 Karakter Tokoh Komik Kisah Anak Petani yang Jujur .....	66
Gambar 4.6 Cover Komik Anak Gadis yang Jujur .....	67
Gambar 4.7 Cover Komik Kejujuran Zayyn .....	68
Gambar 4.8 Cover Komik Kisah Anak Petani yang Jujur .....	68
Gambar 4.9 Background Komik Anak Gadis yang Jujur .....	69
Gambar 4.10 Background Komik Kejujuran Zayyn.....	69
Gambar 4.11 Background Komik Kisah Anak Petani yang Jujur .....	70
Gambar 4.12 Pembuatan Panel.....	70
Gambar 4.13 Proses Penambahan Desain Komik ke dalam Panel.....	71
Gambar 4.14 Proses Penambahan Balon Kata, Teks, dan Penomoran Halaman.....	72
Gambar 4.15 Peninjauan Seluruh Komponen Komik .....	72

Gambar 4.16 Proses Mengeksport Komik ke dalam Bentuk PDF .....	73
Gambar 4.17 Grafik Hasil Tes Pemahaman Siswa pada Uji Coba Produk Tahap 1 .....	83
Gambar 4.18 Grafik Hasil Tes Pemahaman Siswa pada Uji Coba Produk Tahap 2 .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.....	98
Lampiran 1.2 Surat Permohonan izin penelitian SD Negeri Anaka dan SD Negeri Tamansari.....	101
Lampiran 1.3 Surat Keterangan melakukan penelitian di SD Negeri Anaka .....	102
Lampiran 1.4 Surat Keterangan melakukan penelitian di SD Negeri Tamansari .....	103
Lampiran 2.1 Pernyataan Expert Judgement.....	105
Lampiran 2.2 Pedoman Wawancara Guru Kelas.....	106
Lampiran 2.3 Pedoman Wawancara Guru PAI .....	108
Lampiran 2.4 Pedoman Observasi.....	110
Lampiran 2.5 Pedoman Dokumentasi.....	111
Lampiran 2.6 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	112
Lampiran 2.7 Instrumen Validasi Ahli Media.....	115
Lampiran 2.8 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	118
Lampiran 2.9 Instrumen Validasi Ahli Pedagogik .....	121
Lampiran 2.10 Instrumen Respon Siswa .....	125
Lampiran 2.11 Lembar Kisi-kisi Tes Siswa.....	128
Lampiran 2.12 Lembar Tes Siswa .....	130
Lampiran 3.1 Hasil Wawancara Guru Kelas .....	133
Lampiran 3.2 Hasil Wawancara Guru PAI .....	136
Lampiran 3.3 Hasil Observasi Pembelajaran PAI .....	138
Lampiran 3.4 Hasil Studi Dokumentasi.....	140



Lampiran 3.5 Hasil Media Komik Pembelajaran PAI .....	145
Lampiran 3.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	157
Lampiran 3.7 Hasil Validasi Ahli Media .....	160
Lampiran 3.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	164
Lampiran 3.9 Hasil Validasi Ahli Pedagogik.....	167
Lampiran 3.10 Dokumentasi Lapangan .....	171
Lampiran 3.11 Hasil Respon Siswa .....	172

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M., T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. Vol. 3 (2) hal. 79
- 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
- Ayuhana, M, M. (2015). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar di Indonesia (Analisis Tujuan dan Materi Ajar Kurikulum 1994, 2004, 2006, 2013). *Jurnal Tarbawi*. Vol. 12 (2)
- 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
- Herawati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1(1), 83-90
- 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
- Mulyani, S., P. (2015). *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung*. Tesis: Universitas Negeri Yogyakarta
- 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 (Akhlak) 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
- Nurdiyantoro, B. (2017). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Diakses dari IPUSNAS
- 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)
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Pancar*, 2(1), 14-18. Diakses dari <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Santika, W., E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values And Character Education Journal*. Vol. 3 (1)
- 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)
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian* (2nd ed.). Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 1(1)
- Sudjana., & Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (3<sup>rd</sup> ed.; Apy 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>
- Wardani, T., K. (2012). *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural*. [online]. diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas>
- 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>