

## **Pengembangan Media Komik Digital “KEMORIS” (Komik Etika Moral Islam) tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD**

**Chindi Nur Fuaody<sup>1</sup>, Indry Anggraeni<sup>2</sup>, Lira Maulidia<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [chindinurfuaody@upi.edu](mailto:chindinurfuaody@upi.edu)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran. Perkembangan media komik berbasis digital dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini, yang dapat meningkatkan minat belajar PAI khususnya pada materi tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua di kelas 3 SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami tahapan pengembangan, mengevaluasi dan mengukur kelayakan, dan mengetahui *respons* siswa terhadap media komik digital "KEMORIS". Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE, yang melibatkan siswa kelas 3 SD dan validasi ahli untuk menghasilkan produk yang spesifik serta menguji efektivitasnya. Hasil validasi materi dan media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 97,085%, sementara tanggapan siswa dari angket mencapai 76,5%. Data ini menunjukkan bahwa produk "KEMORIS" layak digunakan dalam pembelajaran PAI.

**Kata kunci:** Sekolah Dasar, PAI, Komik Digital, Etika

### **Abstract**

This research is motivated by the development of digital technology, which affects the selection of learning media. The development of digital-based comic media was developed to suit the needs of today's students, which can increase interest in learning PAI, especially on material about respecting and being filial to parents in grade 3 SD. The purpose of this study is to understand the stages of development, evaluate and measure the feasibility, and determine student responses to the digital comic media "KEMORIS." The method used is research and development (R&D) by applying the ADDIE model, which involves grade 3 elementary school students and expert validation to produce specific products and test their effectiveness. The results of material and media validation showed an average percentage of 97.085%, while student responses from the questionnaire reached 76.5%. This data shows that the "KEMORIS" product is feasible to use in PAI learning.

**Keywords :** *Elementary School, PAI L, Digital Comics, Ethics*

## PENDAHULUAN

Satu bagian penting dalam jalannya pendidikan yakni proses pembelajaran dan yang menjadi kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik adalah penyampaian informasi kepada peserta didik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Untuk membuat pembelajaran di Sekolah Dasar lebih menarik bagi siswa dan memastikan pemahaman yang baik, materi harus disampaikan dengan cara yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh. Penggunaan media pembelajaran menjadi penting dalam meningkatkan daya tarik proses pembelajaran tersebut. Menurut (Rahmawati et al., 2022) Media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya bagi siswa karena siswa sekolah dasar, yaitu siswa sekolah dasar pertama cenderung berpikir Menjadi konkret, Anda perlu memvisualisasikan konten abstrak Baik penggunaan media dalam proses pembelajaran agar lebih realistik Hal ini dapat menarik dan membuat siswa enggan belajar. Dalam era kemajuan teknologi digital pemilihan penggunaan dalam media pembelajaran termasuk di Sekolah Dasar yang semakin berkembang dalam menyampaikan materi pelajaran contohnya seperti menggunakan power point, projector, buku elektronik, dan media film. Salah satu pemilihan media pembelajaran adalah menggunakan komik, khususnya dengan berkembangnya teknologi digital yaitu dengan menggunakan komik yang berbasis digital.

Komik merupakan sebuah gambar yang tidak bergerak disertai dengan tulisan yang disusun menjadi sebuah cerita. Media komik perlu adanya pembuktian dengan penelitian untuk mengetahui bagaimana respon siswa menggunakan media komik dalam menyampaikan materi akhlak di Sekolah Dasar. Menurut (Rachama Putri Dinanti, Feri Ardiansah, 2020) Penggunaan komik sebagai media pembelajaran alternatif terbukti dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu anak-anak belajar di rumah dan di sekolah. Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan mengenai media komik ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Fitri et al., 2023) dengan judul penelitian yaitu "Pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai - nilai pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar" menyatakan bahwa respon siswa dengan rata-rata nilai akhir sebesar 90,3% termasuk dalam kriteria sangat baik, hal ini memperlihatkan respon siswa sangat baik ketika melaksanakan proses pembelajaran memakai komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila. Menurut (Musnar Indra Daulay & Nurmalina, 2021) dapat dikatakan bahwa komik membantu membangkitkan minat anak-anak untuk belajar dan mengajari mereka cara memvisualisasikan cerita sehingga mereka dapat menyimpan informasi lebih lama.

Analisis kesenjangan pengembangan media komik digital "KEMORIS" (Komik Moral Islam) tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua pada pembelajaran PAI Kelas 3 SD merupakan suatu penelitian yang menganalisis kebutuhan dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran komik digital yaitu KEMORIS yang memperhatikan aspek moral Islam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk mengembangkan komik berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman tentang menghormati dan berbakti kepada

orang tua dalam pembelajaran PAI Kelas 3 Sekolah Dasar. Salah satu kelebihan dari komik digital yang dikembangkan adalah kami membuat komik dalam format digital, sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel dan laptop, di dalam komik yang kami kembangkan juga selain adanya beberapa cerita terdapat juga Ayat Al-quran yang sesuai dengan materi pada alur cerita yang bisa menampilkan audio dari bacaannya yang bisa membantu anak-anak untuk mengetahui bunyi dari ayat tersebut.

Pengembangan media komik digital yang berbasis digital menjadi sebuah produk yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada era saat ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari analisis masalah, desain media pembelajaran menggunakan storyboard komik digital yang telah disusun, pengembangan komik digital, hingga validasi oleh ahli materi dan juga ahli media. Penggunaan media komik digital memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif, yang membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak. Selain itu, komik digital juga dapat meningkatkan kosa kata pembacanya, memfasilitasi pemahaman terhadap hal-hal yang abstrak, dan mengembangkan minat baca anak. Penggunaan komik digital juga memberikan fleksibilitas dan ramah lingkungan dalam pembelajaran, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep moral dan nilai berbakti kepada orang tua, yang berpotensi meningkatkan perkembangan moral peserta didik.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui sebagai berikut : 1) Tahapan proses pengembangan media komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua, 2) Mengukur kelayakan komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua, dan 3) Respon siswa terhadap Media Komik Digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam dalam proses pembelajaran tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua dan membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal berikut: 1) Mengetahui bagaimana proses tahapan dalam pengembangan media komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua, 2) Menilai kelayakan komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua, dan 3) Mengetahui respons siswa terhadap Media Komik Digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran siswa mengenai penghormatan dan berbakti kepada orang tua, serta membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai ketika proses pembelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitiannya adalah penelitian pengembangan research and development (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk serta mengevaluasi efektivitasnya Menurut Sugiyono dikutip dalam (Okpatrioka, 2023) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di

masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan produk komik digital KEMORIS tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua. Proses pengembangan komik digital KEMORIS ini dalam penelitiannya peneliti menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap pengembangan yaitu (1) tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap desain (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Development*), (4) tahap implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).

Penelitian media KEMORIS ini dilaksanakan di SDN Manangga yang beralamat di Jl. Kebonkol No. 20, Regol Wetan, Kec. Sumedang Selatan, Kab. Sumedang, Jawa Barat. Penelitian ini mengenai media komik digital KEMORIS tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua yang dilakukan kepada 24 siswa kelas III. Media komik digital dibuat dengan menggunakan perangkat laptop dan ponsel dan juga menggunakan aplikasi *Canva* dan situs *web Heyzine*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan validasi dari dua ahli serta penyebaran angket. Validasi ahli melibatkan dua orang, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli materi bertanggung jawab untuk mengevaluasi aspek bahasa, isi, dan komponen pembelajaran dari komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua. Sementara itu, ahli media menilai aspek tampilan dari media komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua.

Data proses pada tahap pengembangan komik digital "KEMORIS" tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua dikumpulkan melalui observasi kualitatif. Sedangkan data mengenai kelayakan komik digital tersebut diperoleh melalui validasi dari ahli materi dan ahli media, data yang dikumpulkan secara kuantitatif dan juga tanggapan, saran atau masukan dari validasi ahli dikumpulkan secara kualitatif. Sementara itu, data mengenai respon siswa terhadap komik digital "KEMORIS" tersebut dikumpulkan melalui angket siswa secara kuantitatif.

Dalam analisis data, digunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup aspek kuantitatif dan kualitatif, sehingga teknik analisis data yang diterapkan adalah deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dari angket siswa dan validasi para ahli. Selain itu, informasi berupa tanggapan, masukan, dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media yang diperoleh melalui angket validasi diklasifikasikan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital KEMORIS ini menggunakan model *ADDIE* yaitu :

### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran berbasis digital, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar di kelas. Analisis kebutuhan ini menjadi langkah awal yang penting sebelum memulai pengembangan komik digital KEMORIS.

Dalam analisis kebutuhan ini, peneliti berupaya mengidentifikasi berbagai masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan komik digital KEMORIS. Hal ini

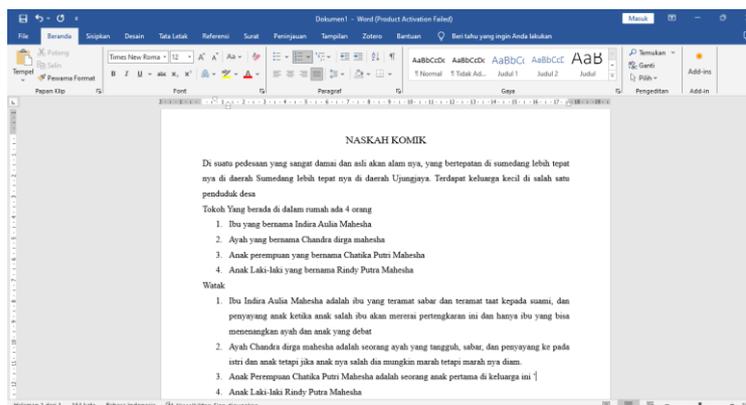
dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa, serta memenuhi kebutuhan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Tahap analisis kebutuhan menjadi fondasi penting dalam perancangan media pembelajaran, karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara menyeluruh tantangan dan kebutuhan yang harus diatasi oleh media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, pengembangan komik digital KEMORIS dapat lebih tepat dalam menyasar dan memecahkan masalah yang muncul dalam konteks pembelajaran di kelas.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahapan selanjutnya yaitu merancang media pembelajaran yang akan dibuat yaitu berupa komik digital KEMORIS tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua pada pembelajaran PAI kelas 3 SD. Pada tahap ini peneliti melakukan sebagai berikut :

1. Menentukan CP yang akan digunakan pada materi yang akan dimasukkan kepada media,
2. Menentukan materi yang akan dimasukkan kepada media sesuai dengan CP,
3. Menyusun Skrip cerita komik sesuai dengan materi tentang menghormati dan berbakti kepada orang tua pada buku PAI kelas 3 SD,



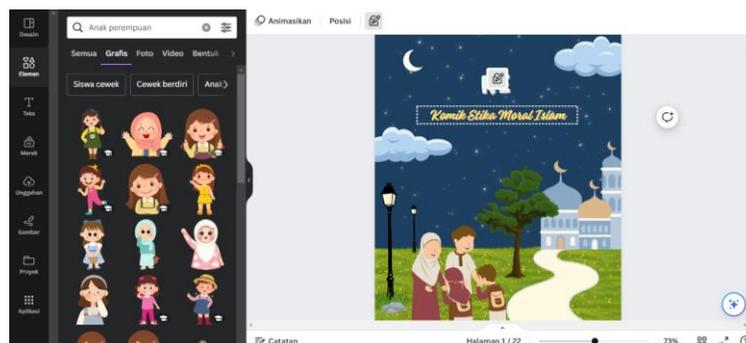
**Gambar 1. Tampilan Skrip Cerita Komik**

4. Penentuan sistematika komik digital yang akan dirancang

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan komik digital untuk materi "Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua" melibatkan serangkaian langkah yang teliti dan kreatif untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah rincian langkah-langkahnya:

1. Peneliti mencari materi mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada buku tematik tema 3 subtema 3 siswa kelas VI
2. Pembuatan komik digital dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva
3. Peneliti mencari elemen desain produk digital melalui aplikasi canva.



**Gambar 2. Tampilan aplikasi canva mencari Elemen**

4. Kemudian peneliti mendesain komik digital dengan memasukan animasi, text box gambar, dll yang terdapat di aplikasi canva.



**Gambar 3. Tampilan aplikasi canva memasukan teks box pada gambar**

5. Proses pengeditan untuk menghasilkan komik digital
6. Finishing *product* digital.
7. Mendownload Komik untuk di masukan ke heyzein
8. Setelah memasukan produk komik ke *heyzein* download link di *heyzein*.



Gambar 4. Tampilan cover KEMORIS



Gambar 5. Tampilan daftar isi cerita



Gambar 6. Tampilan Isi KEMORIS



Gambar 7. Tampilan akhir KEMORIS

9. Selesai produk siap

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui proses pengembangan yang cermat dan mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media, media komik digital siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk di lapangan untuk memastikan efektivitasnya dalam konteks nyata. Uji coba dilakukan di SDN Manangga, sebuah sekolah di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3, yang terdiri dari 24 siswa.

Dalam sesi pembelajaran menggunakan media komik digital, para siswa diajak untuk membaca komik secara bersama-sama. Selanjutnya, mereka diminta untuk memberikan tanggapan melalui angket yang disediakan terkait pengalaman dan pemahaman mereka setelah menggunakan komik digital tersebut. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan serta mengumpulkan umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, uji coba lapangan menjadi tahap penting dalam memvalidasi keefektifan media komik digital dalam konteks pengajaran sehari-hari di kelas.



Gambar 8. Implementasi atau ujicoba produk

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini adalah tahap menganalisis data penelitian dari hasil validasi dan angket siswa terhadap komik digital KEMORIS yang telah dikembangkan.

Penilaian data dalam penelitian adalah sejauh mana data yang diperoleh sesuai dengan realitas yang diteliti. Dalam konteks komik digital "KEMORIS", penilaian data mengacu pada seberapa akurat komik tersebut merepresentasikan nilai-nilai dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Validasi dilakukan melalui penilaian oleh para ahli terhadap desain komik digital yang telah dibuat oleh peneliti. Ini membantu memastikan bahwa komik tersebut sesuai dengan standar dan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa secara efektif. Desain pengembangan komik digital pada materi tentang Menghormati dan Berbakti kepada Orang tua pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD ini yang telah divalidasi oleh dua ahli yakni ahli materi dan ahli media dosen yang berasal dari UPI Kampus Daerah Sumedang yang telah berpengalaman di bidangnya, seperti yang dikatakan oleh (Puspita et al., 2022) bahwa penelitian harus berdasarkan fakta yang ada dengan mengetahui tanggapan secara lisan dan tulisan lewat lembar instrumen penilaian produk validasi ahli dan materi. Lembaran validasi dengan opsi pemilihan jawaban yakni alat yang dipakai dalam kegiatan validasi. Ini juga termasuk kolom rekomendasi untuk umpan balik ahli tentang materi pelajaran dan media untuk barang komik digital. Hasil akhir rata-rata validasi ahli media dan ahli materi dengan kriteria kelayakan validitas sebagai berikut memperlihatkan bahwa komik digital pada materi Menghormati dan Berbakti kepada Orang tua.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan**

Kriteria validitas (%)	Kategori validasi
81,00 – 100,00	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,00 – 80,00	Valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi
41,00 – 60,00	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21,00 – 40,00	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan karena direvisi besar
00,00 – 20,00	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

**Tabel 2. Tabel Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria	Nilai	Catatan
<b>1.</b>	<b>Aspek Tampilan Produk</b>		
	Teks dapat terbaca dengan baik	4	
	Proposional Layout ( Tata Letak Teks dan Gambar)	5	
	Kesesuaian Pemilihan Background	5	
	Warna yang digunakan menarik dan sesuai untuk peserta didik sekolah dasar.	5	
	Tampilan animasi yang digunakan menarik	5	
	Keragaman animasi gambar yang disajikan menarik untuk peserta didik sekolah dasar	5	
<b>2.</b>	<b>Isi atau Materi</b>		
	Ketempatan gambar yang digunakan untuk	5	

kejelasan materi		
Kejelasan uraian Materi	5	
<b>3. Aspek Tampilan Tulisan</b>		
Tulisan yang digunakan menarik untuk peserta didik sekolah dasar	5	
Jenis tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca	5	
Jenis tulisan yang digunakan tidak membingungkan siswa.	5	
Kesesuaian Pemilihan Jenis Huruf dan Ukuran Huruf	4	Terlalu Kecil
Jumlah Nilai	60	
Rata-rata skor dalam persen	96,67%	

**Tabel 3. Tabel Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Unsur Penilaian	Nilai
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD	5
2.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan PAI	4
3.	Kejelasan materi	5
4.	Ketepatan urutan penyajian materi dalam media	5
5.	Keruntutan penyajian materi.	5
6.	Kemenarikan penyajian materi	4
7.	Kesesuaian penyajian contoh	5
8.	Kebenaran, kejelasan dan kedalaman materi	
9.	Keselarasn gambar, tulisan dan warna	5
10.	Letak gambar tidak mengganggu materi	5
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	
12.	Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan	5
13.	Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi	5
14.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5
15.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa sekolah dasar	
16.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
	Jumlah Nilai	80
	Rata-rata skor dalam persen	97,5%

**Tabel 4. Tabel Hasil Akhir Validasi Ahli**

Validasi Ahli	Nilai Presentase (%)
Ahli Media	96,67
Ahli Materi	97,5
Jumlah Nilai	194,17
Rata-rata	97,085

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah

97,085%. Hal ini menempatkan media pembelajaran kategori "Sangat Layak" berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, kesimpulan dari hasil penilaian keseluruhan validator ahli adalah bahwa media Komik Kemoris sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. Dengan nilai yang sangat tinggi, media Komik Kemoris dapat diandalkan sebagai alat bantu yang efektif dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi terdapat beberapa saran dan masukan untuk media KEMORIS yaitu sebagai berikut dari ahli media memberikan saran untuk menambahkan ayat al-quran tentang akhlak kepada kedua orang tua dan menyertakan juga sound dari ayat tersebut pada media KEMORIS dan dari ahli materi memberikan saran untuk menampilkan video dan gambar yang lebih menarik lagi supaya anak bisa lebih memahami terhadap materi.

Setelah validasi produk kepada para ahli, kemudian dilakukan uji coba lapangan dengan melibatkan peserta didik. Hasil respon siswa terhadap Media Komik Digital "KEMORIS", Dari hasil data yang kami dapat melalui hasil penelitian berbentuk angket, menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan penerapan media pembelajaran ini, siswa sangat menyukai komik KEMORIS karena desain yang sangat menarik dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam KEMORIS ini mereka belajar tentang patuh terhadap orang tua, tidak boleh melawan kepada orang tua, harus membantu orang tua, dan masih banyak lainnya, yang tentunya bersangkutan tentang sikap baik dan buruk anak terhadap orang tua.

Dalam penelitian ini juga kami melakukan penelitian kepada masing-masing siswa untuk mengisi angket yang telah kami buat, dalam angket tersebut kami menanyakan tentang seputar KEMORIS. Misalnya apakah siswa tersebut mengerti tentang komik tersebut, apakah desain dari komik kami menarik atau tidak, apakah bahasanya mudah dipahami atau tidak, dan masih banyak lainnya. Hasil penelitian yang melibatkan 24 responden siswa tentang penerapan KEMORIS dalam pembelajaran PAI di SD. Berdasarkan kuisioner yang telah dibagikan dan diolah dihasilkan grafik berikut ini.



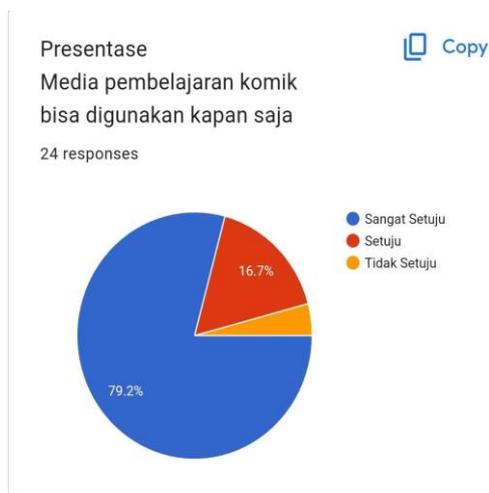
**Gambar 9. Hasil angket siswa**

Berdasarkan dari grafik diagram gambar 9 menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka, yakni sebesar 79,2% sangat setuju bahwa komik tersebut menarik, dan 20,8% dari mereka setuju bahwa komik yang kami buat tersebut menarik, dan 0% diantara mereka tidak ada yang tidak setuju bahwa komik tersebut tidak menarik.



**Gambar 10. Hasil angket siswa**

Berdasarkan dari grafik diagram gambar 10 menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka, yakni sebesar 75% sangat setuju bahwa materi di dalam komik tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan 25% dari mereka setuju bahwa materi di dalam komik tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan 0% diantara mereka tidak ada yang tidak setuju bahwa komik tersebut materi di dalam komik tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.



**Gambar 11. Hasil angket siswa**

Berdasarkan dari grafik diagram gambar 11 menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka, yakni sebesar 79,2% sangat setuju bahwa komik tersebut bisa digunakan kapan saja, dan 16,7% dari mereka setuju bahwa komik tersebut bisa digunakan kapan saja, dan 4,1% diantara mereka tidak setuju bahwa komik tersebut bisa digunakan kapan saja.



**Gambar 12. Hasil angket siswa**

Berdasarkan dari grafik diagram gambar 12 menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka, yakni sebesar 70,8% sangat setuju bahwa komik tersebut dapat dipahami, dan 29,2% dari mereka setuju bahwa komik tersebut dapat dipahami, dan 0% diantara mereka tidak ada yang tidak setuju bahwa komik tersebut tidak dapat dipahami.

## SIMPULAN

Menurut data hasil penelitian, komik digital KEMORIS telah melewati tahap validasi oleh para ahli media dan materi, yang menunjukkan persentase rata-rata sebesar 97,085%. Ini termasuk dalam kategori "sangat valid" dan menyimpulkan bahwa komik tersebut pantas digunakan. Survei respons siswa juga menunjukkan persentase positif sebesar 76,5%, menunjukkan kesetujuan mereka terhadap penggunaan komik digital KEMORIS dalam pembelajaran mengenai penghormatan dan berbakti kepada orang tua di kelas 3 SD. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital KEMORIS layak digunakan dalam pembelajaran PAI tentang penghormatan dan berbakti kepada orang tua di kelas 3 SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1610–1623. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>
- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Suistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi “Cermin” untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah

- Dasar Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 89–99.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., & Fuadi, M. F. (2023). Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4296–4304.
- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Ilmiah, J., Madrasah, P., & Vol, I. (2023). PENGGUNAAN KODAS ( KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH ) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Delvarina Vandini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Dyah Laksmi Putri Universi. 7(3), 1121–1130. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>
- Khoirunisa, N., Salshabila, Z. N., Anggara, D., & ... (2023). Pengembangan Media Visual MEMO (Materi Etika dan Moral) pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan* ..., 7, 4163–4171. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5906%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5906/4936>
- Lady Alfie, Sylvia Lara Syaflin, & Kabib Sholeh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5352>
- Musnar Indra Daulay, & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022).

- Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Rachama Putri Dinanti, Feri Ardiansah, R. (2020). Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Language Learning for Class V Elementary School Students. *Cendekiawan*, 2(2), 64–68. <https://cendekiawan.unmuhbabel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN>
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4675>
- Ridwan, R., Siahaan, A., & Zulheddi, Z. (2022). Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Mengenal Doa-Doa Harian Untuk Siswa Sd Kelas Rendah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 309. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.12984>
- Virra, V. S. S., Isrok’atun, & Ani Nur Aeni. (2023). Pengaruh Media PALINGBADA Terhadap Pemahaman Konsep Keliling Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2067–2077. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7607>