

Pengembangan E-Comic ACER (Audio Cerita) untuk menumbuhkan Sikap Ikhlas Bersedekah bagi Siswa SD

Tiwi Aini¹, Vina Amalia Ramadhan², Sanita Pebiantina³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: tiwiaini1234@upi.edu¹, vinaamaliaramadhan@upi.edu²,
sanitapebiantina22@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Proses pembelajaran di era digital saat ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk memaksimalkan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu e-comic. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas e-comic sebagai media pembelajaran pada materi ikhlas bersedekah kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode D&D (Design and Development) dengan model pengembangan ADDIE, serta menggunakan instrumen penelitian wawancara dan angket untuk memperoleh data. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sukamukti, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat dengan partisipan pembelajaran berjumlah 17 orang siswa kelas V serta satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai validator media pembelajaran e-comic. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata rata siswa dengan persentase 95% dan persentase nilai guru PAI 92,5%. Dengan demikian, e-comic ACER dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di SD serta dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran.

Kata kunci: *Sekolah Dasar, E-Comic, Media Pembelajaran*

Abstract

The learning process in the current digital era can be carried out by utilizing various learning media that have been developed to maximize learning. One type of learning media that can be developed is e-comic. This study aims to determine the effectiveness of e-comic as a learning medium on the material of sincere alms for class V in elementary school. This research was conducted using the D&D (Design and Development) method with the ADDIE development model, as well as using interview and questionnaire research instruments to obtain data. This research was conducted at Sukamukti Public Elementary School, Sumedang Regency, West Java with 17 fifth grade students and one Islamic Religious Education (PAI) teacher as validators of e-comic learning media. Data analysis was carried out by descriptive qualitative and quantitative descriptive. The results showed that the average score of students was 95% and the percentage of PAI teachers was 92.5%. Thus, ACER e-comics can be used as learning media in elementary schools and can help streamline the learning process.

Keywords : *Elementary School, E-Comic, Learning Media*

PENDAHULUAN

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Tujuan dari era kemajuan teknologi yaitu untuk membuat kehidupan sosial menjadi lebih berpusat terhadap manusia, sehingga nantinya masyarakat dapat menyelesaikan pembangunan, penyelesaian teknis dan juga menjalani kehidupan yang lebih aktif dan nyaman (Qalam and Ilmiah 2022).

Kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan tinggi dapat didukung oleh teknologi informasi (Aeni, Kurnia, and Djuanda 2019).

Di era digital ini, teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan diantara tiga aspek tersebut. Bentuk ketidaksiharasan itu diantaranya verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat dan tidak terjadinya pemahaman (Pratiwi and Kurniawan 2013). Penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan tentunya memerlukan suatu media pembelajaran yang unik, kreatif, inovatif dan juga kreatif sebagai stimulus serta dorongan agar siswa dapat memahami suatu materi pembelajaran dengan mudah (Puspita et al. 2022).

Dunia pendidikan di era digital ini juga telah banyak mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya adalah pembelajaran elektronik (E-Learning) (Aeni, Djuanda, et al. 2022). Berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi kini tersedia dan dapat membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru juga memiliki banyak pilihan untuk mengembangkan alat pembelajaran yang lebih modern dan efektif dengan memanfaatkan teknologi yang digemari oleh siswa, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan fleksibel. Pada era digital ini, anak-anak SD sudah mulai terpapar teknologi dan informasi yang cukup banyak. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dikembangkan salah satunya yaitu komik digital untuk menyampaikan pesan-pesan positif kepada siswa SD. Salah satu pesan positif yang bisa disampaikan adalah sikap ikhlas dalam bersedekah.

Sebagai siswa di Sekolah Dasar, sangatlah penting untuk memiliki sikap yang baik dan berperilaku positif. Salah satu sikap yang perlu ditanamkan adalah sikap ikhlas dan bersedekah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membantu menumbuhkan sikap tersebut, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa SD.

Komik merupakan media literasi yang memungkinkan guru untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran (McVicker, 2003; Syarah., et al, 2018). Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas (Saputro, Dwi 2015). Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi. Penggunaan *e-comic* diharapkan mampu memotivasi belajar anak.

E-comic diciptakan untuk menumbuhkan rasa sikap ikhlas bersedekah bagi siswa SD dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan zaman yang semakin maju harus ditunjang dengan media yang canggih juga. Didalam *e-comic* ini menceritakan kehidupan sehari-hari dalam hal bersedekah yang berjudul "Yuk Sedekah Biar Berkah". Yang dikemas dengan menarik, dan kreatif. Siswa dapat belajar tentang berbagai hal secara visual dan audio suara didalamnya sehingga pembaca tidak bosan dalam membacanya dan lebih mudah dipahami.

Dengan adanya *e-comic* ini diharapkan dapat menunjang dan memberikan perubahan terhadap diri siswa untuk ikhlas dalam hal bersedekah. *E-comic* ini menjadi salah satu solusi untuk mengajarkan dalam menumbuhkan sikap ikhlas bersedekah di zaman sekarang. Hal ini juga dapat menjadi pembelajaran yang berguna bagi siswa untuk membentuk karakter dan perilaku yang baik sejak usia dini. Teknologi yang semakin canggih ini dapat dimanfaatkan dengan hal positif salah satunya adalah *e-comic*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Desain and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Peneliti membuat sebuah produk berupa media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Model penelitian ini berfokus pada proses desain, pengembangan dan evaluasi dalam penciptaan sebuah produk secara sistematis. Para ahli menyatakan ada berbagai variasi

tahapan atau proses dalam melakukan model penelitian D&D. Peneliti memilih tahapan yang dikemukakan oleh Ellis & Levy (Ellis & Levy, 2010) hasil adaptasi dari pendapat Peffers, dkk. Mengemukakan setidaknya ada enam tahapan penelitian model D&D, diantaranya: (1) identifikasi masalah (identify the problem motivating the research), (2) mendeskripsikan tujuan (describe the objectives), (3) desain dan pengembangan produk (design and develop the artifact), (4) ujicoba produk (subject the artifact to testing), (5) evaluasi hasil ujicoba (evaluate the results of testing), (6) mengkomunikasikan hasil ujicoba (communicate those result). (Kaniawati et al., n.d.). Penelitian ini berlokasi di Provinsi Jawa Barat. Partisipasi ini adalah siswa kelas V SD dan guru PAI SD Negeri Sukamukti yang bertempat di Dusun Cilutung, Kertamukti, Kec. Tanjungmedar, Kab. Sumedang. Pada hari sabtu 11 maret 2023. Penelitian ini yang menjadi sasaran penelitiannya ialah siswa kelas V yang berjumlah 17 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui hasil wawancara dan angket penilaian terhadap produk E-Comic ACER. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data analisis deksriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, yang mana analisis deksriptif kualitatif digunakan untuk hasil wawancara guru PAI SD Negeri Sukamukti berdasarkan instrument pertanyaan yang telah dibuat. Sedangkan, untuk analisis data deskriptif kualitatif berdasarkan angket penilaian yang diisi oleh guru PAI dan siswa kelas V SD Negeri Sukamukti dalam bentuk deskriptif persentase, sebagai berikut: (Kaniawati et al., n.d.)

$$PS = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ket:

PS : Persentase

S : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

Skor Rata-rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Tabel 1. Pedoman keefektifan penilaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengetahuan tentang agama yang diberikan di ruang kelas tidak hanya sebatas mengisi ruang kognitif, melainkan ditujukan juga untuk pembentukan karakter anak sehingga potensinya dapat berkembang dengan optimal (Aeni, Aprilia, et al., 2022). Maka dari itu e-comic ini dikembangkan dengan harapan dapat menjadi perantara untuk membentuk karakter anak yang ikhlas bersedekah. Setelah melewati beberapa tahapan penelitian, pada hasil dan pembahasan menjelaskan hasil penelitian dari produk e-comic Audio Cerita (ACER). Kami telah melakukan uji validasi kepada Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar dan Siswa kelas V di SD Sukamukti sebagai sasaran pengguna dari produk yang kami telah buat. Adapun media pembelajaran komik digital atau produk kami buat yaitu e-comic ACER adalah sebuah komik yang didalamnya terdapat cerita, video musik dan audio cerita. Jika dilihat dari masalah pemahaman media digital beliau mengetahui tapi kurang memahami dan keterbatasan fasilitas teknologi dilingkungan sekolah. Beliau mengatakan juga bahwa e-comic ACER ini bisa menjadi solusi anak untuk membuat mereka semangat mau belajar karena di dalamnya terdapat banyak fitur yang tersedia seperti terdapat cerita, video dan audio.

Perancangan, pembuatan dan pengembangan produk tentu memiliki beberapa tahapan yang harus ditempuh. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan peneliti dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model *Design and Development D&D*, yaitu :

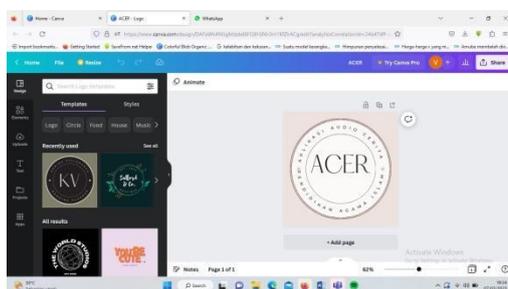
Pertama, mengidentifikasi masalah. Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi apa saja masalah yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Peneliti menganalisis dari berbagai sumber dan literatur tentang permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dasar. Lalu, didapat kesimpulan bahwa permasalahan yang sering muncul pada proses pembelajaran PAI yakni terkait siswa yang sulit dalam memahami materi, media pembelajaran yang membosankan, kurangnya pengetahuan siswa dan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi serta pembelajaran yang kurang efektif.

Di era abad-21 yang semakin modern ini, pembelajaran tentu tidak lepas dari perkembangan teknologi. Maka dari itu, tentu peran teknologi sangat penting sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan tidak hanya teknologi yang penting, namun adanya fasilitas lainnya seperti jaringan internet, kuota, *handphone* dan juga laptop yang membantu dalam hal kelancaran proses pembelajaran.

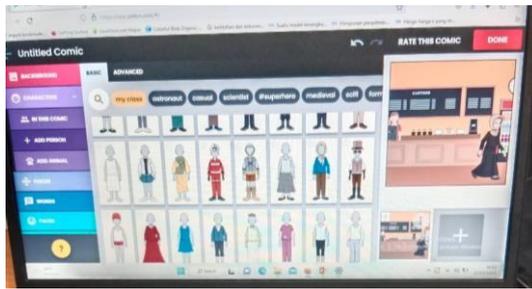
Kedua, mendeskripsikan tujuan. Dari hasil analisis permasalahan yang terkait dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan untuk menjadi alternatif dalam mengefektifkan pembelajaran. Selain itu, pengembangan dari media pembelajaran ini adalah sebagai bentuk inovasi dari proses pembelajaran.

Nama produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu *e-comic* ACER "(Audio Cerita)". Materi yang dimuat dalam *e-comic* ACER "(Audio Cerita)" adalah materi Pendidikan Agama Islam yang terdapat dalam KD semester 2 untuk siswa kelas V sekolah dasar. Dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran juga kualitas siswa.

Ketiga, mendesain produk media pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan dalam perancangan adalah penentuan isi yang akan dimuat dalam *e-comic* yang akan dibuat oleh peneliti seperti materi, gambar-gambar, dan video penunjang materi. Setelah itu peneliti mencari materi dari berbagai sumber dan referensi melalui studi literatur. Peneliti juga menyesuaikan materi dengan KD dan kurikulum yang sudah ditentukan sebelumnya yang ada di kelas V sekolah dasar. Tahap selanjutnya yaitu proses mendesain *e-comic*. Peneliti menggunakan beberapa aplikasi dalam proses pembuatan dan pengeditan *e-comic* ini, seperti Canva, Pixton, Ispring Free 9 dan Voice Changer. Aplikasi-aplikasi ini dipilih sebab menyediakan fitur-fitur yang menunjang dalam pembuatan *e-comic*.



Gambar 1. Aplikasi Canva



Gambar 1. Aplikasi Voice Changer



Gambar 1. Aplikasi Pixton

Gambar 1. Aplikasi Ispring Free 9

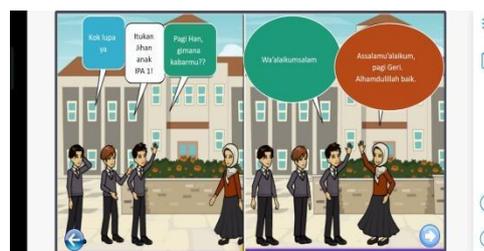
Keempat, uji coba produk. Peneliti melakukan pengujian *e-comic* ACER “(Audio Cerita)” kepada siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Sukamukti, Kabupaten Sumedang pada tanggal 11 Maret 2023. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba *e-comic* ini sebanyak 17 siswa. Pada uji coba ini kami memberitahu cara penggunaan dari *e-comic* tersebut serta menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam *e-comic* seperti tersedia video dan musik, materi pembelajaran dan komik itu sendiri.



Gambar 5. Fitur video musik



Gambar 6. Fitur materi pembelajaran



Gambar 6. Fitur komik

Kelima, evaluasi hasil ujicoba, pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah dibuat untuk memperoleh hasil yang optimal melalui saran dari partisipan, sebelum peneliti melakukan penelitian langsung ke SD Negeri Sukamukti, peneliti memperbaiki produk yang telah dibuat sebelumnya, dimana produk yang telah diciptakan sebelumnya hanya menggunakan suara audio dari rekaman orang dewasa tanpa di edit, namun dengan bantuan saran dari partisipan peneliti melakukan editing mengenai suara audio dengan cara mengedit suara rekaman jadi suara anak-anak, agar membuat siswa lebih menarik.

Keenam, mengkomunikasikan hasil uji coba. Peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba *e-book* dalam bentuk jurnal penelitian supaya dapat dibaca dan menjadi sarana penambah ilmu serta dapat dievaluasi oleh pembaca serta *reviewer* mengenai penelitian yang

telah dilakukan. Produk yang kami hasilkan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh para guru terutama guru PAI.

Setelah pengembangan produk selesai, diperoleh media pembelajaran e-comic yang memuat materi ikhlas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di Sekolah Dasar, selanjutnya dilakukan penilaian atau uji coba kelayakan terhadap produk. Tahap ini melakukan kegiatan penilaian dengan mengajukan angket dengan diberi arahan terlebih dahulu oleh peneliti mengenai prosedur penggunaan produk dan pengisian angket. Peneliti melakukan uji coba *e-comic* ACER "(Audio Cerita)" di SD Negeri Sukamukti yang berada di Kabupaten Sumedang. Tujuan dari uji coba *e-comic* ini yakni untuk mengetahui keberhasilan dari produk sebagai media pembelajaran untuk siswa, membantu siswa untuk memahami materi secara lebih jelas, membantu siswa agar terbiasa dengan inovasi pembelajaran, dan mengukur keefektifan dalam proses pembelajaran. Dari hasil angket, diperoleh data yang dapat digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk e-comic yang dikembangkan. Penilaian media mencakup penilaian kepraktisan produk yang dilihat dari respon guru dan siswa dengan menggunakan instrumen angket skala 4. Hasil penilaian kepraktisan produk dilihat dari respon guru dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 2. Angket penilaian guru

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kelompok kami?	4
2.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai materi apakah mudah dipahami?	3
3.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas warna produk kami?	4
4.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai Kualitas visualisasi animasi dari kelompok kami buat?	4
5.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai Efektivitas penggunaan produk kelompok kami dalam menumbuhkan sikap ikhlas bersedekah?	3
6.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai alur cerita dari produk kelompok kami buat?	4
7.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai Audio yang ada dalam produk kelompok kami buat?	4
8.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu setelah menggunakan produk kelompok kami sebagai media pembelajaran?	3
9.	Apakah Bapak/Ibu sebelumnya sering menggunakan media pembelajaran?	4
10.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu setelah menggunakan produk kelompok kami buat?	4
Jumlah skor		37
Persentase kevalidan		92,5%

Respon guru dibutuhkan untuk mengetahui penilaian terkait tingkat keefektifan produk e-comic ACER dalam pembelajaran. Persentase keefektifan media pembelajaran e-comic ACER yang diperoleh dari respon guru tergolong pada kategori sangat efektif dengan nilai sebesar 92.5%. Hal ini membuktikan bahwa guru menganggap produk pengembangan e-comic ACER mudah digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan, untuk melihat kepraktisan dari respon siswa dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 3. Angket penilaian siswa

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan memahami materi dalam produk.	98%	Sangat Efektif
2.	Kualitas rekaman audio yang jelas dan nyaman didengar.	88%	Sangat Efektif
3.	Komposisi warna pada gambar sangat menarik.	93%	Sangat Efektif

4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	98%	Sangat Efektif
5.	Dialog atau teks yang digunakan pada produk jelas.	94%	Sangat Efektif
6.	Kemenarikan produk yang kami buat dalam pembelajaran.	96%	Sangat Efektif
7.	Produk media pembelajaran yang disajikan bisa menambah semangat belajar.	98%	Sangat Efektif
8.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam produk dengan kehidupan sehari-hari.	96%	Sangat Efektif
Persentase Kepraktisan		95%	Sangat Efektif

Hasil dari penyebaran angket terhadap siswa diperoleh persentase keefektifan produk sebesar 95% yang tergolong pada kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan oleh guru dan siswa, maka diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan mudah dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar kelas 5.

Uji keefektifan produk ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat selama proses penelitian berlangsung. Siswa terlihat antusias dan berpartisipasi secara aktif selama proses penelitian. Tidak hanya itu, siswa mampu menjawab dengan benar beberapa pertanyaan yang diajukan secara spontan oleh peneliti.

SIMPULAN

Desain media pembelajaran yang cocok untuk karakteristik peserta didik atau siswa-siswi SD salah satunya adalah yaitu media pembelajaran berbentuk Komik. Produk media pembelajaran e-comic ACER (Audio Cerita) merupakan suatu desain media pembelajaran yang memadukan antara unsur visual dan audio dengan muatan konten isi materi yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Kelas 5 yakni berkaitan dengan sikap ikhlas dalam bersedekah. Berdasarkan hasil uji validasi desain produk media pembelajaran ACER (Audio Cerita) kepada berbagai pihak yang menjadi sasaran dari pembuatan produk ini yakni diantaranya kepada Siswa dan Guru PAI SD diperoleh hasil bahwa penggunaan produk media pembelajaran ACER mendapatkan penilaian dari Guru sebesar 92,5 % dan hasil penilaian siswa diperoleh hasil yakni sebesar 95% dari total 17 orang siswa yang memberikan penilaian dengan kategori tafsiran Sangat Efektif. Dengan demikian produk media pembelajaran e-comic ACER ini dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran khususnya terkait dengan topik-topik pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang luar biasa kepada guru-guru dan juga siswa kelas V SD Negeri Sukamukti yang bersedia memberikan waktunya untuk membantu serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., D. Kurnia, and D. Djuanda. 2019. "The Impact of Information Technology on the Awareness of Parents and High School Students to Pursue the Higher Education." *Journal of Physics: Conference Series* 1318(1):0–7. doi: 10.1088/1742-6596/1318/1/012029.
- Aeni, Ani Nur, Dwina Aprilia, Nur Amalia Putri, and Adelia Afriyanti. 2022. "Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart Dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later Dalam Pandangan Ekonomi Islam Sebagai Sarana Edukatif Bagi Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22(2):1041. doi: 10.33087/jjubj.v22i2.2258.

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. 2022. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." 11:1835–52.
- 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.
- Dewi, Wita Puspita, Dinda Aulia Ramadhiani, Kania Mukarromah, Meisa Rahayu, and Ani Nur Aeni. 2022. "Efektifitas Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Guru." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1):82–93.
- Eza Okhy Awalia Br Nasution, Listika Putri Lestari Nasution, Minda Agustina, and Khairina Tambunan. 2022. "Pertumbuhan Ekonomi Dalam Perspektif Islam." *Journal of Management and Creative Business* 1(1):63–71. doi: 10.30640/jmcbus.v1i1.484.
- Fitri, Aliya Salsabilla, Ani Nur Aeni, and Rana Gustian Nugraha. 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. doi: 10.35931/am.v7i1.1756.
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):5268–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3043.
- J. Ellis, Timothy, and Yair Levy. 2010. "A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods." *Proceedings of the 2010 InSITE Conference* (January 2010):107–18. doi: 10.28945/1237.
- Khoerunajah, Nisa, Farah Nur Fadhilah, Aning Novita, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak 'Sabelak' Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Kelas Ii." *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 3(1):71–81. doi: 10.47625/fashluna.v3i1.364.
- Pratiwi, Wulandari, and Riza Yonisa Kurniawan. 2013. "Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 1(3):1–16.
- Puspita, Wina, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M. Ilham Firdaus, and Ani Nur Aeni. 2022. "Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(3):3612–23. doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2682.
- Qalam, Al, and Jurnal Ilmiah. 2022. "PEMANFAATAN E – BOOK JENIS WOW (WORLD OF WEDDING) UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PERNIKAHAN DALAM ISLAM DI KALANGAN MAHASISWA Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Rifal Adireza Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Detya Eka Nurwanty Putri Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Risma Utari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Abstrak Diridhoi Oleh Allah SWT , Dan Dari Pernikahanlah Nantinya Terwujud Sebuah Keluarga Yang Bahagia . Yang Memanfaatkan Lafadz Nikh Atau Tazwj . Nikh Menunjukkan Pernikahan , Sedangkan Aqd Keluarga Yang Bahagia Dan Kekal ." 16(5):1721–30.
- Safitri, Intan Ghaida, Universitas Pendidikan Indonesia, Atep Sujana, Universitas Pendidikan Indonesia, Ani Nur Aeni, and Universitas Pendidikan Indonesia. 2023. "Lectura : Jurnal Pendidikan." 14:111–25.
- Saputro, Dwi, Anip. 2015. "Aplikasi Komik Sebagai Media." *Muaddib* 05(ISSN 2088-3390):01. Semarang, Universitas Terbuka, and Universitas Muria Kudus. 2020. "PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Info Artikel Abstrak." 10.
- Subroto, Erlanda Nathasia, Abd. Qohar, and Dwiyana Dwiyana. 2020. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5(2):135. doi: 10.17977/jptpp.v5i2.13156.

- Sunreni. 2019. "Pengertian Dinul Islam Dan Ekonomi Islam." *Dienul Islam Dan Ekonomi Islam* 2.
- Supriatna, Alliyah Putri, Lintang Pandu Kusuma, Putri Indah Sari, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Zepetto Edukatif ODOT (One Day One Thousand) Untuk Menumbuhkan Kebiasaan Bersedakah Siswa SD Kelas 6." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1204. doi: 10.35931/am.v6i4.1112.
- Tiliouine, Habib. 2014. "Happiness in Islam." *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* 5(1):2662–67. doi: 10.1007/978-94-007-0753-5_1544.