

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI ROMLI AFIFAH MATERI ISRA' MI'RAJ
DI KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

OLEH

AMELIA NUR ROCHIM

NIM. 210101110096



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI ROMLI AFIFAH MATERI ISRA' MI'RAJ
DI KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Amelia Nur Rochim

NIM. 210101110096



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra’ Mi’raj” oleh Amelia Nur Rochim dengan NIM 210101110096 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Faridatun Nikmah, M.Pd.

NIP. 198912152019032019

Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I.

NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 21 April 2026

Faridatun Nikmah, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Amelia Nur Rochim

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang
di Malang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

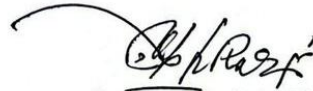
Nama : Amelia Nur Rochim
NIM : 210101110096
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik
Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Kelas IV MI Materi Isra' Mi'raj.

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 21 April 2026

Dosen Pembimbing

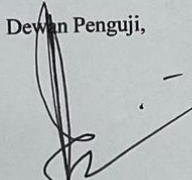


Faridatun Nikmah, M.Pd.
NIP. 198912152019032019

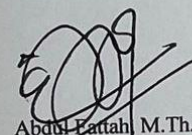
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra’ Mi’raj di Kabupaten Malang”** oleh **Amelia Nur Rochim** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 02 Juni 2026.

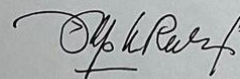
Dewan Penguji,


Prof. Dr. H. Baharuddin, M. Pd.I
NIP. 195612311983031032

Penguji Utama


Abdul Fatah, M.Th.I
NIP. 198609082015031003

Ketua


Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019

Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amelia Nur Rochim

NIM : 210101110096

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa kelas IV MI Romli Afifah materi Isra' Mi'raj

Email : amelianurrachim.24@gmail.com

Dosen Pembimbing : Faridatun Nikmah, M.Pd.

NIP : 198912152019032019

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik kepenulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa unsur paksaan pihak manapun.

Malang, 21 April 2026

Hormat saya



Amelia Nur Rochim

NIM.210101110096

LEMBAR MOTO

“Menjadi pendidik bukan hanya tentang mengajar, tapi tentang terus belajar,
bertumbuh, dan menyesuaikan diri dengan zaman tanpa kehilangan nilai
membimbing setiap jiwa yang bertumbuh.”

(Amelia Nur Rochim)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala kemudahan yang telah dianugerahkan-Nya dalam setiap tahapan penyelesaian karya ini. Shalawat beserta salam tak henti tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang melalui perjuangan dan pengorbanan beliau, peneliti dapat menempuh perjalanan akademik ini hingga tuntas dan memperoleh hasil yang diharapkan. Karya ini dipersembahkan dengan penuh rasa cinta dan hormat kepada:

1. Ibu Purwaningsih dan Bapak Koko Sunarko, orang tua tercinta, sebagai wujud terima kasih atas curahan doa, kasih sayang, semangat, serta dukungan yang tak pernah berhenti mengalir.
2. Kakak-kakak tersayang, Dewi Rizky Rachim, Lila Nur Rachim, Maulidya Rahma, dan Adelia Nur Rachim, yang tak pernah absen memberikan semangat, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan tugas akhir berlangsung.
3. Keluarga besar Pendawi, yang kehadirannya, baik dari dekat maupun dari jauh, selalu menjadi sumber kekuatan melalui doa dan dukungan yang tulus.
4. Keluarga besar PAI H, yang telah menjadi bagian tak tergantikan dalam perjalanan menimba ilmu, serta senantiasa hadir dengan dukungan, semangat, dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penghargaan yang setinggi-tingginya juga disampaikan kepada seluruh guru, ustadz/ustadzah, serta dosen yang telah mendedikasikan waktu dan ilmunya dalam membimbing dan mengarahkan peneliti sepanjang proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur senantiasa dipersembahkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya yang menjadi landasan utama terselesaikannya penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra' Mi'raj di Kabupaten Malang" tepat sesuai dengan waktu yang ditentukan. Shalawat dan salam senantiasa disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw., sosok agung yang telah menjadi pelopor perjalanan umat manusia dari kegelapan menuju cahaya melalui risalah Islam yang beliau emban.

Karya ilmiah ini disusun sebagai pemenuhan kewajiban akademik guna meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa setiap karya ilmiah pada hakikatnya tidak pernah benar-benar sempurna; masih terdapat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, masukan berupa kritik maupun saran yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini ke depannya.

Keberhasilan penyelesaian tugas akhir ini tidak dapat dilepaskan dari keterlibatan banyak pihak yang telah memberikan kontribusi nyata, baik berupa dukungan langsung maupun bentuk bantuan lain yang turut bermakna dalam perjalanan ini. Atas dasar itulah, dengan segenap ketulusan hati, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh jajaran staf, atas kepemimpinan dan fasilitas akademik yang telah diberikan.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, atas dukungan kelembagaan yang diberikan selama proses studi.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh dosen Program Studi PAI, atas bimbingan akademik yang diberikan selama masa perkuliahan.
4. Faridatun Nikmah, M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu serta mencurahkan ilmu dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ainatul Mardhiyah, M.Cs., selaku dosen yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Endah Damayanti, MT., selaku validator desain media pembelajaran, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian serta saran terhadap desain media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
7. Prof. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag., selaku validator materi media pembelajaran, atas kesediaan beliau dalam memberikan penilaian dan

masuk terhadap substansi materi yang termuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

8. Saifudin Zuhri, S.Pd., selaku guru kelas sekaligus pengampu mata pelajaran SKI kelas IV MI Romli Afifah, yang telah banyak memberikan kemudahan akses penelitian di kelas serta bersedia menjadi validator pembelajaran atas media yang dikembangkan.
9. Seluruh civitas akademika MI Romli Afifah, yang telah membuka pintu dengan hangat, memberikan kesempatan, serta memberikan berbagai bentuk bantuan selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
10. Seluruh pihak yang turut memberikan kontribusi dan dukungan dalam perjalanan studi hingga tahap penyelesaian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun tetap dikenang dengan penuh rasa terima kasih.

Harapan tulus disampaikan agar karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi berbagai pihak yang membutuhkan, sekaligus menjadi rujukan yang berdaya guna bagi para peneliti yang hendak mengkaji topik serupa di masa mendatang.

Malang, 22 April 2026

Amelia Nur Rochim

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xix
مستخلص البحث	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Pengembangan.....	11
E. Spesifikasi Produk.....	12
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
H. Originalitas Penelitian.....	16
I. Definisi Operasional	23

BAB II.....	25
KAJIAN PUSTAKA.....	25
A. Media Pembelajaran.....	25
1. Pengertian Media Pembelajaran	25
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	29
3. Fungsi Media Pembelajaran	32
4. Karakteristik Media Pembelajaran	34
B. Komik Digital Interaktif.....	36
1. Komik Digital.....	36
2. Komik Digital Interaktif	40
C. Hasil Belajar.....	42
1. Pengertian Hasil Belajar	42
2. Indikator Hasil Belajar	45
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	47
D. Materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.	50
BAB III	56
METODE PENELITIAN.....	56
A. Pendekatan Penelitian Pengembangan.....	56
B. Model Pengembangan.....	58
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	59
D. Uji Coba	64
BAB IV	90
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	90
A. Proses Pengembangan.....	90
1. Analisis (Analyze).....	90
2. Desain (Design).....	94
3. Pengembangan (Development)	100
4. Penerapan (Implementation)	108
5. Evaluasi (Evaluation)	110
B. Penyajian Data Validitas Uji Produk	111
BAB V.....	136
PEMBAHASAN	136

A. Prosedur Pengembangan Media Komik Digital Interaktif.....	136
B. Keefektifan Media Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	140
BAB VI	150
PENUTUP	150
A. Simpulan	150
B. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	68
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi	70
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Ahli Pembelajaran	72
Tabel 3. 4 Angket Siswa	74
Tabel 3. 5 Tingkat Kevalidan.....	83
Tabel 3. 6 Klasifikasi Rentang Nilai N-Gain	85
Tabel 3. 7 Kriteria Kemenarikan Media	89
Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran.....	96
Tabel 4. 2 Tabel Perancangan Media	97
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media	112
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media	114
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	115
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Materi	117
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	118
Tabel 4. 8 Komentar dan saran ahli pembelajaran	119
Tabel 4. 9 Hasil Lembar Angket Siswa	121
Tabel 4. 10 Kriteria Interpretasi Skor Lembar Angket Siswa	122
Tabel 4. 11 Hasil Uji Pre-test dan Post-test	123
Tabel 4. 12 Hasil Belajar dalam Uji Normalitas Gain	125
Tabel 4. 13 Klasifikasi N-Gain	126
Tabel 4. 14 Hasil Pre-test dan Post-Test	128
Tabel 4. 15 Statistik Deskriptif	128
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas	130
Tabel 4. 17 Tabel Ranks	131
Tabel 4. 18 Tes Statistik.....	132
Tabel 4. 19 Saran dan Masukan Validator	133
Tabel 4. 20 Revisi Ahli Media	134
Tabel 4. 21 Revisi Ahli Materi.....	135
Tabel 4. 22 Revisi Ahli Pembelajaran	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	55
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE.....	59
Gambar 4. 1 Pembuatan Cover pada Aplikasi Canva	103
Gambar 4. 2 Pembuatan Petunjuk penggunaan, Tujuan Pembelajaran	103
Gambar 4. 3 Pembuatan Isi Komik	104
Gambar 4. 4 Game Edukasi	104
Gambar 4. 5 Tampilan Depan	105
Gambar 4. 6 Tampilan Menu	105
Gambar 4. 7 tampilan petunjuk penggunaan, Tujuan Pembelajaran	106
Gambar 4. 8 Tampilan Komik	106
Gambar 4. 9 Tampilan Evaluasi dalam Amplop	107
Gambar 4. 10 Game Edukasi	107
Gambar 4. 11 Siswa Menjelaskan Ulang Materi	110
Gambar 4. 12 Sebelum Revisi Ahli Media 1	134
Gambar 4. 13 Sesudah Revisi Ahli Media 1	134
Gambar 4. 14 Sebelum Revisi Ahli Media 2	135
Gambar 4. 15 Sesudah Revisi Ahli Media 2	135
Gambar 4. 16 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	135
Gambar 4. 17 Setelah Revisi Ahli Materi	135
Gambar 4. 18 Sebelum Revisi Ahli Pembelajaran.....	136
Gambar 4. 19 Setelah Revisi Ahli Pembelajaran	136

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = D	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ' (Alif)	ء = A
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
أو = û
اي = î

ABSTRAK

Rochim, Amelia Nur, 2026. *Pengembangan Media pembelajaran berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra' Mi'raj di Kabupaten Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Faridatun Nikmah, M.Pd.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Romli Afifah khususnya pada materi Isra' Mi'raj masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang kurang variatif, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Kondisi ini diperkuat oleh nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) yang menunjukkan sejumlah siswa belum memenuhi KKM, serta karakteristik peserta didik kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan media yang visual, kontekstual, dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif serta memperkuat pemahaman siswa sesuai perkembangan usia mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj, dan (2) menganalisis efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Romli Afifah.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap berurutan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas IV B MI Romli Afifah yang ditetapkan melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes dalam bentuk pre-test dan post-test, dan dianalisis menggunakan uji N-Gain serta uji Wilcoxon Signed-Rank Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan capaian validasi sebesar 95% dari tiga validator. Respons siswa terhadap media mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Efektivitas media terbukti melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 67 pada pre-test menjadi 86 pada post-test dengan N-Gain sebesar 0,57 kategori sedang, serta hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, media komik digital interaktif dinyatakan layak dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran SKI materi Isra' Mi'raj.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik digital Interaktif, Hasil belajar

ABSTRACT

Rochim, Amelia Nur. 2026. *Development of Interactive Digital Comic-Based Learning Media to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MI Romli Afifah on the Isra' Mi'raj Material at Malang*. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Faridatun Nikmah, M.Pd.

Islamic Cultural History (SKI) learning at MI Romli Afifah, particularly on the topic of Isra' Mi'raj, remains dominated by conventional lecture-based methods with limited media variation, resulting in low student interest and poor learning outcomes. This is further evidenced by End-of-Semester Summative Assessment (SAS) scores indicating that several students have not met the minimum competency standard, alongside the characteristics of fourth-grade learners who are at the concrete operational stage and require visual, contextual, and interactive media. Therefore, innovative instructional media is needed to encourage active student engagement and strengthen comprehension in line with their developmental stage.

This study aims to: (1) analyze the developmental stages of interactive digital comic-based learning media on the topic of Isra' Mi'raj, and (2) analyze the effectiveness of such media in improving the learning outcomes of fourth-grade students at MI Romli Afifah.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which encompasses five sequential phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 13 fourth-grade students of class IV B at MI Romli Afifah, selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and pre-test and post-test assessments, and analyzed using the N-Gain formula and the Wilcoxon Signed-Rank Test.

The results reveal that the interactive digital comic media achieved a remarkably high feasibility level with a validation score of 95% from three validators. Student responses toward the media reached 86%, categorized as very good. The effectiveness of the media was empirically substantiated through an increase in students' average scores from 67 on the pre-test to 86 on the post-test, with an N-Gain score of 0.57 classified as moderate, and Wilcoxon test results indicating a significant difference. The improvement was not limited to the cognitive domain alone but also encompassed students' affective and psychomotor development. Accordingly, interactive digital comic-based learning media is declared both feasible and effective as an alternative instructional medium for SKI lessons on the topic of Isra' Mi'raj.

Keywords: Development, Interactive Digital Comics, Learning Outcomes.

مستخلص البحث

روخيم، أميليا نور. ٢٠٢٦. تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الكوميك الرقمي التفاعلي لتحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في مدرسة روملي عفيفة الابتدائية الإسلامية في مادة الإسراء والمعراج بمنطقة مالانج. رسالة جامعية، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: فريدة النعمة، ماجستير

لا يزال تدريس مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في مدرسة روملي عفيفة الابتدائية، ولا سيما في موضوع الإسراء والمعراج، يعتمد على أسلوب المحاضرة مع محدودية في استخدام الوسائل التعليمية، مما أدى إلى انخفاض اهتمام الطلاب وتراجع نتائج تعلمهم. ويتجلى ذلك في نتائج الاختبار التلخيصي النهائي التي تُظهر أن عددًا من الطلاب لم يبلغوا الحد الأدنى لمعايير الكفاءة، فضلًا عن أن طلاب الصف الرابع يمرون بمرحلة العمليات الحسية المحسوسة التي تستدعي وسائل تعليمية بصرية وسياقية وتفاعلية. لذا، باتت الحاجة ملحة إلى ابتكار وسائل تعليمية تُعزز مشاركة الطلاب الفعالة وتُثَقِّو فهمهم بما يتناسب مع مرحلتهم التطورية.

يهدف هذا البحث إلى: (١) بحث مراحل تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الكوميك الرقمي التفاعلي في موضوع الإسراء والمعراج، و(٢) تحليل مدى فاعليتها في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في مدرسة روملي عفيفة.

اعتمد هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE الذي يتضمن خمس مراحل متتالية: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. تكوّنت عينة البحث من ١٣ طالبًا من الصف الرابع (ب) في مدرسة روملي عفيفة، تم اختيارهم بأسلوب أخذ العينات الهادفة. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والاستبيان، والتوثيق، والاختبارين القبلي والبعدي، وحُللت البيانات باستخدام معادلة $N-Gain$ واختبار ويلكوكسون للرتب الموقّعة.

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة الكوميك الرقمي التفاعلي حققت درجة صلاحية مرتفعة جدًا بلغت ٩٥٪ من ثلاثة محكّمين. كما أبدى الطلاب استجابات إيجابية بنسبة ٨٦٪. وأثبتت الوسيلة فاعليتها من خلال ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٦٧ في الاختبار القبلي إلى ٨٦ في الاختبار البعدي، بمعامل $N-Gain$ بلغ ٠,٥٧، ضمن فئة المتوسط، مع وجود فرق دال إحصائيًا وفق اختبار ويلكوكسون. ولم يقتصر هذا التحسن على الجانب المعرفي، بل شمل أيضًا الجانبين الوجداني والمهاري. وتدلل هذه النتائج على أن وسيلة الكوميك الرقمي التفاعلي فعالة ومناسبة كبديل تعليمي في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، خاصة في موضوع الإسراء والمعراج.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الكوميك الرقمي التفاعلي، نتائج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam membantu guru mempersiapkan dan mengelola proses belajar mengajar secara lebih terarah.¹ Media tidak semata-mata berfungsi sebagai elemen tambahan, melainkan juga menempati posisi sebagai jembatan utama yang menghubungkan rancangan pembelajaran dengan pengalaman belajar yang dialami langsung oleh siswa. Melalui kehadiran media, target pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat diwujudkan dengan lebih efisien, sebab siswa mampu menyerap materi lewat tampilan yang lebih visual, nyata, dan bersifat dua arah.² Keberadaan media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis, yakni menjembatani kesenjangan antara gagasan-gagasan yang bersifat abstrak dengan kemampuan pemahaman siswa, sehingga konsep yang semula sulit dijangkau secara kognitif dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dicerna.

Penggunaan media dalam pembelajaran pada dasarnya bertumpu pada kemampuannya untuk menjembatani kompleksitas konsep dengan pemahaman siswa. Melalui pendayagunaan unsur visual, audio, maupun

¹ Nayyaroh Khoriiidah, Salsabila Arzeki, and Munawir Munawir, "Analisis Profesionalisme Guru Dalam Implementasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 13, no. 2 (2025): 168–78.

² Fitria Nurul Aulia, Sitti Areni, and Susilo Bambang Yudhiono, "Pemanfaatan Teknologi Dan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 419–31, <https://doi.org/10.61722/jmia>.

keterlibatan langsung, penyederhanaan materi yang bersifat abstrak atau rumit menjadi jauh lebih memungkinkan, sehingga proses penyerapan informasi oleh peserta didik pun berlangsung lebih efektif.³ Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa daya tarik dan sifat interaktif suatu media memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan belajar. Tampilan yang dirancang secara menarik terbukti mendorong partisipasi aktif peserta didik, sekaligus menumbuhkan motivasi yang lebih kuat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.⁴

Berdasarkan pertimbangan tersebut, pengembangan media tidak dapat dilakukan secara seragam. Kesesuaian antara karakteristik materi yang dibelajarkan dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik menjadi landasan utama yang harus diperhatikan agar media yang dihasilkan benar-benar fungsional dan tepat sasaran. Media yang dirancang selaras dengan gaya belajar siswa dan relevan dengan konteks pembelajaran akan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih menyeluruh, sekaligus meminimalkan timbulnya sikap kurang antusias selama proses belajar berlangsung.⁵

Upaya tersebut sejalan dengan cita-cita pendidikan dalam perspektif Islam yang menempatkan ilmu pengetahuan dan kedalaman pemahaman sebagai pilar utama peradaban manusia, sebagaimana Allah telah tegaskan melalui firman-Nya dalam QS. Al-'Alaq: 1–5:

³Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa, 1st ed. (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

⁴ Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, and Susilaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90.

⁵ Syahmi, Ulfa, and Susilaningsih.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ

بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.⁶

Firman Allah tersebut mengaskan akan pentingnya proses pembelajaran dan peran pengetahuan sebagai landasan utama kehidupan manusia. Selain itu, kewajiban menuntut ilmu juga ditegaskan melalui sabda Rasulullah SAW dalam hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim." (HR. Ibnu Majah No. 224)⁷

Hadis ini memperkuat bahwa belajar dan mencari ilmu bukan hanya sebuah pilihan bagi seorang muslim melainkan kewajiban, laki-laki dan perempuan, mencakup ilmu agama maupun ilmiah yang bermanfaat bagi umat. Ayat dan hadis tersebut memperkuat bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban sekaligus kebutuhan. Maka, pengembangan media pembelajaran sejalan dengan tujuan pendidikan Islam, yakni menghadirkan proses belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermanfaat.

⁶⁶ Kementerian Agama, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya," Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019, (96) 1-5.

⁷ F Rahmawati, *Menuju Pribadi Mulia: Kumpulan Pidato Tema Religius, Berhias Pantun, Dan Bersifat Mengajak Kebajikan*, 1st ed. (Pekalongan: Penerbit NEM, 2024), 107-110.

Dalam perspektif psikologi pendidikan, penentuan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan tahapan perkembangan peserta didik. Anak-anak yang berada pada jenjang sekolah dasar dengan rentang usia 6 hingga 12 tahun, menurut Jean Piaget sebagaimana dikutip dalam karya Maryana, tengah memasuki fase perkembangan kognitif yang dikenal sebagai tahap operasional konkret. Pada periode ini, pemahaman anak akan jauh lebih optimal apabila disampaikan melalui objek nyata atau visualisasi berupa gambar yang mampu menggambarkan konsep-konsep abstrak secara lebih mudah dipahami.⁸

Hal ini menjelaskan mengapa anak-anak akan lebih terbantu dengan adanya media visual seperti gambar, animasi, maupun komik. Dengan demikian, seorang pendidik harus memverifikasi media yang dibuat relevan dengan materi pelajaran dan karakteristik unik pelajar. Dengan pendekatan ini, tujuan guru tercapai yakni memfasilitasi transfer ilmu sekaligus mengerek (meningkatkan) mutu (kualitas/efektivitas) proses belajar.

Dari hal tersebut terlihat bahwa peran media semakin penting karena tidak semua konsep pembelajaran dapat dijelaskan dengan ceramah semata, visualisasi dan interaksi juga diperlukan agar siswa benar-benar memahami materi. Di era teknologi 5.0 saat ini, hampir semua siswa telah memiliki *smartphone*. Situasi tersebut sesungguhnya menjadi ruang yang sangat potensial bagi para pendidik dalam mengintegrasikan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis digital yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung.

⁸ Maryana, *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*, 1st ed. (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024).

Namun, pemanfaatan teknologi juga memiliki tantangan. Intan, menemukan bahwa konsentrasi siswa saat menerima penjelasan guru hanya sekitar 40%,⁹ sehingga para tenaga pengajar didorong, bahkan dipaksa, agar lebih inovatif dalam menggunakan berbagai sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guna menciptakan media interaktif dan menarik, seperti simulasi atau animasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar.¹⁰

Sayangnya, banyak guru yang masih menghadapi kendala dalam mengoperasikan media berbasis teknologi, baik dari segi keterbatasan perangkat, konektivitas, maupun biaya. Maka dari itu, institusi pendidikan perlu memberikan pelatihan dan dukungan berkelanjutan agar kompetensi digital guru dapat terus berkembang. Kemitraan yang erat antara institusi pendidikan, otoritas pemerintah, dan organisasi profesi memegang peranan krusial dalam membentuk kompetensi guru secara menyeluruh. Hal ini bukan sekadar menyangkut penguasaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, melainkan juga mencakup kemampuan merancang dan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran kontemporer yang benar-benar responsif terhadap dinamika kebutuhan peserta didik masa kini.¹¹

Kondisi tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), pendekatan tradisional seperti ceramah seringkali membuat suasana kelas menjadi monoton sehingga siswa kehilangan motivasi dan

⁹ Intan Wulandari Laraswati, "Penerapan Teknik Kuis Tim Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 2 Penpen Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon," *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 2, no. 3 (2022): 325–33, <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1442>.

¹⁰ Laily Aprilia Nur Fauziah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Dan Kolaborasi Nusantara* 06, no. 2 (2025): 201–17.

¹¹ Imelda Meyvita et al., "Membangun Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar Dalam Menyambut Pendidikan Berkualitas," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 02 (2025): 1–23.

tidak mampu memahami materi secara mendalam. Meskipun demikian, terdapat tantangan dalam proses transfer ilmu, yaitu persepsi siswa yang menganggap materi SKI sebagai materi yang kering, monoton, dan tidak menarik. Hal ini secara langsung menghambat semangat dan kegairahan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.¹²

Di samping itu, dalam sebuah studi dilaporkan bahwa guru Sejarah Kebudayaan Islam sering menghadapi tantangan berupa kejenuhan belajar siswa. Kejenuhan ini umumnya muncul akibat metode pengajaran yang tidak bervariasi, materi yang terasa tidak relevan dengan kehidupan siswa, serta minimnya kapasitas pendidik untuk menyesuaikan atau memodifikasi materi pembelajaran agar selaras dengan ketertarikan dan kebutuhan spesifik peserta didik juga menjadi faktor pendorong.¹³

Dalam konteks ini, pendidik memegang peranan esensial untuk merancang suasana belajar yang atraktif dan berorientasi pada makna. Dengan demikian, guru diwajibkan untuk berinovasi secara berkelanjutan, salah satunya dengan mengoptimalkan pemanfaatan beragam media pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dan terbaru (inovatif) merupakan jalan keluar (solusi) efektif untuk mengatasi isu utama, yakni minimnya motivasi belajar peserta didik. Selain menciptakan iklim kelas yang nyaman dan menggembirakan, media yang menarik juga berpotensi

¹² Dafril Dafril et al., “SKI Learning Transformation: Optimizing Learning Results Through Singing Methods at MTsN 1 City of Padang,” *Ruhama : Islamic Education Journal* 8, no. 1 (2025): 1–14, <https://doi.org/10.31869/ruhama.v8i1.6560>.

¹³ Nerisha Putri Arviana, “Optimizing SKI Learning through Inquiry, Affective and Contextual Approaches at Medan Amplas Islamic Education Park Madrasah,” *As-Salam: Journal Islamic Social Sciences and Humanities* 2, no. 1 (2024): 155–66.

signifikan untuk meningkatkan mutu proses belajar di ruang kelas serta capaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan jurnal Noptario dkk., media pembelajaran dikatakan menarik apabila mampu mendorong munculnya keingintahuan dan memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru, sehingga menumbuhkan motivasi belajar mandiri serta keaktifan siswa. Kondisi ini menjadi semakin relevan untuk diperhatikan, mengingat Generasi Alpha dikenal memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan mudah kehilangan minat. Oleh sebab itu, dibutuhkan keberagaman media pembelajaran yang mampu mempertahankan semangat dan keterlibatan mereka sepanjang proses belajar berlangsung.¹⁴

Temuan dari kegiatan observasi yang dilakukan di MI Romli Afifah mengungkapkan adanya persoalan mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran SKI di kelas IV, khususnya berkaitan dengan capaian hasil belajar peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Kondisi ini tercermin secara konkret melalui data nilai Sumatif Akhir Semester (SAS), di mana masih terdapat sejumlah peserta didik yang perolehan nilainya berada di bawah ambang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni sebesar 72. Lebih jauh, fenomena tersebut sekaligus menunjukkan adanya kesenjangan. Meskipun sebagian peserta didik berhasil meraih nilai yang memuaskan, tidak sedikit pula yang memperoleh hasil jauh di bawah standar ketuntasan, bahkan terdapat siswa dengan perolehan nilai serendah 26 dan 34, serta nilai 66 dan

¹⁴ Noptario and Andi Prastowo, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Prinsip Kreatif Dan Menarik Di Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 07, no. 02 (2022): 754–63.

70 yang juga belum berhasil memenuhi ambang batas yang dipersyaratkan. Keadaan ini mengisyaratkan bahwa penguasaan peserta didik terhadap materi SKI masih belum merata dan perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

Rendahnya capaian belajar tersebut turut diperkuat oleh minimnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran SKI, sebagaimana tergambar dari hasil angket yang telah disebarkan. Di samping itu, pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran mengungkapkan bahwa kegiatan belajar mengajar SKI masih bertumpu pada metode ceramah dengan buku paket sebagai rujukan utama. Keterbatasan dalam ragam media yang dimanfaatkan selama proses pembelajaran, ditambah dengan belum optimalnya integrasi teknologi digital, berdampak langsung pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini turut memicu munculnya kejenuhan belajar sekaligus menyulitkan pemahaman terhadap mata pelajaran SKI, yang secara inheren mengandalkan penyampaian naratif dan menuntut kemampuan peserta didik untuk mengikuti kronologi peristiwa sejarah secara sistematis.¹⁵

Lebih lanjut, karakteristik siswa kelas IV MI yang sedang berada pada tahap operasional konkret mengindikasikan bahwa mereka cenderung lebih mudah menyerap materi pelajaran apabila disajikan melalui media yang bersifat visual, kontekstual, serta melibatkan interaksi aktif. Akan tetapi, kondisi pembelajaran yang berlangsung saat ini dinilai belum mampu memenuhi kebutuhan tersebut secara menyeluruh dan maksimal.

¹⁵ Obsevasi dan angket dengan Siswa kelas IV, Hari Jumat, 02 Desember 2025, pukul 08.00-08.30, di ruang kelas IV MI Romli Afifah di Kabupaten Malang.

Dalam konteks pencarian solusi atas permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dipandang sebagai salah satu pendekatan yang layak untuk dipertimbangkan. Relevansi media ini dalam dunia pendidikan bukan tanpa dasar, berbagai kajian empiris telah memberikan bukti konkret mengenai keberhasilannya. Hal ini sejalan dengan temuan Lailatul, yang dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan komik digital berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sekaligus mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menggugah minat.¹⁶

Bukti lain ditunjukkan oleh Angel, yang menemukan bahwa format komik digital flipbook mampu mendongkrak minat dan pencapaian akademik siswa.¹⁷ Selain itu, temuan Ramadani, membuktikan bahwa penggunaan komik digital berbasis webtoon berhasil meningkatkan motivasi belajar.¹⁸

Penguatan lebih lanjut datang dari Nur Fitri, yang melaporkan bahwa e-komik meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar.¹⁹ Sementara

¹⁶ L I'zaati, "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah ...," *Thesis: Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.*, 2024, 1–198, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/73861>.

¹⁷ Angel Careza, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Mengenal Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Viii Mts Al-Khoirot," *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2023, <http://etheses.uin-malang.ac.id/54592/1/18130049.pdf>.

¹⁸ Ramadani Nurul Falah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda Di Tanah Nusantara Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Pacitan," *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, no. Table 10 (2024): 4–6, <http://etheses.uin-malang.ac.id/67323/1/200102110009.pdf>.

¹⁹ Nur Fitria Mahdiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP Ma'arif Batu.," *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2021, <http://etheses.uin-malang.ac.id/28769/1/17110113.pdf>.

Muhammad, menyoroti kontribusi positif media komik pembelajaran terhadap prestasi akademis siswa.²⁰

Berdasarkan berbagai keunggulan yang telah dipaparkan, media pembelajaran komik digital interaktif berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga praktis karena tidak membutuhkan penjelasan yang panjang dan rumit. Media ini sekaligus membantu siswa dalam memahami kosakata, dialog, maupun substansi materi secara lebih mudah dan terarah. Bertolak dari pemaparan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang kemudian dikemas dan disajikan melalui platform Google Sites. Kehadiran media ini diharapkan dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi, sekaligus membuka peluang bagi siswa untuk memahami pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik, mudah dicerna, dan dapat diakses kapan pun tanpa terbatas ruang dan waktu. Fenomena inilah yang pada akhirnya mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan fokus merancang media pembelajaran berbasis komik digital interaktif, yang secara khusus bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI dalam pokok bahasan Isra' Mi'raj.

²⁰ Muhammad Fathurrizal Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sejarah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP AN-Nur Bululawang," *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* 53, no. 1 (2020): 1–9, <http://etheses.uin-malang.ac.id/25224/1/16130032.pdf>.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI materi Isra' Mi'raj?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI materi Isra' Mi'raj?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI materi Isra' Mi'raj.
2. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis komik digital interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI materi Isra' Mi'raj.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memperkaya wawasan sekaligus memperdalam pemahaman mengenai bagaimana materi pembelajaran dapat dirancang dengan memanfaatkan komik digital sebagai medium penyampaian dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah menyediakan inspirasi bagi guru dalam seleksi media pembelajaran yang lebih menarik.

Temuan yang diperoleh juga bermanfaat untuk memudahkan proses penyampaian materi dan menambah wawasan terkait implementasi teknologi guna mengembangkan media pengajaran yang lebih berhasil guna.

b. Bagi Siswa

Melalui hasil penelitian ini, hasil belajar siswa pada materi peristiwa Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui capaian nilai yang lebih optimal serta pemahaman materi yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan studi ini sebagai acuan untuk mengembangkan media ajar yang inovatif dan menarik. Hal ini berkontribusi besar pada dukungan profesionalisme guru dan peningkatan mutu penyampaian pembelajaran secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti

Bagi mahasiswa peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan untuk menerapkan teori media pembelajaran yang diperoleh selama perkuliahan. Pengalaman ini dapat memperdalam wawasan mereka serta meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk pengembangan media pengajaran di masa mendatang.

E. Spesifikasi Produk

Media Komik digital Interaktif pada SKI materi Isra' Mi'raj dikembangkan dalam bentuk format digital sebagai berikut:

1. Ketersediaan media komik dalam format digital memungkinkan proses distribusi dan pemanfaatannya dilakukan secara daring, sehingga siswa

tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu dalam mengaksesnya. Berbagai perangkat teknologi, mulai dari laptop hingga telepon pintar, dapat menjadi jembatan penghubung antara siswa dan materi pembelajaran tersebut. Menariknya, dalam praktik nyata di lapangan, telepon pintar justru menempati posisi yang paling dominan sebagai perangkat pilihan utama siswa dalam memanfaatkan media ini.

2. Media pembelajaran ini berisi tujuan pembelajaran, materi Isra' Mi'raj yang disajikan dalam bentuk komik digital, dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk game edukasi yang ditujukan untuk peserta didik kelas IV tingkat SD/MI.
3. Desain media pembelajaran dimulai dari cover, dilanjutkan dengan halaman tujuan pembelajaran, kemudian penyajian materi melalui komik, serta diakhiri dengan evaluasi berupa game edukasi *Educaplay*.
4. Pengembangan media komik digital interaktif dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk proses desain, sedangkan *Google Site* digunakan sebagai platform publikasi dalam bentuk web.
5. Media pembelajaran ini dibatasi pada bentuk komik digital interaktif berbasis online yang memuat:
 - a. Teks
 - b. Gambar (image statis)
 - c. Game edukasi.
6. Pengembangan media pembelajaran bertolak dari pemahaman bahwa kehadiran media dalam proses belajar-mengajar sejatinya berfungsi mempermudah guru dalam mengantarkan materi kepada siswa. Alih-alih menggantikan peran pendidik, media pembelajaran justru hadir

sebagai elemen penunjang yang memperlancar penyampaian informasi sekaligus memperjelas konsep yang sulit dipahami secara verbal. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa efektivitas pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada metode pengajaran, tetapi juga pada kualitas sarana yang digunakan untuk memediasi transfer pengetahuan. Dampak positif dari penggunaan media yang tepat tercermin dari berbagai aspek capaian belajar siswa mulai dari penguatan pemahaman konseptual, naiknya perolehan nilai, hingga meningkatnya kemampuan mereka dalam menyimpan informasi dan menghubungkan satu materi dengan materi lainnya secara lebih bermakna.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran menjadi latar belakang utama dikembangkannya produk ini. Di era digital yang terus berkembang pesat, relevansi antara sarana belajar dan kebutuhan peserta didik tidak lagi bisa diabaikan. Atas dasar itulah, pengembangan media berbasis komik digital dipandang sebagai langkah strategis yang perlu segera direalisasikan.

Pemilihan komik digital sebagai wahana penyampaian materi bukan tanpa alasan. Format ini dinilai efektif dalam mengemas konten pembelajaran secara ringkas namun tetap menarik, sekaligus memungkinkan interaktivitas yang tinggi dan kemudahan akses bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendekatan visual dan naratif dalam pembelajaran berpotensi mendorong peningkatan hasil belajar secara signifikan terutama sebagai respons atas stagnasi atau penurunan capaian

belajar yang kerap terjadi ketika proses pembelajaran masih bertumpu pada metode konvensional.

Secara lebih spesifik di lingkungan MI Romli Afifah, persoalan rendahnya minat belajar siswa masih menjadi tantangan yang nyata, yang salah satunya bersumber dari keterbatasan kemampuan membaca sebagian peserta didik, sehingga mereka kerap mengalami kesulitan dalam mengikuti dan memahami materi yang tingkat kompleksitasnya terus meningkat.

Kondisi ini semakin menegaskan pentingnya pengembangan media alternatif yang mampu membantu pemahaman siswa melalui kombinasi teks dan gambar yang sederhana namun komunikatif. Pemilihan kelas IV sebagai sasaran penelitian didasarkan pada karakteristiknya sebagai masa transisi, dimana siswa mulai beralih dari tahap belajar dasar menuju tuntutan akademik yang lebih tinggi. Ketersediaan media pembelajaran yang tepat memegang peranan krusial dalam memfasilitasi adaptasi siswa terhadap proses belajar sekaligus mengoptimalkan penguasaan materi. Berangkat dari kebutuhan tersebut, komik digital interaktif hadir sebagai salah satu alternatif media yang diyakini mampu berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa baik yang tercermin melalui pendalaman pemahaman konsep, ketuntasan indikator yang telah ditetapkan, maupun perbaikan capaian nilai dalam mata pelajaran terkait.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi yang telah ditetapkan pada dasarnya dapat terlihat melalui capaian hasil belajar mereka. Dalam konteks ini, hasil belajar tidak hanya berfungsi

sebagai tujuan akhir yang ingin diwujudkan melalui proses pembelajaran, tetapi sekaligus menjadi instrumen evaluatif untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi yang telah dirumuskan sebelumnya. Upaya untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar tersebut dapat ditunjang melalui penggunaan media komik digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa, sehingga mampu memperjelas penyajian materi dan pada akhirnya membantu peserta didik dalam memahami konten pembelajaran secara lebih mendalam dan efektif.

- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif akan membantu siswa meningkatkan rasa selalu ingin belajar.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada satu bidang studi tertentu, yakni Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Adapun materi yang menjadi kajian utamanya adalah peristiwa Isra' Mi'raj, yang pembahasannya dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Lokasi penelitian dibatasi pada satu satuan pendidikan, yaitu MI Romli Afifah.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian ini dibangun berdasarkan kajian sejumlah studi terdahulu.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan dalam focus

permasalahan akan dianalisis, baik dalam aspek persamaan maupun perbedaannya yang kemudian dibandingkan dengan penelitian ini. Beberapa studi yang relevan dan mendukung penelitian ini akan disajikan secara rinci sebagai berikut:

Lailatul I'zati, dalam Tesis berjudul “Pengembangan Media Komik digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang,” bertujuan untuk merealisasikan, mendeskripsikan, dan mengevaluasi kelayakan serta efektivitas komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE, yang menyediakan kerangka kerja yang sistematis. Hasil studi menunjukkan kelayakan dan efektivitas media yang tinggi. Berdasarkan validasi ahli, produk memperoleh nilai rata-rata 86% (kategori sangat layak). Sementara itu, uji kepraktisan mencapai 97%, mengindikasikan bahwa peserta didik sangat tertarik dan terbantu oleh media komik digital dalam proses pembelajaran.²¹

Angel Careza, melalui Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Mengenal Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Mts Al-Khoirot,” Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital berbasis flipbook sebagai alternatif penyampaian materi yang lebih variatif, khususnya pada topik Mengenal ASEAN, dengan tujuan mengembangkan, mendeskripsikan, dan mengevaluasi kelayakan serta efektivitas komik

²¹ I'zaati, “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah”

digital berbasis flipbook pada materi Mengenal ASEAN menggunakan metode R&D dengan model 4D dari Thiagarajan. Hasil validasi ahli menghasilkan skor rata-rata 4,73 yang masuk dalam kategori valid dan sangat layak, sementara uji kepraktisan memperoleh skor 3,48 menunjukkan bahwa peserta didik menerima media ini secara positif dan merasa terbantu dalam memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.²²

Ramadani Nurul Falah, melalui Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda di Tanah Nusantara Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Pacitan”. Penelitian ini mengembangkan komik digital berbasis webtoon bertema Kolonialisme Belanda di Nusantara sekaligus menguji efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTsN 2 Pacitan, menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Validasi ahli menghasilkan skor rata-rata 94% (kategori sangat layak), sementara uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai kelompok eksperimen sebesar 44,03% lebih tinggi dari kelompok kontrol sebesar 37,23%, membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²³

Nur Fitri Mahdiyah, melalui Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan

²² Careza, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Mengenal Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Viii Mts Al-Khoirot.”

²³ Falah, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda Di Tanah Nusantara Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Pacitan.”

Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu". Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi e-komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk peserta didik kelas VII SMP Ma'arif Batu, dengan mengukur kelayakan produk serta perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaannya. Proses pengembangan dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE yang meliputi lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan tergolong sangat layak dan efektif, dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata 90% dari validator ahli serta 84,4% dari angket peserta didik, yang sekaligus mengindikasikan tingginya validitas dan kelayakan e-komik tersebut untuk diterapkan dalam pembelajaran daring.²⁴

Muhammad Fathurrizal Aziz, melalui Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sejarah untuk meningkatkan prestasi Belajar Siswa kelas VII SMP AN-Nur Bululawang". Fokus penelitian ini diarahkan pada dua hal utama: menyusun alur pengembangan media komik yang diselaraskan dengan karakteristik konten IPS/Sejarah, serta mengukur tingkat kelayakan produk yang dihasilkan dari proses tersebut. Pendekatan Research and Development (R&D) dipilih sebagai kerangka metodologis, dengan model ADDIE sebagai acuan tahapan pengembangannya. Melalui proses validasi yang melibatkan para ahli di bidang terkait, produk yang dihasilkan berhasil memperoleh skor rata-rata sebesar 74%, sehingga dikategorikan cukup valid dan layak

²⁴ Mahdiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP Ma'arif Batu."

digunakan. Hal ini mengindikasikan bahwa media komik yang dikembangkan telah berhasil melampaui ambang batas minimum kevalidan yang disyaratkan, meskipun sejumlah penyempurnaan masih diperlukan sebelum media tersebut dapat diintegrasikan secara penuh ke dalam kegiatan pembelajaran.²⁵

Tabel 1. 1 Penjabaran Orsinalitas Penelitian

No	Nama & Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Lailatul I'zati, 2024	Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang	Baik penelitian sebelumnya maupun penelitian ini sama-sama menekankan pentingnya peran media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar. Komik digital digunakan sebagai salah satu bentuk media inovatif yang mampu menarik perhatian siswa. Focus penelitian ini juga pada peningkatan hasil belajar	Penelitian sebelumnya mengembangkan komik digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik digital interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Isra' Mi'raj dengan fokus meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Berdasarkan hasil validasi ahli, produk memperoleh skor rata-rata 86% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan mencapai 97%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan terbantu dalam pembelajaran menggunakan komik digital.
2	Angel Careza, 2023	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital	Kedua penelitian sama-sama menegaskan	Penelitian terdahulu menggunakan komik digital	Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang

²⁵ Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sejarah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP AN-Nur Bululawang."

No	Nama & Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
		Berbasis Flipbook pada Materi Mengetahui ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs Al-Khoirot	bahwa media pembelajaran, khususnya komik digital, berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Serta focus penelitian pada peningkatan hasil belajar.	berbasis flipbook pada materi Mengetahui ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar, sementara penelitian ini mengembangkan komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.	dikembangkan dinilai sangat layak dengan nilai rata-rata 4,73 dan praktis dengan skor 3,48, menandakan bahwa peserta didik antusias serta terbantu dalam memahami materi.
3	Ramadani Nurul Falah, 2024	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda di Tanah Nusantara untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Pacitan	Penelitian ini dan penelitian yang dikembangkan memiliki kesamaan pandangan mengenai pentingnya media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses belajar, dengan komik digital sebagai medianya. Focus penelitian ini pada motivasi belajar	Penelitian terdahulu memanfaatkan komik digital berbasis webtoon pada materi Kolonialisme Belanda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini fokus pada pengembangan komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj dalam pelajaran SKI guna meningkatkan hasil belajar.	Hasil validasi ahli menunjukkan nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat layak. Uji efektivitas memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (44,03%) dan kelas kontrol (37,23%), yang menegaskan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar.

No	Nama & Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
4	Nur Fitri Mahdiyah, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu	Baik penelitian sebelumnya maupun penelitian ini sama-sama menyoroti peran penting media pembelajaran, khususnya komik digital, dalam menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Focus penelitian ini pada motivasi belajar	Penelitian terdahulu mengembangkan e-komik pada pembelajaran daring PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada komik digital interaktif dalam mata pelajaran SKI pada materi Isra' Mi'raj untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Produk dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi ahli sebesar 90% serta memperoleh tanggapan positif dari siswa dengan nilai angket 84,4%, yang menunjukkan bahwa media tersebut valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran daring.
5	Muhammad Fathurrizal Aziz, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sejarah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP An-Nur Bululawang	Penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki kesamaan pandangan bahwa media pembelajaran, khususnya komik, berfungsi sebagai sarana penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Focus penelitian ini pada peningkatan prestasi.	Penelitian sebelumnya mengembangkan komik pada mata pelajaran Sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj dalam SKI dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.	Berdasarkan hasil validasi ahli, produk memperoleh skor rata-rata 74% dengan kategori cukup valid atau layak, yang menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang memadai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan tinjauan literatur sebelumnya, terbukti bahwa media pembelajaran yang telah diuji coba dikategorikan layak serta berhasil meningkatkan efektivitas proses belajar. Dorongan dari hasil positif ini memicu peneliti untuk melakukan pengembangan media yang menawarkan tingkat kelayakan dan dampak yang serupa. Dengan demikian, peneliti menentukan pilihan untuk merancang komik pembelajaran dalam format digital.

I. Definisi Operasional

Guna membangun kesamaan pemahaman dan menghindari kekeliruan dalam penafsiran, perlu ditetapkan definisi operasional dari sejumlah istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Secara konseptual, pengembangan merujuk pada serangkaian tahapan sistematis yang bertujuan menghasilkan sesuatu yang lebih baik, lebih luas, atau lebih optimal dari kondisi sebelumnya. Dalam konteks media pembelajaran, hal ini sejalan dengan pandangan bahwa upaya pengembangan pada dasarnya tidak selalu dimulai dari nol, melainkan dapat berupa penyempurnaan terhadap media yang telah ada. Melalui proses tersebut, keterbatasan-keterbatasan yang melekat pada media lama diidentifikasi dan diminimalkan, sehingga pada akhirnya tercipta media baru yang lebih efektif sekaligus lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang dihadapi.
2. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana penunjang dalam proses transfer pengetahuan, yang berfungsi sebagai jembatan penyampai pesan atau materi ajar dari pendidik kepada peserta didik. Pemanfaatan media ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat

diraih secara lebih optimal, dengan memastikan materi yang disampaikan tampil lebih jelas, memikat, dan meninggalkan kesan mendalam bagi para siswa.

3. Komik digital interaktif merupakan wujud pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang memadukan berbagai elemen secara terpadu, meliputi teks, ilustrasi, audio, animasi, serta fitur-fitur interaktif yang memungkinkan keterlibatan aktif penggunanya. Komik digital interaktif tidak hanya menampilkan cerita bergambar seperti komik pada umumnya, media ini juga dilengkapi navigasi dan kuis sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan partisipatif.
4. Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. merupakan peristiwa luar biasa yang menjadi materi pembelajaran SKI kelas IV MI sebagaimana tercantum dalam Bab V buku siswa SKI Kemenag KSKK 2020. Sesuai KD 3.5, siswa diajak menganalisis latar belakang dan peristiwa Isra' Mi'raj, yaitu perjalanan Nabi dari Masjidil Haram menuju Masjidil Aqsa (Isra'), kemudian naik ke langit (Mi'raj) untuk menerima perintah salat fardu lima waktu.
5. Hasil belajar dalam penelitian ini merujuk pada tingkat penguasaan yang dicapai siswa kelas IV MI Romli Afifah setelah mengikuti pembelajaran SKI pada materi Isra' Mi'raj. Pencapaian ini tercermin dari perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah sekaligus, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah "media" memiliki akar dalam bahasa Latin *medius*, yang mengandung pengertian sesuatu yang berada di tengah, berfungsi sebagai perantara, atau menjadi jembatan penyampai. Padanan konseptual serupa dapat ditemukan dalam khazanah bahasa Arab melalui kata *wasail*, yang secara umum merujuk pada sarana penghubung antara sumber informasi dan pihak yang menerimanya. Hal ini sejalan dengan pandangan Gerlach dan Ely dalam buku Azhar, yang mendefinisikan media dalam kerangka yang jauh lebih luas dari sekadar alat teknis. Menurut keduanya, segala bentuk entitas, baik itu manusia, bahan ajar, maupun kejadian atau situasi tertentu, berpotensi dikategorikan sebagai media, selama keberadaannya mampu menciptakan kondisi yang kondusif bagi terjadinya proses belajar. Kondisi tersebut mencakup perolehan pengetahuan baru, pengembangan kecakapan tertentu, hingga pembentukan sikap pada diri seseorang.²⁶

Lebih spesifik lagi, dalam konteks kegiatan belajar mengajar, media sering diartikan sebagai instrumen grafis, fotografi, atau digital yang berperan dalam merekam, mengolah, dan menyalurkan ulang data, baik

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman, 2nd ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017). 1-5.

yang berbentuk visual maupun verbal.²⁷ Menurut Heinich, dkk., media berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan informasi dari sumber kepada audiens. Pandangan ini didukung oleh Hamidjojo (melalui Latuheru), yang mengemukakan bahwa media mencakup semua sarana yang digunakan oleh individu untuk mengutarakan gagasan, ide, atau pendapat agar dapat dipahami dengan baik oleh penerima.²⁸

Menurut Hamalik, dengan menggunakan media komunikasi sebagai alat bantu pengajaran, proses komunikasi dapat berjalan lebih mulus dan akan memberikan hasil atau capaian yang jauh lebih maksimal.²⁹ Gagne' dan Briggs juga menguraikan bahwa alat-alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar tergolong dalam media pembelajaran. Beberapa contohnya sangat beragam, seperti komputer, televisi, grafik, foto, gambar, slide, film, kaset, rekaman suara, dan buku.³⁰ Berdasarkan pemahaman mendalam terhadap konsep tersebut, media pada dasarnya dapat dipahami sebagai wahana penyampaian konten pembelajaran, baik dalam wujud fisik maupun simbolik, yang keberadaannya tidak sekadar berfungsi sebagai perantara informasi, melainkan juga berperan dalam membangkitkan dorongan belajar dari dalam diri siswa.³¹

National Education Association (NEA) turut merumuskan definisi tersendiri mengenai media, yakni sebagai wahana komunikasi yang hadir dalam berbagai bentuk, baik cetak maupun audiovisual beserta

²⁷ Arsyad, 5–6.

²⁸ Arsyad, 7.

²⁹ Nizwardi Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2016). 2-7.

³⁰ Jalinus, 8–10.

³¹ Jalinus, 9–10.

seluruh perangkat pendukungnya, yang dapat dimanipulasi, diamati, didengarkan, maupun dibaca. Definisi ini secara eksplisit menegaskan kedudukan media sebagai perantara yang memainkan peran sentral dalam proses penyampaian pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik.³²

Hujair mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah instrumen untuk menyalurkan pesan ajar, yang secara implisit menunjukkan bahwa pengajaran adalah proses komunikasi. Proses ini mencakup interaksi antara bahan ajar, guru, dan siswa, dan tidak akan terlaksana apabila tidak ada media yang bertindak sebagai penghubung.³³ Mengenai urgensi media dalam kegiatan pembelajaran, Al-Qur'an memberikan penjelasan, yang termuat dalam Q.S. An-Naml (27) ayat 29 dan 30. Ayat ini mengisyaratkan bagaimana sebuah sarana komunikasi (surat) dapat menjadi alat penting untuk menyampaikan pesan secara efektif:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْاِ إِنِّيْ أَتِيْكُمْ إِلَىٰ كِتَابٍ كَرِيْمٍ

Dia (Balqis) berkata, “*Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.*”

³²M. Basyiruddin Asnawir, *Media Pembelajaran*, ed. Abdul Halim, 1st ed. (Jakarta: PT.Intermasa, 2002), 20–25.

³³ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, ed. Lukman A. Irfan dan Saiful Amin, 1st ed. (Yogyakarta: Safira Insana Press, 2009), 6–7.

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi) "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Dalam Tafsir As-Sa'di melalui aplikasi Qur'an PT. Firanda, pesan tertulis yang disampaikan Nabi Sulaiman kepada Ratu Saba' dimaknai sebagai media penyampaian informasi yang efektif, sehingga relevan dijadikan dasar konseptual penggunaan media komunikasi dalam pembelajaran. Karakteristik surat tersebut adalah ringkas namun sarat makna, serta berhasil menyampaikan pesan utama secara jernih. Jika dihubungkan dengan konteks media pembelajaran, ayat ini mengindikasikan bahwa media berbasis tulisan telah dimanfaatkan sejak zaman dahulu untuk menyampaikan ilmu dan informasi yang kompleks dengan cara yang singkat namun penuh arti.³⁴

Pandangan ini memperkuat keyakinan bahwa fungsi media sebagai penghubung antara sumber informasi dan penerimanya memiliki kedudukan yang tidak dapat diabaikan, termasuk dalam ranah pendidikan. Ketika pesan dikemas melalui media yang tepat, pemahamannya menjadi lebih mudah dijangkau oleh khalayak sasaran. Lebih jauh dalam konteks belajar-mengajar, kehadiran media pembelajaran membuka ruang bagi proses penyampaian materi yang lebih efektif dan terarah, sehingga pemahaman siswa

³⁴ <https://quran.firanda.com/> diakses pada tanggal 28 Agustus 2025, pukul 15.30 WIB.

terhadap suatu konsep tidak hanya bersifat permukaan, melainkan menyentuh lapisan yang lebih dalam dan meninggalkan kesan yang bermakna.

Menurut pemaparan tersebut, dapat dapat kita garis bawahi media pembelajaran mengambil peran sentral sebagai perantara krusial dalam proses belajar. Media tidak terbatas pada manusia, materi, dan peristiwa, namun juga melibatkan berbagai alat fisik dan teknologi yang mampu mentransfer informasi secara efektif. Melalui pemilihan media yang akurat, komunikasi antara guru, siswa, dan materi ajar akan berjalan lebih mulus, sehingga pemahaman terhadap bahan ajar dapat ditingkatkan. Kesimpulan ini selaras dengan ajaran firman Allah, yang menunjukkan pentingnya media dalam penyampaian pesan, seperti yang dicontohkan oleh Nabi Sulaiman AS saat menggunakan surat untuk Ratu Balqis.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Mengacu pada pemikiran Sudjana dan Rivai sebagaimana dikutip dalam karya Nizwardi, penggunaan media pembelajaran membawa sejumlah dampak positif yang cukup berarti bagi keberhasilan proses belajar-mengajar, di antaranya:³⁵

- a. Kehadiran media dalam proses pembelajaran terbukti berperan signifikan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena penyampaian materi yang dikemas melalui media cenderung lebih variatif dan mampu menarik perhatian secara

³⁵ Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 2016, 15.

efektif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar pun meningkat secara alami.

- b. Pemanfaatan media menjadikan makna bahan ajar lebih eksplisit dan gampang dimengerti, yang pada akhirnya mempermudah siswa dalam menguasai isi pelajaran serta mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Media memfasilitasi keragaman dalam metode mengajar, Dengan demikian, penyampaian informasi tidak semata-mata bertumpu pada komunikasi verbal, melainkan diperkaya melalui pendekatan yang lebih konkret, seperti peragaan langsung, penggunaan media visual, maupun keterlibatan interaktif antara pihak-pihak yang terlibat.
- d. Penerapan media pembelajaran ini terbukti mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung, dimana mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berkesempatan untuk mengamati, mempraktikkan, dan memerankan materi yang dipelajari.

Sementara itu, Hujair mengidentifikasi lima keunggulan pokok dari media pembelajaran, yaitu: ³⁶

- a. Media berpotensi membuat penyampaian materi ajar lebih memikat, yang berdampak pada kemudahan memfokuskan perhatian siswa pada konten yang disajikan.

³⁶ Sanaky, *Media Pembelajaran*.

- b. Media sanggup menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa karena penyaluran materi semakin rekreatif dan membuat siswa senang.
- c. Pemanfaatan media menghasilkan bahan ajar yang lebih terstruktur, logis, dan gamblang, sehingga mempermudah peserta didik dalam mencerna substansi pembelajaran.
- d. Kehadiran media dalam proses pendidikan membuka ruang bagi pendidik untuk tidak terpaku pada satu pendekatan penyampaian materi. Ketergantungan semata pada komunikasi verbal dapat diminimalkan ketika berbagai jenis media diintegrasikan ke dalam praktik mengajar, sehingga variasi metode pembelajaran pun menjadi lebih mudah diwujudkan.
- e. Berkat media, siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif melalui beragam kegiatan, seperti mengamati, mencoba, dan mempraktikkan secara langsung, alih-alih hanya pasif mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memegang peranan yang tidak dapat diabaikan, sebab kehadirannya secara langsung berdampak pada peningkatan kualitas interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media memiliki kemampuan ganda, yaitu menarik perhatian dan memacu motivasi peserta didik, sekaligus membuat materi ajar lebih jelas, terstruktur, dan mudah dicerna. Lebih dari itu, pemanfaatan media memberi ruang bagi pendidik untuk memvariasikan

metode pengajaran, tidak hanya melalui lisan (verbal), tetapi juga diperkaya dengan demonstrasi, visualisasi, dan interaksi langsung. Dengan demikian, media memperluas peluang siswa untuk berpartisipasi aktif, mulai dari mengamati, mencoba, mempraktikkan, hingga memerankan materi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, efektif, dan atraktif.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, perantara penyampaian materi tidak terbatas pada satu bentuk saja, ia dapat berwujud manusia, alat fisik, maupun teknologi digital. Keseluruhan elemen tersebut berperan sebagai jembatan yang memungkinkan pengetahuan dari pendidik sampai kepada peserta didik secara efektif. Inilah yang pada dasarnya dimaksud dengan media pembelajaran. Terkait dengan perannya tersebut, Sadiman mengungkapkan bahwa media mengemban sejumlah fungsi pokok, di antaranya:

- a. Media berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga tidak hanya terbatas pada bentuk lisan (verbal) saja.³⁷
- b. Media berperan dalam melampaui batasan ruang, waktu, dan kemampuan indra.³⁸
- c. Penggunaan media pembelajaran terbukti memiliki peran ganda yang signifikan: tidak hanya membangkitkan antusiasme belajar, tetapi juga menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam

³⁷ Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 2016, 15–20.

³⁸ Sanaky, *Media Pembelajaran*, 10.

mengatur ritme dan arah belajarnya sesuai kemampuan serta minat masing-masing. Dengan demikian, ketergantungan pada pola pembelajaran yang bersifat pasif pun dapat ditekan secara bertahap.³⁹

- d. Media membantu menyatukan persepsi dan pengalaman siswa terhadap konten atau isi pembelajaran.⁴⁰

Levy dan Lens (sebagaimana dikutip oleh Arsyad) menguraikan empat peran spesifik yang dimiliki oleh media visual dalam pembelajaran:⁴¹

- a. Fungsi atensi berperan dalam menarik sekaligus memusatkan perhatian siswa secara langsung terhadap substansi materi yang sedang dipelajari.
- b. Fungsi afektif, berperan dalam membangkitkan sikap dan respons emosional yang positif dari siswa melalui penggunaan teks yang disertai gambar.
- c. Fungsi kognitif, berfungsi untuk mempercepat proses pemahaman serta meningkatkan daya ingat siswa dengan bantuan simbol-simbol visual.
- d. Fungsi kompensatoris, berperan memberikan konteks yang membantu siswa dengan kemampuan belajar yang lebih rendah agar lebih mudah dalam mengingat dan memahami informasi yang disajikan.

³⁹ Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 2016, 15–20.

⁴⁰ Jalinus, 15–20.

⁴¹ Jalinus, 21–30.

Media pembelajaran mencakup berbagai hal, mulai dari manusia, perangkat, hingga teknologi, yang kesemuanya difungsikan sebagai penghubung dalam proses penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Pemanfaatan media ini memiliki manfaat ganda: tidak hanya mengatasi kendala ruang, waktu, dan keterbatasan indra, tetapi juga berfungsi meningkatkan semangat belajar, mendorong kemandirian siswa, dan menyatukan pengalaman mereka terhadap materi.

Secara khusus, media visual memainkan peran strategis karena kemampuannya menarik atensi, memicu emosi positif, mempercepat pemahaman, serta ukungan terhadap siswa yang memiliki keterbatasan kemampuan pun dapat terwujud secara lebih optimal melalui pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kehadiran media dalam proses belajar-mengajar bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen yang secara nyata berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih bermakna, efektif, dan mampu mempertahankan keterlibatan peserta didik sepanjang proses belajar berlangsung.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran dibekali dengan atribut khusus yang membedakannya dengan sarana pengajaran lainnya. Menurut Gerlach dan Ely, terdapat tiga ciri fundamental dari media pembelajaran yang harus dipertimbangkan dalam penerapannya. Ciri-ciri ini berfungsi

sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan pendidik dalam penyampaian materi secara optimal, yaitu:⁴²

- a. Ciri fiksatif, kemampuan media dalam merekam, menyimpan, serta mereproduksi kembali suatu peristiwa, objek, atau kejadian tertentu, sehingga materi yang telah tersimpan tersebut dapat diamati dan dipelajari ulang kapan pun dan di mana pun tanpa dibatasi oleh waktu maupun tempat.
- b. Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk merubah waktu dan ruang suatu kejadian. Media dapat mempercepat proses yang lambat (misalnya, pertumbuhan tanaman) atau memperlambat proses yang cepat (misalnya, gerakan peluru), serta memperbesar/memperkecil objek.
- c. Ciri distributif, yaitu kemampuan media untuk menyebarluaskan materi atau pengalaman belajar ke berbagai lokasi secara serentak (simultan). Hal ini memungkinkan sejumlah besar siswa mendapatkan pengalaman stimulus yang relatif serupa.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran memiliki karakteristik unik, yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributive, yang menjadikannya efektif dalam mendukung kegiatan belajar. Ketiga ciri ini memungkinkan media untuk merekam dan merekonstruksi peristiwa, memanipulasi objek atau proses sesuai kebutuhan ruang dan waktu, serta menyalurkan informasi kepada banyak peserta didik secara serentak. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan

⁴² Jalinus, 10–15.

krusial dalam mengatasi keterbatasan pendidik, mengelaborasi (memperjelas) materi, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret serta mudah dipahami oleh siswa.⁴³

B. Komik Digital Interaktif

1. Komik Digital

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),⁴⁴ komik didefinisikan sebagai sebuah cerita yang disampaikan melalui rangkaian gambar, yang lazim dijumpai dalam majalah, surat kabar, maupun diterbitkan dalam wujud buku tersendiri, dengan ciri khas penyajian yang mudah dipahami dan pada umumnya mengandung unsur humor. Komik juga merupakan salah satu wujud seni visual yang menggunakan urutan gambar diam yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah narasi atau alur cerita. Sebagai medium penceritaan visual, komik secara tradisional mengandalkan kertas sebagai wadah utama penyampaian, mulai dari strip singkat yang mengisi kolom surat kabar harian, rubrik bergambar dalam majalah, hingga edisi mandiri yang dibundel menjadi sebuah buku utuh. Kehadiran teks menjadi elemen yang tak terpisahkan dari setiap formatnya.⁴⁵

Menurut Priyanka, komik merupakan salah satu media bacaan yang memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, hal ini dikarenakan komik menyajikan perpaduan antara gambar dan cerita yang

⁴³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran (Manual Dan Digital)*, ed. Asep Jamaludin, 1st ed. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011).

⁴⁴ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komik%20digital> Diakses pada tanggal 28 Agustus 2025, Pukul 17:00 WIB.

⁴⁵ I'zaati, "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah"

menampilkan tokoh-tokoh kartun, yang dinilai sangat efektif dalam membangkitkan dan menarik minat para pembacanya.⁴⁶ Sandika menjelaskan komik sebagai gabungan gambar dan teks yang dirangkai dalam panel untuk bercerita. Pandangan ini didukung Maryana dkk., memandang komik sebagai medium komunikasi yang memadukan elemen visual dan teks dalam format buku bergambar berkarakter kartun. Perpaduan kedua elemen ini terbukti memiliki daya tarik tersendiri dalam konteks pendidikan, khususnya dalam menumbuhkan antusiasme belajar sekaligus memperkuat kemampuan siswa untuk berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.⁴⁷

Sementara itu, istilah digital dalam (KBBI) didefinisikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan atau memanfaatkan internet atau komputer.⁴⁸ Dalam kajian Lamb dan Johnson, komik digital didefinisikan sebagai varian komik yang dikemas secara ringkas dan disajikan melalui perangkat elektronik. Kehadiran media ini memungkinkan penyampaian narasi bergambar yang melibatkan tokoh-tokoh tertentu sebagai perantara dalam menyampaikan informasi maupun pesan kepada khalayak pembaca. Karena disajikan dalam format elektronik, media ini memiliki keistimewaan berupa kemampuan mengintegrasikan unsur audio dan animasi ke dalamnya, sehingga

⁴⁶ Maryana, *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*. (Semarang: Cahya Ghani Recovery). 25-35.

⁴⁷ Maryana. (Semarang: Cahya Ghani Recovery). 25-35.

⁴⁸ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/digital> diakses pada tanggal 28 Agustus 2025, pukul 17:30 WIB.

menjadikan komik digital tampil lebih atraktif, hidup, dan bersifat interaktif bagi penggunanya.⁴⁹

Nana Sudjana dan Ahmad mendefinisikan komik digital sebagai bentuk penyajian cerita yang dituangkan melalui rangkaian gambar kartun yang disusun secara berurutan dan mengandung makna tertentu dalam format digital. Senada dengan pandangan tersebut, Dewi dalam kajiannya menegaskan bahwa pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media ini dipandang memiliki potensi besar dalam membangkitkan antusiasme belajar di kalangan peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik visualnya yang dirancang secara menarik dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Lebih dari itu, kompleksitas materi yang disampaikan pendidik pun dapat disederhanakan melalui media tersebut, sehingga pemahamannya menjadi lebih mudah dijangkau oleh peserta didik.

Selain itu, karena komik digital selaras dengan perkembangan teknologi, ia menjadi solusi relevan untuk mengatasi potensi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran komik (terutama digital) menegaskan bahwa fungsinya melampaui hiburan; ia adalah media edukatif yang efektif untuk mendukung tercapainya kompetensi siswa.⁵⁰

⁴⁹ Maulida Sapira, Syafira Setya Putri, and Yosi Oktaviani, "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat SMP," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika 3*, no. 1 (2022): 10–17.

⁵⁰ Dewa Ayu Karina Dwi Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif," *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*

Sejalan dengan berbagai perspektif yang telah dikemukakan sebelumnya, komik pada dasarnya merupakan perpaduan antara elemen visual dan narasi tekstual yang tersaji dalam alur cerita yang ringkas namun menarik. Keterpaduan dua elemen tersebut menjadikan komik bukan sekadar media hiburan, melainkan juga sarana pembelajaran yang terbukti mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi sekaligus memperkuat konsentrasi mereka dalam proses belajar.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, komik mengalami transformasi signifikan menjadi komik digital yang dihadirkan melalui perangkat elektronik dengan mengintegrasikan unsur audio dan animasi di dalamnya, sehingga menjadikannya jauh lebih interaktif dan atraktif dibandingkan komik konvensional.

Dengan demikian, kehadiran komik digital dengan segala keunggulan yang melekat pada formatnya membawa implikasi yang cukup signifikan dalam konteks pendidikan. Berbeda dari media konvensional pada umumnya, pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran dinilai mampu menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa. Lebih dari itu, daya tarik visual dan naratif yang terkandung di dalamnya berpotensi menumbuhkan semangat belajar yang lebih kuat, sekaligus berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan menyeluruh.

2. Komik Digital Interaktif

Komik digital interaktif yang kerap pula disebut sebagai e-komik interaktif merupakan salah satu wujud inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang berhasil mengintegrasikan berbagai elemen multimedia secara terpadu. Tidak hanya menyuguhkan narasi dalam bentuk ilustrasi visual dan teks sebagaimana komik konvensional pada umumnya, media ini turut diperkaya dengan komponen audio dan animasi yang menghidupkan tampilan.

Selain itu, media pembelajaran ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen interaktif, di antaranya fitur kuis dan sistem navigasi yang intuitif. Keberadaan komponen-komponen tersebut berperan dalam membangkitkan keterlibatan aktif peserta didik, tidak hanya dalam aktivitas membaca, tetapi juga dalam upaya memahami alur dan isi cerita secara mendalam. Dengan demikian, pengalaman belajar yang terbentuk cenderung bersifat dua arah dan partisipatif, bukan sekadar penerimaan informasi secara satu arah.⁵¹

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Tahir dan Muhlis, e-komik interaktif atau yang dikenal pula sebagai komik digital interaktif didefinisikan sebagai media komik yang dihadirkan dalam format digital, sehingga memungkinkan pengaksesannya melalui beragam perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang sangat memikat dan menyajikan kisah secara dinamis, sehingga mampu menghadirkan

⁵¹ Arifin Tahir and Muhlis Tahir, "Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan e-Komik Interaktif Berbasis Multimedia," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 8, no. 2 (2024): 605–14.

pengalaman membaca yang jauh lebih aktif dan engaging dibandingkan format konvensional. Lebih dari sekadar tampilan, e-komik interaktif juga diperkaya dengan berbagai fitur multimedia yang meliputi animasi, audio, kuis, hingga opsi personalisasi konten.

Keberadaan fitur-fitur tersebut memastikan bahwa siswa tidak hanya berposisi sebagai pembaca pasif, melainkan dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan. Adanya unsur interaktivitas inilah yang menjadikan e-komik sebagai media yang dinilai efektif dalam mendorong pemahaman yang lebih baik sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵² Pandangan ini mencerminkan inti dari teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, di mana proses pemerolehan pengetahuan pada diri siswa tidak berlangsung secara pasif, melainkan terbentuk melalui keterlibatan langsung mereka dalam lingkungan belajar yang mereka hadapi.⁵³

Dari uraian yang telah dikemukakan, tampak jelas bahwa komik digital interaktif menempati posisi penting sebagai inovasi dalam dunia media pembelajaran. Keunggulannya tidak terbatas pada kemampuan menyajikan materi secara visual yang menarik, melainkan juga terletak pada bagaimana media ini merancang keterlibatan aktif peserta didik melalui serangkaian fitur interaktif yang tersedia. Alih-alih sekadar menerima informasi secara pasif, siswa didorong untuk berpartisipasi

⁵² Tahir and Tahir, 25.

⁵³ S.S.M.M. Assoc. Prof. Dr. Efrita Norman, M P Windi Megayanti, and S.E.S.H.M.M. Assoc. Prof. Dr. H. Arman Paramansyah, *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Publica Indonesia Utama, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=ZpsjEQAAQBAJ>.

langsung dalam proses belajar mereka sendiri. Kekayaan elemen yang terkandung dalam media ini, mulai dari visualisasi, dukungan audio, animasi, hingga kuis evaluasi, menjadikan pengalaman belajar lebih hidup dan bermakna.

Perpaduan berbagai komponen tersebut menggeser pembelajaran dari pendekatan satu arah menuju proses yang bersifat dialogis dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan landasan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pemahaman dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman langsung. Pemanfaatan komik digital interaktif dengan demikian bukan hanya pilihan teknologis, tetapi juga merupakan perwujudan pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam konstruksi pengetahuannya sendiri.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam pendidikan, hasil belajar diartikan sebagai output dari aktivitas pembelajaran yang melibatkan perubahan pada diri siswa.⁵⁴ Dalam buku Sutrisno, Nana Sudjana menitikberatkan hasil belajar pada aspek penilaian yang menggunakan instrumen tes yang telah direncanakan secara sistematis. Sementara itu, Nasution memberikan penekanan bahwa hasil belajar adalah proses evolusi kepribadian individu, yang meliputi penguasaan pengetahuan, peningkatan kecakapan, serta penghayatan terhadap materi yang dipelajari. Secara

⁵⁴ Ulfah Ulfah, Opan Arifudin, and Ika Kartika, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 1–9.

operasional, hasil belajar ini merupakan perolehan siswa setelah melewati interaksi edukatif tertentu, yang manifestasinya dapat dilihat melalui angka-angka (kuantitatif) maupun gambaran perkembangan sikap dan kemampuan (kualitatif).⁵⁵

Selain menjadi indikator bagi siswa, hasil belajar juga berperan sebagai parameter dalam mengevaluasi serta meningkatkan kualitas instruksional pendidik. Keberhasilan seorang guru dalam mengelola kelas sering kali diproyeksikan melalui pencapaian belajar siswa, meskipun aspek proses dan aktivitas peserta didik tetap menjadi komponen vital yang tidak boleh dikesampingkan. Sejalan dengan implementasi Kurikulum 2013, hasil belajar mencakup manifestasi perubahan yang bersifat holistik, meliputi dimensi kognitif, afektif, hingga psikomotorik, seperti etika, keterampilan sosial, dan apresiasi emosional.

Pandangan serupa dikemukakan oleh Suprijono sebagaimana dikutip dalam Abduloh, yang menegaskan bahwa hasil belajar tidak terbatas pada aspek pengetahuan semata, melainkan mencakup keseluruhan dimensi yang lebih luas, meliputi pola tingkah laku, internalisasi nilai, serta penguasaan kecakapan secara menyeluruh. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Kurniawan memandang hasil belajar dari sudut kemampuan seseorang dalam menyerap dan memaknai secara mendalam substansi dari apa yang telah dipelajari, sehingga

⁵⁵ M K Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Ahlimedia Book, 2020), 45, <https://books.google.co.id/books?id=V1uneaaaqbaj>.

pemahaman yang terbentuk bukan sekadar hafalan, melainkan benar-benar terinternalisasi dalam diri individu.⁵⁶

Pengalaman belajar yang dijalani siswa pada akhirnya akan meninggalkan jejak berupa transformasi perilaku yang menetap dan berdimensi luas. Transformasi inilah yang lazim disebut sebagai hasil belajar, sebuah pencapaian yang tidak hanya menyentuh ranah pengetahuan dan pemahaman (kognitif), tetapi juga membentuk sikap dan nilai (afektif), sekaligus mengembangkan keterampilan fisik dan koordinasi gerak (psikomotorik).

Dengan demikian, berbagai rumusan definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli mengarah pada satu titik simpul yang sama: hasil belajar adalah wujud nyata dari perubahan diri siswa secara utuh dan berkelanjutan. Capaian ini tidak semata-mata berfungsi sebagai tolok ukur penguasaan materi dan pembentukan karakter siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam mengevaluasi sejauh mana efektivitas kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung. Secara mendasar, hasil belajar merupakan luaran edukatif yang mencerminkan keberhasilan sinergi yang terjalin antara siswa, pendidik, dan kurikulum dalam mencapai tujuan pendidikan secara bersama-sama.

⁵⁶ Dr. Abduloh et al., 35.

2. Indikator Hasil Belajar

Merujuk pada taksonomi Bloom dalam buku Abduloh, indikator hasil belajar dikelompokkan kedalam 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁷

a. Kognitif

Ranah kognitif berfokus pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkatan yang saling berkesinambungan. Tingkatan pertama dimulai dari pengetahuan (*knowledge*) yang merupakan penguasaan informasi dasar dan berfungsi sebagai prasyarat mutlak bagi level berikutnya, kemudian disusul oleh pemahaman (*comprehension*) yang diindikasikan melalui kemampuan individu dalam menguraikan atau menjelaskan suatu permasalahan secara jelas.

Selanjutnya, terdapat aspek aplikasi (*application*) yang melibatkan implementasi teori atau abstraksi ke dalam situasi konkret yang baru, serta analisis (*analysis*) sebagai kecakapan kompleks untuk mengurai suatu kesatuan menjadi unsur-unsur terperinci guna memahami struktur dan hierarkinya. Pada level yang lebih tinggi, terdapat sintesis (*synthesis*) yang menuntut pola berpikir divergen untuk mengintegrasikan berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang utuh, dan diakhiri dengan evaluasi (*evaluation*) sebagai puncaknya, yakni kemampuan memberikan penilaian atau

⁵⁷ Muhammad Nurtanto and Herminarto Sofyan, "Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 3 (2015): 352–64.

keputusan objektif terhadap suatu gagasan, metode, maupun pemecahan masalah berdasarkan kriteria tertentu.⁵⁸

b. Afektif

Berkaitan dengan internalisasi nilai-nilai dan sikap yang tercermin melalui perilaku nyata peserta didik.⁵⁹ Keberhasilan pada ranah ini dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator seperti tingkat kedisiplinan, motivasi belajar, perhatian terhadap materi pelajaran, penghormatan kepada guru, keteraturan dalam kebiasaan belajar, serta kualitas hubungan sosial antar sesama siswa.⁶⁰

c. Psikomotrik

Pada ranah ini termanifestasi dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kapasitas individu untuk melakukan tindakan fisik atau motorik.⁶¹ Cakupan ranah ini meliputi penguasaan informasi verbal, keterampilan intelektual, penerapan strategi kognitif dalam bertindak, hingga kemahiran dalam koordinasi motorik yang dipandu oleh sikap tertentu.⁶²

Sejalan dengan klasifikasi tersebut, Susanto menegaskan bahwa hasil belajar merupakan entitas multidimensional yang meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (ranah

⁵⁸ Dr. Abduloh Et Al., *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*.

⁵⁹ Muhamad Abdul Manan, "Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru Di Smp Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 3, no. 1 (2018): 18–31.

⁶⁰ Dr. Abduloh Et Al., *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, 30–40.

⁶¹ Ardhana Reswari et al., "Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak" (CV. Azka Pustaka, 2022).

⁶² Dr. Abduloh Et Al., *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, 36.

psikomotorik), serta pembentukan sikap siswa (ranah afektif).⁶³ Sinergi ketiga komponen ini menjadi indikator kualitas transformasi yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁴

Berdasarkan paparan teoritis diatas mengenai indikator hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku sebagai output edukatif bersifat multidimensional dan mencakup tiga ranah utama yang saling berintegrasi. Pertama, ranah kognitif merepresentasikan penguasaan intelektual siswa yang bergerak secara hierarkis, mulai dari tingkat ingatan dasar hingga kapasitas evaluatif yang kompleks. Kedua, ranah afektif mencerminkan internalisasi nilai, sikap, dan karakter sosial siswa yang termanifestasi dalam motivasi serta kedisiplinan. Ketiga, ranah psikomotorik menunjukkan kemampuan siswa dalam menyinergikan pola pikir dengan tindakan fisik yang terampil dan kreatif.

Secara holistik, ketiga aspek ini bukan sekadar indikator pencapaian akademis, melainkan cerminan dari keberhasilan proses transformasi diri individu dalam menyerap makna pembelajaran serta menjadi tolok ukur efektivitas interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari keterkaitan berbagai faktor yang bekerja secara simultan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa hasil belajar bukanlah produk tunggal, melainkan cerminan dari dinamika kompleks

⁶³ Zainudin Zainudin and Ubabuddin Ubabuddin, "Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik," *ILJ: Islamic Learning Journal* 1, no. 3 (2023): 915–31.

⁶⁴ Dr. Abduloh Et Al., *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, 38.

antarvariabel yang saling memberi pengaruh satu sama lain. Sebagaimana dikemukakan dalam kajian Dedi Saputra, faktor-faktor penentu keberhasilan belajar pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua kategori pokok: yang pertama bersumber dari kondisi internal siswa itu sendiri, sedangkan yang kedua berakar pada situasi dan kondisi di luar diri siswa.⁶⁵

a. Faktor Internal:

Faktor internal atau dimensi personal merupakan determinan dasar yang berpusat pada kondisi psikologis dan fisiologis peserta didik. Dalam aspek psikologis, motivasi belajar memegang peranan krusial sebagai energi penggerak aktivitas instruksional. Sejalan dengan Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow, motivasi muncul sebagai upaya pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri; siswa yang memiliki dorongan intrinsik yang kuat cenderung menunjukkan persistensi tinggi dalam menghadapi hambatan belajar demi mencapai kepuasan intelektual pribadi. Selain motivasi, efektivitas pengolahan informasi sangat bergantung pada kesiapan kognitif dan kesehatan fisik.⁶⁶

Merujuk pada Teori Kondisi Belajar dari Gagne, kesiapan internal seperti kapabilitas awal dan kondisi biologis yang prima merupakan prasyarat agar proses penerimaan stimulus dari luar dapat diubah menjadi pengetahuan yang bermakna. Lebih lanjut,

⁶⁵ Dedi Saputra, Wildana Wargadinata, and Shofil Fikri, “Studi Pustaka Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 399–408.

⁶⁶ Saputra, Wargadinata, and Fikri, 45.

keberhasilan akademik juga dipengaruhi oleh kedisiplinan dan kebiasaan belajar yang sistematis. Berdasarkan perspektif Teori Belajar Kognitif, pola belajar yang terorganisir mempermudah struktur kognitif siswa dalam mengintegrasikan informasi baru ke dalam memori jangka panjang secara efektif.⁶⁷

b. Faktor Eksternal:

Faktor eksternal atau dimensi lingkungan berperan sebagai stimulan yang memfasilitasi perkembangan potensi siswa melalui dukungan dari luar. Lingkungan keluarga, menurut Teori Sistem Ekologi Bronfenbrenner, merupakan mikrosistem utama di mana pola asuh dan dukungan emosional orang tua menjadi fondasi awal karakter pembelajar anak.⁶⁸ Di ranah formal, lingkungan sekolah berkontribusi melalui sinergi antara kompetensi pedagogik guru dan iklim sosial yang kondusif.

Interaksi harmonis antara pendidik dan peserta didik menciptakan atmosfer yang mendukung terjadinya transfer ilmu secara optimal. Hal ini didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran modern dan teknologi yang bertindak sebagai *scaffolding*. Sesuai dengan gagasan Vygotsky, penggunaan alat bantu digital, simulasi, dan perangkat teknologi lainnya berfungsi menjembatani kesenjangan antara kemampuan aktual siswa dengan potensi yang ingin dicapai, sehingga mempercepat internalisasi

⁶⁷ Saputra, Wargadinata, And Fikri, “Studi Pustaka Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.”

⁶⁸ Tri Astari et al., *Ekologi Sosialisasi Anak: Perspektif Keluarga, Sekolah Dan Komunitas* (Cv. Edupedia Publisher, 2024).

konsep-konsep abstrak menjadi pemahaman yang nyata melalui bantuan instrumen dan interaksi sosial.⁶⁹

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa merupakan hasil dari interaksi kompleks antara factor internal dan factor eksternal yang saling mempengaruhi. Factor internal mencakup kondisi psikologis dan fisiologis seperti motivasi, kesiapan kognitif, kesehatan, serta kebiasaan belajar yang terorganisir, yang menjadi dasar dalam proses penerimaan dan pengolahan informasi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan sekolah yang memberikan dukungan melalui pola asuh, interaksi social, kompetensi guru, serta pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran. Keterkaitan antara kedua factor tersebut sangat menentukan optimalisasi proses belajar, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung tercapainya hasil belajar secara maksimal.

D. Materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.

1. Kompetensi Inti (KI)

Berdasarkan buku siswa SKI MI Kelas IV KSKK 2020 yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI, materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. mencakup empat Kompetensi Inti (KI) sebagai berikut:⁷⁰

⁶⁹ Saputra, Wargadinata, and Fikri, "STUDI PUSTAKA TENTANG FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR SISWA," 40–45.

⁷⁰ Bahren Ahmadi, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*, ed. Patoni, *Sejarah Kebudayaan Islam Mi Kelas Iv*, 1st ed. (Jakarta, 2020), 65.

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.⁷¹

2. Kompetensi Dasar (KD)

Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan materi Isra' Mi'raj pada buku SKI MI Kelas IV adalah sebagai berikut:⁷²

- a. KD 1.5 : Menghargai peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.
- b. KD 2.5 : Menjalankan sikap sungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas.
- c. KD 3.5 : Menganalisis latar belakang dan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.

⁷¹ Ahmadi, 67–68.

⁷² Ahmadi, 68.

- d. KD 4.5 : Menyusun informasi dari teks tentang latar belakang dan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.

3. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi Isra' Mi'raj, peserta didik diharapkan mampu:⁷³

- a. Menjelaskan pengertian Isra' Mi'raj.
- b. Menunjukkan surat dan ayat Al-Qur'an yang menjelaskan peristiwa Isra' Mi'raj.
- c. Menunjukkan sikap masyarakat Arab ketika pertama kali mendengar peristiwa Isra' Mi'raj.
- d. Menyebutkan orang yang pertama membenarkan peristiwa Isra' Mi'raj.
- e. Menjelaskan sebab-sebab mengapa Nabi Muhammad Saw. di-Isra' Mi'raj-kan oleh Allah Swt.
- f. Menyebutkan tempat dimulai dan tempat tujuan pada perjalanan Isra' Mi'raj.
- g. Menjelaskan cara Nabi menerima perintah salat lima waktu.
- h. Menjelaskan peristiwa penting yang terjadi pada peristiwa Isra' Mi'raj.

4. Materi Pokok Isra' Mi'raj

Materi Isra' Mi'raj dalam buku SKI MI Kelas IV KSKK 2020 terbagi menjadi tiga pokok bahasan, yaitu latar belakang peristiwa Isra'

⁷³ Ahmadi, 68.

Mi'raj, peristiwa Isra' Mi'raj, dan tanggapan masyarakat Makkah terhadap peristiwa Isra' Mi'raj.

a. Latar Belakang Peristiwa Isra' Mi'raj

Peristiwa Isra' Mi'raj dilatarbelakangi oleh semakin meningkatnya hambatan dan gangguan yang dialami Nabi Muhammad Saw. dalam mendakwahkan agama Islam di kota Makkah. Tekanan dari kaum kafir Quraisy semakin bertambah setelah wafatnya dua orang yang dicintai Nabi, yaitu istri beliau Khadijah dan paman beliau Abu Thalib. Selain itu, dakwah Nabi di kota Thaif juga berakhir dengan pengusiran oleh penduduk setempat. Melalui peristiwa Isra' Mi'raj, Allah Swt. menghibur sekaligus memperlihatkan tanda-tanda kebesaran-Nya kepada Nabi Muhammad Saw.

b. Peristiwa Isra' Mi'raj

Isra' Mi'raj berasal dari dua kata. Isra' berarti perjalanan Nabi Muhammad Saw. di malam hari dari Masjidil Haram menuju Masjidil Aqsa, sedangkan Mi'raj adalah perjalanan naik dari Masjidil Aqsa ke langit hingga Sidratul Muntaha. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 27 Rajab tahun 621 M. Dalam perjalanan Mi'raj, Nabi Muhammad Saw. bertemu dengan para nabi di setiap langit, hingga akhirnya menerima perintah salat fardu lima waktu sehari semalam dari Allah Swt.

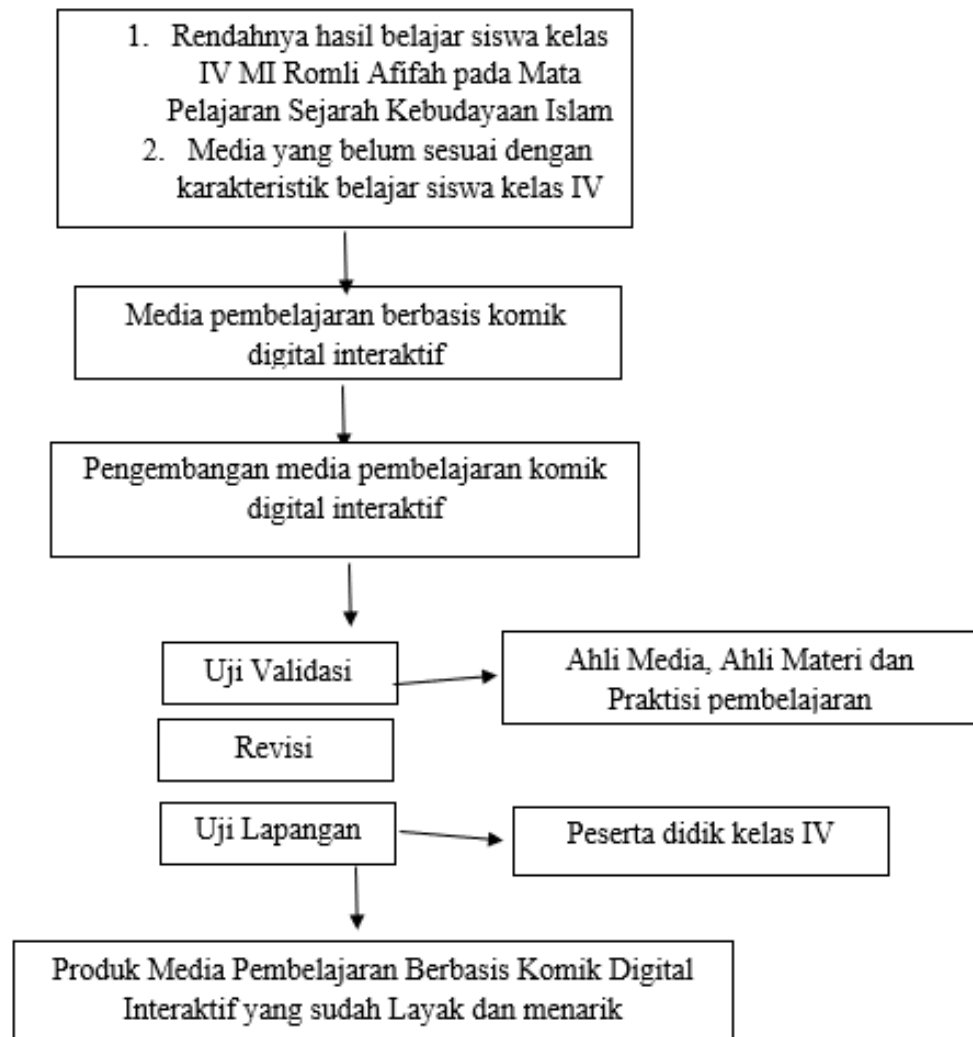
c. Tanggapan Masyarakat Makkah

Ketika peristiwa Isra' Mi'raj disampaikan kepada masyarakat Makkah, sebagian besar kaum kafir Quraisy

menolak dan tidak mempercayainya. Mereka menganggap Nabi Muhammad Saw. sebagai pembohong. Namun, Abu Bakar r.a. menjadi orang pertama yang membenarkan peristiwa tersebut sehingga mendapatkan gelar ash-Shiddiq, yang berarti “yang membenarkan”.⁷⁴

⁷⁴ Ahmadi, 70.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian Pengembangan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam rumpun metodologi Research and Development (R&D), yakni suatu model penelitian yang berorientasi pada pengembangan. Secara konseptual, metodologi ini dirancang khusus untuk menghasilkan inovasi berupa produk baru ataupun melakukan perbaikan terhadap produk yang sudah ada, sehingga relevansinya tidak terbatas pada pengembangan teori semata, melainkan juga menyentuh dimensi praktis.

Dalam konteks penelitian ini, model tersebut dipilih dan diterapkan karena orientasi utamanya memang tertuju pada pengembangan sebuah produk pembelajaran yang inovatif dan fungsional. Sejalan dengan itu, Munawaroh (dalam buku Mike, dkk.) Penelitian dan pengembangan dijelaskan sebagai prosedur riset yang tertata dan berjenjang. Prosedur ini mengharuskan adanya tahapan perancangan awal, dilanjutkan dengan pengembangan produk atau program, dan diakhiri dengan evaluasi. Tujuan utama dari proses dinamis ini adalah memastikan tercapainya sasaran-sasaran dalam bidang pendidikan yang telah disepakati.⁷⁵

Menurut Borg & Gall, yang dikutip dalam jurnal Waruru, penelitian ini merupakan sebuah metode riset yang dirancang khusus untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk di bidang pendidikan. Proses pelaksanaannya berlangsung secara bertahap dan terorganisasi, dimulai dari

⁷⁵ Mety Toding Bua, "Karakteristik, Tujuan Dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas Dan R&D," *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development* 49 (2024).

identifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan perumusan desain produk, pengujian di lapangan, hingga tahap akhir berupa penyebarluasan hasil kepada khalayak yang lebih luas. Inti dari model penelitian ini adalah untuk menjamin bahwa produk yang dihasilkan, baik itu media, kurikulum, atau perangkat pendidikan lainnya, memiliki kualitas yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas saat diterapkan.⁷⁶

Sementara itu, Sugiyono mendefinisikan penelitian ini sebagai metode riset yang diterapkan untuk menciptakan suatu produk, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba guna memastikan tingkat keefektifan dari produk yang dikembangkan tersebut.⁷⁷

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bertumpu pada metode riset dan pengembangan (*research and development*), yang secara khusus diarahkan untuk menghasilkan suatu produk dalam ranah pembelajaran. Dipilihnya model ini bukan tanpa alasan, prosesnya berlandaskan pada alur kerja yang terstruktur, mulai dari tahap perancangan awal, berlanjut ke pengembangan, hingga evaluasi menyeluruh terhadap produk yang dihasilkan. Melalui serangkaian pengujian yang komprehensif, kelayakan produk dinilai berdasarkan tiga dimensi utama: tingkat validitasnya, kemudahan penerapannya dalam praktik, serta sejauh mana produk tersebut mampu memberikan kontribusi nyata bagi efektivitas proses pembelajaran.

⁷⁶ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

⁷⁷ Hestu Tansil La'ia, Sesuaikan Sarumaha, and Maria Magdalena Duha, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning," *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 5, no. 3 (2022): 170–75.

B. Model Pengembangan

Pendekatan yang diterapkan dalam kajian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development), yang pelaksanaannya berpijak pada kerangka model prosedural. Sebagai salah satu varian dalam rumpun penelitian dan pengembangan, model prosedural memberikan panduan sistematis berupa tahapan-tahapan yang perlu dilalui secara berurutan dalam proses pengembangan yang bersifat deskriptif, yakni menguraikan secara terperinci rangkaian langkah-langkah sistematis yang mesti ditempuh dalam mewujudkan suatu produk.⁷⁸

Adapun model prosedural yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan berurutan, meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).⁷⁹

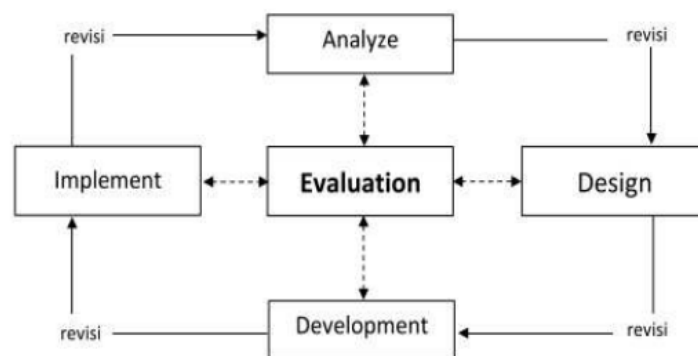
Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini bukan tanpa alasan, model tersebut dipilih karena model ADDIE menawarkan kerangka kerja yang terstruktur dan menyeluruh dibandingkan pendekatan desain instruksional lainnya. Pandangan ini sejalan dengan penjelasan Rimiszowski, yang menegaskan bahwa pendekatan sistematis memiliki kedudukan yang sangat mendasar dalam proses perancangan dan pengembangan materi ajar, yakni sebagai pijakan prosedural yang menjadi tulang punggung suatu sistem pembelajaran.

⁷⁸Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2012).

⁷⁹ M.Pd Dr. Leroy Holman Siahaan, "R&D Dalam Pendidikan Implementasi Model ADDIE Dan SD Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD," *Book*, 2025, 94, https://www.google.co.id/books/edition/R_D_DALAM_PENDIDIKAN_Implementasi_Model/84dgEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+penelitian+R%26D+ADDIE&pg=PA2&printsec=frontcover.

Pendekatan terstruktur ini telah banyak diadopsi dalam berbagai metodologi, khususnya dalam konteks pengembangan bahan ajar berbasis komputer, teks, maupun materi audiovisual.⁸⁰ Penelitian ini dijalankan secara terstruktur dan sistematis, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga berakhir pada fase evaluasi produk akhir yang dihasilkan. Keseluruhan proses tersebut bertujuan untuk mewujudkan sebuah media pembelajaran yang memenuhi standar kualitas dari segi validitas, kepraktisan, maupun efektivitasnya secara menyeluruh.⁸¹

Tahapan model ADDIE secara Visual dapat diperhatikan pada gambar 1.



Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE

(Sumber: Kilbane, C. R., & Milman, N. B., 2014)

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menguraikan serangkaian langkah sistematis yang harus diikuti oleh peneliti guna merealisasikan sebuah produk. Model prosedural dipahami sebagai urutan fase yang dilaksanakan secara terstruktur, mencakup tahapan dari awal perencanaan

⁸⁰ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

⁸¹ I Made Teguh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

hingga penyelesaian akhir. Model dengan pendekatan ini umumnya diaplikasikan dalam perancangan sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini, proses pengembangan produk dijalankan dengan berpedoman pada tahapan model ADDIE, yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada fase awal pengembangan ini, dilakukan serangkaian kajian mendalam yang bertujuan untuk memetakan kebutuhan belajar secara terperinci, memahami keragaman karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik, sekaligus mengidentifikasi berbagai hambatan yang kerap dijumpai dalam praktik pembelajaran di kelas. Permasalahan-permasalahan tersebut pada umumnya dipicu oleh adanya kesenjangan kinerja atau performance gap dalam capaian hasil pembelajaran.⁸²

Analisis pada tahap ini mencakup penelaahan mendalam terhadap kurikulum yang berlaku, kompetensi dasar yang harus dikuasai, serta substansi materi pelajaran yang diajarkan. Secara lebih spesifik, peneliti melakukan analisis terhadap kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Romli Afifah, dengan memusatkan perhatian utama pada pokok bahasan Isra' Mi'raj.

2. Perancangan (*Design*)

Fase desain memegang peranan krusial sebagai titik awal dalam pembentukan konsep produk yang hendak dikembangkan. Seluruh rancangan yang dihasilkan pada fase ini berakar dari data dan temuan

⁸² Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

yang diperoleh melalui proses analisis kebutuhan sebelumnya, sehingga antara keduanya terdapat keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan.

Dalam pengembangannya, terdapat lima komponen pembelajaran yang menjadi landasan utama perancangan, yaitu: profil dan karakteristik peserta didik, rumusan tujuan instruksional yang ingin diwujudkan, pendekatan atau metode pembelajaran yang akan diimplementasikan, pemilihan media yang dianggap paling sesuai, serta instrumen evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan. Kelima komponen tersebut berfungsi sebagai kerangka acuan yang mengarahkan seluruh proses desain agar tetap relevan dan terstruktur.

Secara operasional, fase ini diwujudkan melalui penyusunan berbagai perangkat pembelajaran, silabus dan modul ajar yang keseluruhannya mengacu pada standar isi yang telah ditetapkan. Lebih dari sekadar penyusunan dokumen, fase ini juga mencakup perancangan strategi penyajian materi yang dirancang agar mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami konten yang disampaikan.

3. Pengembangan (*Development*)

Realisasi dari keseluruhan rancangan yang telah dirumuskan sebelumnya terwujud secara nyata pada fase pengembangan ini. Berbagai komponen yang telah direncanakan, mencakup kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik, pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, tata letak navigasi, pemanfaatan media, hingga perangkat penilaian, kini diintegrasikan dan dituangkan ke dalam bentuk prototipe sebagai wujud awal dari produk yang sedang

dikembangkan. Prototipe ini bersifat sementara dan berfungsi sebagai model uji coba sebelum disahkan menjadi produk final.

Tahapan pengembangan mencakup serangkaian kegiatan yang saling berkaitan, mulai dari penghimpunan referensi yang relevan, perancangan elemen visual berupa ilustrasi, bagan, dan gambar pendukung, hingga penyusunan narasi cerita. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan penataan tata letak konten secara sistematis serta perancangan instrumen yang digunakan untuk keperluan evaluasi.

Setelah komik berhasil dirancang melalui *platform Canva*, langkah selanjutnya adalah mengalihkan bentuk komik tersebut ke format digital dengan mengintegrasikannya ke dalam *Google Sites* sebagai media berbasis web. Ketika produk telah selesai dikembangkan secara menyeluruh, proses dilanjutkan ke tahap validasi yang melibatkan dua pihak, yakni pakar di bidang media dan ahli dalam bidang materi, guna memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk sebelum akhirnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.⁸³

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan sebuah produk pengembangan. Setelah melakukan analisis dan desain peneliti mulai focus pada pembuatan produk media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Pada tahap ini peneliti mulai memverifikasi produk melalui ahli dan modifikasi produk untuk mengetahui ketepatan pada produk.

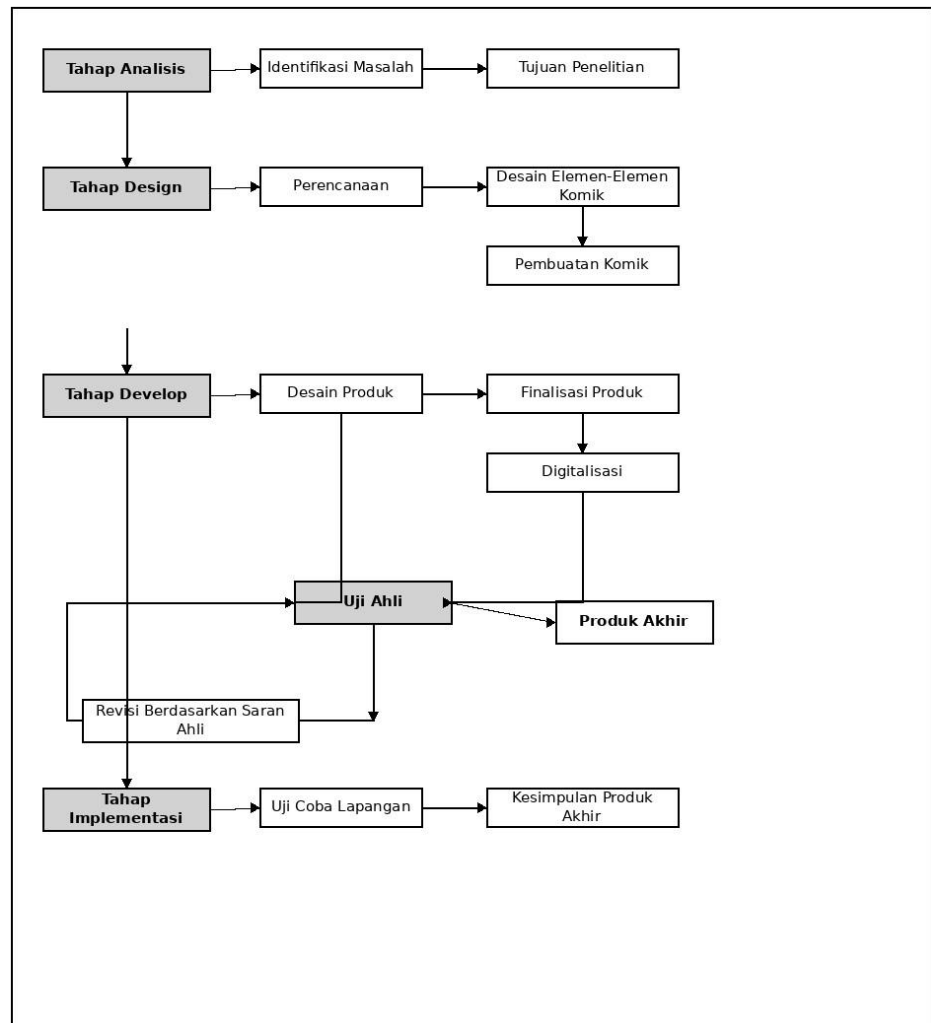
⁸³ Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 13.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pengujian langsung di ruang kelas menjadi inti dari fase implementasi, di mana media komik digital yang telah rampung dikembangkan mulai diterapkan dalam pembelajaran SKI di kelas IV MI Romli Afifah. Integrasi media ini ke dalam proses belajar mengajar dirancang untuk menjawab dua hal sekaligus: seberapa praktis media tersebut digunakan dalam kondisi nyata, dan seberapa besar kontribusinya terhadap peningkatan capaian belajar siswa pada materi Isra' Mi'raj. Dengan demikian, efektivitas komik digital sebagai alat bantu pembelajaran dapat diukur secara konkret dan terukur melalui perubahan hasil belajar yang dicapai siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian terhadap produk media pembelajaran dilakukan melalui proses evaluasi yang mencakup tiga dimensi pokok, yaitu kedalaman konten materi, kualitas tampilan antarmuka visual, serta sejauh mana media tersebut mampu berkontribusi pada peningkatan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil yang diperoleh dari proses penilaian ini kemudian difungsikan sebagai landasan perbaikan, sehingga revisi yang dilakukan bersifat terarah dan terukur. Melalui serangkaian penyempurnaan tersebut, produk akhir diharapkan dapat memenuhi standar kelayakan yang lebih tinggi, khususnya dalam hal validitas konten, kemudahan penggunaan, serta efektivitas penerapannya di lingkungan pembelajaran.



Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian

(Sumber: Lailatul I'zaati, 2024)

D. Uji Coba

Dalam rangkaian proses penelitian pengembangan, validasi produk melalui uji coba memegang peranan yang tidak dapat diabaikan. Kegiatan ini diselenggarakan segera setelah tahap perancangan dinyatakan rampung, dengan orientasi utama pada penghimpunan data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Data tersebut selanjutnya berfungsi sebagai pijakan empiris dalam upaya perbaikan, penyempurnaan desain,

sekaligus pengukuran sejauh mana produk yang dikembangkan mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang diharapkan.⁸⁴

Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran tidak cukup hanya diasumsikan, melainkan perlu dibuktikan melalui proses verifikasi yang sistematis. Dengan demikian, pelaksanaan uji coba memungkinkan peneliti untuk mengonfirmasi kesesuaian antara produk yang dihasilkan dengan sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan, sekaligus menilai kemampuannya dalam merespons kebutuhan nyata peserta didik.⁸⁵ Adapun tahapan uji coba produk yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Dalam rangkaian penelitian dan pengembangan, tahap pengujian dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana prototipe yang telah dibuat memenuhi standar, baik dari aspek visual maupun kedalaman kontennya. Pelaksanaan tahap ini menempuh dua pendekatan yang saling melengkapi: penilaian oleh para pakar di bidang yang relevan, serta pengujian empiris yang melibatkan peserta didik sebagai kelompok pengguna langsung.

a. Uji Validasi

Kelayakan suatu media pembelajaran tidak dapat ditentukan tanpa melalui serangkaian pengujian yang sistematis dan menyeluruh. Oleh karena itu, proses validasi menempati posisi yang

⁸⁴ Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

⁸⁵ Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 17–27, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>.

sangat strategis dalam kerangka pengembangan produk pembelajaran. Pada penelitian ini, kegiatan validasi melibatkan tiga kelompok validator yang dipilih berdasarkan relevansi keahlian masing-masing, yakni pakar di bidang media, pakar di bidang materi, serta seorang guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI Romli Afifah selaku representasi praktisi di lapangan. Pelibatan ketiga pihak tersebut dimaksudkan agar penilaian terhadap produk yang dihasilkan dapat mencakup berbagai dimensi secara komprehensif.

Proses validasi dilakukan dengan menyerahkan prototipe komik digital interaktif yang telah dikembangkan kepada para validator, disertai instrumen penilaian berupa angket. Tujuan utama dari fase ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media sekaligus mendapatkan masukan sebagai dasar perbaikan. Apabila media telah dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba lapangan kepada peserta didik.

b. Uji Siswa

Setelah melewati proses validasi oleh para ahli dan penyempurnaan berdasarkan masukan yang diberikan, media pembelajaran kemudian diujicobakan pada tahap berikutnya. Pengujian ini melibatkan dua rombongan belajar, yaitu kelas IV B dan IV B di MI Romli Afifah, dengan tujuan utama mengukur sejauh mana komik digital interaktif mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk keperluan tersebut, efektivitas media dievaluasi menggunakan instrumen tes yang diberikan sebelum dan

sesudah pemanfaatan media, mengacu pada indikator-indikator capaian yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Subyek Uji Coba

Penelitian ini melibatkan beberapa pihak sebagai subjek, yaitu para guru beserta peserta didik kelas IV MI Romli Afifah, serta seorang dosen yang dipilih berdasarkan kompetensinya di bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan pengalamannya dalam mengembangkan media pembelajaran. Dosen tersebut menjalankan peran ganda sebagai validator, sekaligus bertindak sebagai ahli media maupun ahli materi dalam proses penelitian.⁸⁶

a. Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran/praktisi pembelajaran:

1). Ahli media

Ahli media didefinisikan sebagai akademisi yang memiliki kompetensi profesional dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Dalam riset ini, peran ahli media sangat penting karena mereka memberikan kritik, masukan, dan rekomendasi konstruktif terhadap desain media yang dikembangkan. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memverifikasi bahwa media telah disusun sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional, memenuhi kelayakan teknis dan estetika, serta efektif mendukung proses belajar mengajar.

⁸⁶ Amelia Nur Rochim et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Digital Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII," *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2025): 1–7, <https://doi.org/10.58577/dimar.v7i1.428>.

Ibu Endah Damayanti, MT. sebagai ahli validator media. Dipilihnya beliau karena beliau merupakan seorang Pengembang teknologi Pembelajaran. Beliau memiliki standar kompetensi nasional dalam menilai kelayakan sebuah media digital, mulai dari aspek visual, navigasi, hingga efektivitas teknologi yang digunakan. Selain itu, beliau mampu memberikan koreksi mendalam terhadap user interface (tampilan) dan user experience (kemudahan penggunaan) komik digital terhadap media komik digital yang dikembangkan peneliti sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI.

Oleh karena itu, keterlibatan ahli media merupakan fase esensial dalam pengembangan media edukasi, guna menjamin kualitas media, tidak hanya dari segi substansi konten, tetapi juga aspek teknis, tampilan, dan interaktivitasnya.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media⁸⁷

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Soal
1	Kemudahan	Petunjuk	Petunjuk jelas dan mudah	1
2	Visual	Kontras	Kontras nyaman dilihat	2
3	Layout	Tata letak	Layout tertata baik	3
4	Tipografi	Konsistensi	Huruf konsisten	4
5	Tipografi	Kesederhanaan	Tidak terlalu banyak font	5
6	Kemenarikan	Isi	Isi menarik	6
7	Kemenarikan	Tampilan	Tampilan menarik	7

⁸⁷ Nanda Putri Estuningati, "Pengembangan E-Booklet Materi Renang Sebagai Sarana Belajar Mandiri Siswa" (Universitas Negeri Malang, 2023).

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Soal
8	Visual	Harmonis	Warna harmonis	8
9	Ilustrasi	Kesesuaian	Ilustrasi memperjelas materi	9
10	Kualitas	Gambar	Gambar jelas	10
11	Bahasa	Keterbacaan	Teks mudah dibaca	11
12	Fungsi	Pembelajaran	Media berfungsi maksimal	12
13	Kinerja	Kecepatan	Akses cepat	13
14	Navigasi	Kemudahan	Navigasi mudah	14
15	Kompatibilitas	Perangkat	Kompatibel berbagai perangkat	15

Kisi-kisi pada tabel 3.1 disusun berdasarkan orientasi pengembangan media komik digital interaktif itu sendiri, yakni terwujudnya media yang memenuhi standar kelayakan visual, andal secara teknis, dan mampu menunjang jalannya pembelajaran secara efektif. Atas dasar itulah, instrumen validasi untuk ahli media dirancang agar mencakup dimensi-dimensi kualitas tampilan, kemudahan dalam bernavigasi, keterbacaan teks, keselarasan warna, hingga kompatibilitas antarperangkat.

Pemilihan dimensi-dimensi tersebut bukan tanpa alasan, semuanya merepresentasikan kualitas media secara teknis sekaligus estetis, yang pada akhirnya menjadi penentu utama apakah media tersebut layak dihadirkan dalam proses pembelajaran. Sejumlah studi yang relevan secara konsisten

menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, kejelasan penyajian materi, kemudahan penggunaan, serta kontribusinya terhadap peningkatan hasil belajar merupakan indikator-indikator yang paling umum digunakan dalam mengevaluasi kelayakan media berbasis digital

2). Ahli Materi

Peran ahli materi dalam konteks ini merujuk pada individu berlatar belakang akademik, umumnya dosen atau pengajar perguruan tinggi yang menguasai bidang Pendidikan Agama Islam secara mendalam, dengan fokus keahlian yang secara spesifik mencakup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, ahli materi juga memiliki pemahaman komprehensif mengenai kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI) kelas IV, sehingga mereka mampu menyediakan evaluasi serta masukan yang relevan dengan standar kurikulum yang berlaku.

Bapak Prof. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag. sebagai ahli validator materi. Dipilihnya beliau dikarenakan beliau merupakan dosen yang ahli dalam mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam pada prodi Pendidikan Agama Islam.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Soal
1	Kesesuaian Judul	Kesesuaian dengan materi	Judul komik sesuai dengan materi Isra' Mi'raj	1

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Soal
2	Kesesuaian Materi	Tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
3	Kesesuaian Materi	Karakteristik siswa	Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	3
4	Kesesuaian Materi	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum dan ruang lingkup PAI	4
5	Penyajian	Kejelasan	Materi singkat, padat, dan jelas	5
6	Penyajian	Uraian	Materi diuraikan secara jelas	6
7	Penyajian	Keruntutan	Materi disajikan secara runtut	7
8	Bahasa	Struktur kalimat	Struktur kalimat tepat	8
9	Ilustrasi	Kesesuaian gambar	Gambar sesuai materi Isra' Mi'raj	9
10	Bahasa	Istilah	Istilah digunakan dengan tepat	10
11	Bahasa	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami	11
12	Keakuratan	Sumber	Materi akurat dan sesuai sumber	12
13	Kelayakan	Media pembelajaran	Media mendukung pembelajaran	13

Kisi-kisi pada tabel 3.2 disusun berdasarkan kesesuaian substansi materi, khususnya topik Isra' Mi'raj dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV. Indikator-indikator yang dikembangkan diarahkan untuk mengukur keselarasan konten dengan tujuan pembelajaran, kesesuaiannya dengan kurikulum yang berlaku, serta ketepatan penyajiannya

bagi karakteristik peserta didik. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media tidak sekadar menarik secara visual, melainkan juga akurat, komunikatif, dan sesuai dengan kapasitas berpikir siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang secara kognitif tengah berada pada tahap operasional konkret.

3). Praktisi pembelajaran

Guru yang dimaksud adalah tenaga pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV MI Romli Afifah yang memiliki latar belakang pendidikan minimal Strata Satu (S1) serta telah memiliki pengalaman mengajar sekurang-kurangnya selama lima tahun.

Bapak Saifudin Zuhri, S.Pd. sebagai validator ahli pembelajaran, beliau merupakan guru wali kelas IV di MIS Romli Afifah. Dipilihnya beliau dikarenakan beliau merupakan guru mata pelajaran SKI yang sudah mengajar lama di lokasi tersebut sehingga beliau mengetahui karakteristik siswa yang ada di lokasi penelitian.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Ahli Pembelajaran

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Soal
1	Kesesuaian Materi	Tujuan pembelajaran	Materi Isra' Mi'raj sesuai tujuan pembelajaran	1
2	Kesesuaian Materi	Karakteristik siswa	Materi sesuai karakteristik siswa MI kelas IV	2
3	Penyajian	Sistematika	Materi tersusun sistematis dan runtut	3

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Soal
4	Kegunaan Media	Dukungan pembelajaran	Komik mendukung proses pembelajaran	4
5	Kemudahan	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan	5
6	Efektivitas	Hasil belajar	Meningkatkan hasil belajar siswa	6
7	Efektivitas	Pemahaman	Mempermudah pemahaman materi	7
8	Isi	Ilustrasi & dialog	Membantu pemahaman siswa	8
9	Bahasa	Kesesuaian	Bahasa komunikatif dan sesuai	9
10	Kemenarikan	Daya tarik	Pembelajaran lebih menyenangkan	10
11	Kelayakan	Penerapan	Efektif diterapkan di kelas	11
12	Keterlibatan	Partisipasi	Melibatkan siswa aktif	12
13	Kelayakan	Kelayakan media	Layak digunakan	13

Kisi-kisi pada tabel 3.3 disusun berdasarkan dimensi efektivitas dan kepraktisan media ketika diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Indikator yang dirumuskan untuk ahli pembelajaran meliputi kemudahan operasional, tingkat keterlibatan aktif siswa, daya tarik media, serta kelayakannya untuk diimplementasikan di ruang kelas. Pemilihan aspek-aspek ini didasari oleh posisi guru sebagai praktisi yang memiliki pengetahuan langsung mengenai kondisi nyata di lapangan,

sehingga penilaiannya mencerminkan kesesuaian media dengan kebutuhan aktual siswa.

b. Siswa

Media pembelajaran ini diterapkan pada peserta didik kelas IV semester ganjil yang belum mendapatkan paparan terhadap materi atau konten yang dikembangkan. Tindakan ini diambil dengan tujuan agar proses uji coba dapat mengukur secara akurat sejauh mana media pembelajaran digital interaktif tersebut efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi baru. Dengan kata lain, kondisi virgin (belum pernah menerima) pembelajaran terkait konten tersebut menjamin bahwa peningkatan hasil belajar berasal dari intervensi media yang digunakan, bukan sebagai akibat dari pengalaman belajar sebelumnya.

Tabel 3. 4 Angket Siswa

No	Pernyataan
1	Saya berpendapat komik digital interaktif ini sangat menarik
2	Desain animasi dalam komik digital interaktif ini sangat membuat saya tertarik dalam pembelajaran
3	Saya lebih senang belajar sambil membaca komik digital interaktif ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru
4	Media komik digital interaktif ini membuat saya semangat belajar
5	Dengan adanya media komik digital interaktif ini saya mendapatkan pengetahuan baru
6	Bacaan di dalam komik digital interaktif tidak membosankan
7	Saya suka tampilan setiap halaman di dalam komik digital interaktif karena penuh warna

No	Pernyataan
8	Saya dapat memahami materi dengan gambar yang ada di dalam komik digital interaktif
9	Kalimat yang digunakan sangat mudah dipahami dan dijangkau
10	Saya senang sekali dengan adanya media komik digital interaktif

3. Jenis Data

Dalam studi pengembangan ini, desain penelitian yang diterapkan memadukan dua pendekatan secara sinergis, yakni kualitatif dan kuantitatif, sehingga proses analisis serta pengolahan data dapat dilakukan secara lebih menyeluruh dan komprehensif. Pendekatan kuantitatif secara spesifik difungsikan sebagai alat untuk mengukur sejauh mana efektivitas produk yang dihasilkan dari proses pengembangan tersebut. Pengukuran ini lazimnya dijalankan melalui serangkaian uji coba di lapangan dengan mengandalkan beragam instrumen pengumpulan data, mulai dari angket dan tes tertulis hingga berbagai bentuk penilaian lain yang bersifat terukur secara numerik.

Sementara itu, metode kualitatif dimanfaatkan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai seluruh proses pengembangan produk, yang dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, atau pengumpulan masukan dari para ahli.⁸⁸

⁸⁸ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam riset ini diperoleh melalui hasil pengolahan instrumen angket yang didistribusikan kepada validator dan peserta didik. Data ini berformat numerik (angka) atau skor yang kemudian dapat dianalisis menggunakan metode statistik guna mengevaluasi kelayakan serta efektivitas media pembelajaran dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam sebuah penelitian, populasi didefinisikan sebagai seluruh elemen, baik subjek maupun objek yang memiliki karakteristik spesifik dan dijadikan oleh peneliti sebagai sumber perolehan data. Berbeda dengan populasi yang bersifat menyeluruh, sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih secara representatif guna mewakili keseluruhan anggotanya dalam proses pengumpulan data.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV MI Romli Afifah. Kelas tersebut terbagi menjadi dua kelas belajar dengan total keseluruhan berjumlah 35 siswa.

Untuk menentukan sampel, penelitian ini menggunakan pendekatan *purposive sampling*. Berbeda dengan pengambilan sampel acak, teknik ini mengandalkan pertimbangan dan kriteria khusus yang telah ditetapkan peneliti sebagai dasar seleksi. Penggunaan pendekatan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa

tidak semua anggota populasi memenuhi kondisi yang dipersyaratkan dalam penelitian.⁸⁹

Kriteria yang diberlakukan adalah kelas IV yang belum mendapatkan pembelajaran materi Isra' Mi'raj. Dengan kata lain, kondisi virgin (belum pernah menerima) pembelajaran terkait konten tersebut menjamin bahwa peningkatan hasil belajar berasal dari intervensi media yang digunakan, bukan sebagai akibat dari pengalaman belajar sebelumnya.

Berdasarkan kriteria tersebut, kelas IV B ditetapkan sebagai sampel penelitian mengingat materi dimaksud memang belum pernah diajarkan di kelas tersebut. Kondisi ini menjadikan kelas IV B dinilai paling tepat untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dari total siswa di kelas IV B sebanyak 16 orang, sebanyak 13 siswa tercatat aktif dan selanjutnya ditetapkan sebagai subjek penelitian.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, serta akumulasi masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh para validator. Data ini memberikan deskripsi mendalam mengenai aspek keunggulan dan keterbatasan dari media yang dikembangkan. Oleh karena itu, data kualitatif berperan

⁸⁹ M S Dra. Ahmad Hidayat et al., *Mengukur Dengan Angka (Panduan Mudah Meneliti Secara Kuantitatif)* (Penerbit P4I, 2026), 45, <https://books.google.co.id/books?id=QjCEQAAQBAJ>.

sebagai fondasi untuk melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, instrument pengumpulan terdiri dari:⁹⁰

a. Obersevasi

Pendekatan observasi partisipatif dipilih sebagai instrumen pengumpulan data karena memungkinkan peneliti untuk hadir dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media yang digunakan. Keterlibatan langsung ini membuka ruang bagi peneliti untuk menangkap respons nyata, pola interaksi, serta berbagai hambatan yang muncul dalam situasi belajar yang sesungguhnya, hal-hal yang sulit teridentifikasi apabila pengamatan dilakukan dari luar konteks.⁹¹

Berbeda dengan observasi non-partisipatif, pendekatan ini menempatkan peneliti sebagai bagian dari setting yang diteliti, sehingga data yang terkumpul tidak hanya bersifat permukaan. Kedalaman informasi yang diperoleh pun menjadi lebih signifikan, tidak sekadar mencatat apa yang tampak, melainkan

⁹⁰ Agus Rustamana et al., “Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan,” *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69.

⁹¹ Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif* (yo: Deepublish, 2020), 55, <https://books.google.co.id/books?id=JoFYEQAAQBAJ>.

mampu menjangkau lapisan makna di balik setiap perilaku atau gejala yang teramati selama proses berlangsung.

b. Dokumentasi

Berupa pengumpulan data dari catatan, foto, arsip, atau dokumen lain yang mendukung penelitian. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti tertulis atau visual terkait proses pengembangan maupun hasil uji coba produk.

c. Wawancara

Dalam rangka mendalami permasalahan yang menjadi fokus kajian, pengumpulan data dilakukan melalui sesi wawancara langsung yang berfungsi sebagai sarana penggalian informasi secara lebih mendalam atas temuan-temuan yang diperoleh selama proses observasi berlangsung. Pihak-pihak yang dilibatkan sebagai narasumber mencakup guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV MI Romli Afifah, peserta didik kelas IV, serta kepala sekolah. Keterlibatan ketiga narasumber tersebut dimaksudkan agar pemahaman terhadap persoalan yang diteliti dapat diperoleh secara menyeluruh, sekaligus untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik kelas IV dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

d. Tes Penelitian

Tes berperan sebagai alat ukur kuantitatif yang sistematis dalam mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai instrumen penelitian, tes disajikan berupa seperangkat stimulus

terstruktur untuk mendapatkan respons siswa dalam bentuk skor numerik. Skor tersebut merepresentasikan sampel perilaku dan penguasaan karakteristik atau kompetensi tertentu yang menjadi fokus penelitian.

Pelaksanaan tes dilakukan secara konsisten sesuai dengan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Prosedur pengujian dibagi menjadi dua tahap utama:

- 1). Pre-test (Tes Awal): Sebelum media pembelajaran komik digital diperkenalkan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan pengukuran awal sebagai langkah untuk memetakan kondisi kemampuan mereka pada titik mula. Tahap ini memegang peranan penting dalam penelitian, yakni sebagai acuan dasar (baseline) yang memungkinkan perbandingan yang valid antara kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (treatment).
- 2). Post-test (Tes Akhir): Dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan media komik digital selesai. Tes ini berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan intervensi dan sejauh mana peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

e. Angket

Berbentuk kuesioner yang dibagikan kepada validator dan siswa untuk memperoleh data kuantitatif. Angket ini berfungsi menilai tingkat kelayakan, keefektifan, dan hasil belajar setelah menggunakan media. Adapun jenis angket yang digunakan antara lain:

- 1) Angket penilaian dari ahli desain
- 2) Angket penilaian dari ahli materi
- 3) Angket penilaian ahli pembelajar/praktisi
- 4) Angket kemenarikan media pembelajaran

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang dalam dua format yang saling melengkapi. Format pertama bersifat kualitatif, yakni lembar isian terbuka yang memberi ruang bagi para validator untuk menyampaikan tanggapan sekaligus saran secara naratif. Adapun format kedua menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penerapan skala Likert, di mana setiap responden diminta menentukan posisi persetujuannya terhadap sejumlah pernyataan yang telah disusun sebelumnya.⁹² Lembar angket penilaian berisi beberapa pernyataan yaitu:

- Skor 1: Tidak Setuju
- Skor 2: Kurang Setuju
- Skor 3: Cukup Setuju
- Skor 4: Setuju
- Skor 5: Sangat Setuju

5. Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

Dalam konteks penelitian ini, data kualitatif berfokus pada rangkaian proses pengumpulan respons dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dirancang dalam format komik digital.

⁹² T Wahyuningrum, *Buku Referensi Kuesioner Dalam Pengukuran Usability* (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), <https://books.google.co.id/books?id=E-NMEQAAQBAJ>.

Masukan tersebut dihimpun dari berbagai pihak yang berkompeten, mencakup para ahli di bidang media, materi, maupun praktik pembelajaran, serta melibatkan langsung perspektif siswa sebagai pengguna.

Alih-alih disajikan secara statistik, informasi yang terkumpul diuraikan dalam bentuk narasi deskriptif, yang selanjutnya menjadi objek analisis mendalam. Hasil analisis inilah yang kemudian difungsikan sebagai landasan pertimbangan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk media yang tengah berada dalam tahap pengembangan.

b. Data Kuantitatif

Validasi yang dilakukan oleh para validator menghasilkan data kuantitatif yang mencerminkan tingkat kualitas produk dalam penelitian ini.⁹³ Untuk mengetahui validitas tersebut, terdapat beberapa aspek:

1) Menghitung Tingkat Validitas media menggunakan rumus sebagai berikut:⁹⁴

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah semua nilai jawaban validator

⁹³ Rochim et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Digital Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII."

⁹⁴ Samsul Bahri, Istamar Syamsuri, and Susriyati Mahanal, "Pengembangan Modul Keanekaragaman Hayati Dan Virus Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa Kelas X Man 1 Malang," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1, no. 2 (2016): 127–36.

$\sum xi$: Jumlah total skor ideal

100 : Bilangan konstanta

Sebagai dasar dalam mengambil keputusan, persentase yang telah disetujui oleh para ahli dalam bidang materi, media, dan pembelajaran dijadikan sebagai acuan.⁹⁵

Tabel 3. 5 Tingkat Kevalidan⁹⁶

Kategori	Presentase %	Keterangan	Skor
A	81-100	Sangat Valid	5
B	61-81	Valid	4
C	41-61	Cukup Valid	3
D	21-41	Kurang Valid	2
E	0-21	Tidak Valid	1

2). Menghitung Analisis Hasil Belajar

a). Menghitung Nilai N-Gain

Guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak pembelajaran, pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan pola desain pre-test dan post-test. Pendekatan ini dipilih sebagai instrumen utama untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media komik digital interaktif mampu meningkatkan capaian belajar siswa secara terukur.

⁹⁵ Rustamana et al., “Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan,” 33.

⁹⁶ Dian Rahma., “Buku Ajar Metode Penelitian”, Pangkal Pinang:CV Science Techno Direct, (2023:56).

Kemampuan awal siswa sebelum intervensi berlangsung diidentifikasi melalui pelaksanaan tes awal, sehingga diperoleh data dasar yang dapat dijadikan acuan perbandingan. Setelah proses pembelajaran dengan media tersebut diselesaikan, tes akhir kemudian diberikan untuk menangkap perubahan yang terjadi pada pemahaman dan penguasaan materi siswa.

Dalam upaya memperoleh gambaran yang lebih tepat mengenai sejauh mana hasil belajar siswa mengalami kemajuan serta seberapa efektif media pembelajaran yang diterapkan, penelitian ini mengandalkan pendekatan analisis yang dikenal sebagai Normalized Gain atau N-Gain, sebuah formula yang pertama kali dikembangkan oleh Richard Hake. Pada dasarnya, N-Gain bekerja dengan membandingkan perubahan skor yang terjadi sebelum dan sesudah suatu perlakuan atau penggunaan media tertentu, sehingga efektivitas sebuah pembelajaran atau intervensi dapat dinilai secara lebih terukur dan objektif.⁹⁷

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dikaji secara lebih mendalam melalui pendekatan analisis yang mampu memberikan gambaran kuantitatif yang komprehensif. Dalam konteks ini, pengukuran difokuskan pada aspek kognitif kelas eksperimen, dengan mempertimbangkan selisih perolehan nilai antara kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan

⁹⁷ S Hajar et al., *Cara Jitu Menguasai SPSS Dalam Pembelajaran Fisika* (CV Eureka Media Aksara, 2026), 30, <https://books.google.co.id/books?id=5PHBEQAAQBAJ>.

sebagai indikator utama keberhasilan media pembelajaran yang digunakan. Untuk keperluan tersebut, perhitungan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:⁹⁸

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post}: Nilai skor post-test

S_{pre} : Nilai skor pre-test

S_{max}: Nilai skor maksimal

Perolehan nilai N-Gain kemudian dikelompokkan kedalam tiga kategori untuk menentukan tingkat efektivitasnya, sebagaimana yang tercantum dalam table berikut ini:

Tabel 3. 6 Klasifikasi Rentang Nilai N-Gain⁹⁹

Rentang nilai N-Gain	Klasifikasi
$G > 0,7$	Tinggi (Peningkatan hasil belajar signifikan)
$0,3 < G < 0,7$	Sedang (Peningkatan hasil belajar cukup signifikan)
$G < 0,3$	Rendah (Peningkatan hasil belajar kurang signifikan)

Media komik digital interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar apabila rata-rata skor N-Gain yang

⁹⁸ S.P.M.P. Novia Dewi Anisa, *Buku Ajar Komputer Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Penelitian Evaluasi Pendidikan* (Goresan Pena, 2026), 105–10, <https://books.google.co.id/books?id=Ekleeqaaqbaj>.

⁹⁹ Hajar et al., *Cara Jitu Menguasai SPSS Dalam Pembelajaran Fisika*, 32.

diperoleh peserta didik berada di atas angka 0,30 atau setidaknya masuk dalam klasifikasi kategori sedang. Data N-Gain yang diperoleh tersebut tidak hanya difungsikan sebagai alat pemantau peningkatan skor secara kuantitatif semata, melainkan juga diposisikan sebagai basis data fundamental dalam pelaksanaan serangkaian uji prasyarat analisis.

Uji prasyarat tersebut mencakup uji normalitas yang bertujuan untuk memverifikasi apakah sebaran data penelitian mengikuti distribusi normal, serta uji hipotesis yang digunakan untuk menarik kesimpulan ilmiah mengenai signifikansi pengaruh penggunaan media komik digital interaktif terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh dan holistik.

b). Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis komik digital interaktif. Melalui pengujian ini, efektivitas media tersebut dalam mendorong peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dibuktikan secara statistik.

Pemilihan jenis uji statistik yang digunakan didasarkan pada hasil uji distribusi data. Dua pendekatan statistik disiapkan sebagai berikut:

- Paired Sample T-Test (Parametrik)

Apabila data terbukti berdistribusi normal, analisis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test. Uji ini dirancang untuk membandingkan hasil belajar siswa yang sama pada dua kondisi berbeda sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, guna mengukur ada tidaknya perbedaan yang bermakna di antara keduanya. Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.
- H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.
- Apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua hasil pengukuran tersebut.

- Wilcoxon Signed-Rank Test (Non-Parametrik)

Sebaliknya, apabila distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan Wilcoxon Signed-Rank Test sebagai alternatif non-parametrik pengganti Paired Sample T-Test. Uji ini bekerja dengan cara membandingkan nilai tengah (median) dari dua pengukuran berpasangan, yakni skor pretest dan posttest pada subjek yang sama. Dengan pendekatan ini, besarnya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui secara lebih akurat.

3). Menghitung Analisis Kemenarikan Media

Data untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk ini dikumpulkan melalui angket yang memuat pertanyaan terkait tanggapan siswa setelah memanfaatkan produk tersebut. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan skala Guttman, dengan ketentuan skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”. Setelah nilai persentase dari angket dihitung, tahap berikutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁰⁰

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

¹⁰⁰ Ahmad Muhammad Al-Farizhi, “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Field TTrip Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V,” no. 3 (2025): 59–61.

Keterangan:

P : Presentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah semua nilai jawaban validator

$\sum xi$: Jumlah total skor ideal

100 : Bilangan konstanta

Tabel 3. 7 Kriteria Kemenarikan Media¹⁰¹

Skor	Kriteria Kemenarikan
$81\% < s \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% < s \leq 80\%$	Menarik
$41\% < s \leq 60$	Cukup Menarik
$21\% < s \leq 40\%$	Kurang Menarik
$0\% < s \leq 20 \%$	Sangat Kurang Menarik

¹⁰¹ Riris Ardiyan and Kartika Wulandari, “Pengembangan Modul Ajar PAI Elemen Akhlak Fase E Kurikulum Merdeka,” *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi* 9, no. 2 (2024): 120–29, <https://doi.org/10.32764/eduscope.v9i2.4786>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj untuk kelas IV MI, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yakni Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dengan mengacu pada model tersebut, penelitian ini dijalankan melalui lima tahapan yang saling berkesinambungan satu sama lain.

1. Analisis (Analyze)

Dalam pengembangan media menggunakan model ADDIE, tahapan pertama yang dilakukan adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap berbagai kebutuhan yang ditemukan di lapangan selama proses observasi berlangsung. Analisis yang dilakukan difokuskan pada dua hal utama, yakni terhadap guru khususnya berkaitan dengan strategi yang diterapkan dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta mengkaji kondisi dan situasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap ini, peneliti menempuh serangkaian kegiatan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket guna mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan di lapangan sekaligus memahami kebutuhan yang mesti dipenuhi. Atas dasar itulah, peneliti melakukan pemetaan secara komprehensif

terhadap kebutuhan pembelajaran di lapangan, baik yang berkaitan dengan strategi penyampaian materi oleh guru maupun kondisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil identifikasi tersebut dapat dijadikan pijakan yang kuat dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan nyata di lapangan.

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV MIS Romli Afifah Malang yang mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, diketahui bahwa materi Isra' Mi'raj merupakan bagian dari kurikulum yang diajarkan pada jenjang tersebut. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku paket, LKS, serta media visual sederhana yang penerapannya bergantung pada preferensi masing-masing guru.

Hal tersebut sebagaimana diungkapkan langsung oleh guru yang bersangkutan:

“Selama ini pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber utama.” (Wawancara, lihat Lampiran.9)

Lebih lanjut, hingga saat ini belum ditemukan adanya penerapan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam bentuk komik digital interaktif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut belum sepenuhnya mengoptimalkan inovasi media yang selaras dengan perkembangan teknologi yang ada.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Bapak Saifudin Zuhri, S.Pd., selaku tenaga pengajar di MIS Romli Afifah, teridentifikasi adanya kebutuhan mendesak untuk memperbarui media dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya pada pokok bahasan Isra' Mi'raj di kelas IV. Beliau mengungkapkan bahwa meskipun berbagai variasi media seperti audio, audiovisual, dan metode bercerita telah diterapkan dalam proses pembelajaran, efektivitasnya masih belum optimal dalam menjaga konsistensi fokus dan perhatian siswa. Kendala utama yang dihadapi berkaitan dengan karakteristik materi SKI yang cukup luas dan didominasi oleh narasi teks yang panjang, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan pada siswa apabila tidak ditunjang oleh instrumen pembelajaran yang bersifat interaktif.

Sebagaimana yang disampaikan langsung oleh beliau:

“Materi SKI cukup banyak dan sebagian besar berupa bacaan Panjang, jadi siswa merasa sering bosan.” (Wawancara, lihat lampiran.10)

Kondisi ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu menyederhanakan materi agar mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dipandang sebagai kebutuhan mendesak bagi guru untuk mempermudah penyampaian materi secara lebih dinamis dan aplikatif di dalam kelas.

c. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas IV, terungkap bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai mata pelajaran SKI karena dianggap sulit dan membosankan. Dari total 17 siswa yang diwawancarai, sebanyak 12 siswa atau sekitar 70% menyatakan ketidaktertarikan mereka terhadap pembelajaran SKI.

Salah seorang siswa mengungkapkan:

“SKI itu susah, banyak bacaan dan harus hafal nama sama tahun.” (Wawancara, lihat Lampiran.11)

Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghadapi materi yang berbasis teks panjang. Kondisi ini sekaligus mengidentifikasi adanya ketidaksesuaian antara karakteristik materi yang disajikan dengan kemampuan literasi yang dimiliki siswa.

Rendahnya minat tersebut juga berbanding lurus dengan capaian hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari perolehan nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) yang menunjukkan masih terdapat sejumlah peserta didik dengan nilai di bawah KKM 72, bahkan beberapa di antaranya memperoleh nilai yang sangat rendah. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan hasil belajar sekaligus ketidakmerataan pemahaman siswa terhadap materi SKI yang diajarkan.

Atas dasar itulah, siswa sesungguhnya membutuhkan media pembelajaran yang lebih berdimensi visual, menarik, serta

relevan dengan dunia dan keseharian mereka, sehingga mampu meringankan beban kognitif sekaligus menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan tingkat perkembangan literasi dan preferensi visual siswa menjadi hal yang penting untuk diperhatikan guna meminimalkan kesenjangan capaian hasil belajar yang terjadi.

2. Desain (Design)

Setelah menyelesaikan tahapan analisis, peneliti melanjutkan ke tahap kedua, yakni tahap perencanaan. Pada fase ini, peneliti mulai menyusun berbagai perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Secara lebih spesifik, peneliti merancang media pembelajaran berbasis komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Romli Afifah. Dalam tahapan ini, peneliti mendesain dan merancang pengembangan produk secara sistematis agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut ini merupakan penjelasan rinci mengenai tahapan perancangan yang dilakukan:

a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan pertama, peneliti mulai menentukan komponen-komponen yang dibutuhkan untuk merancang dan mengembangkan media. Komponen tersebut meliputi hardware berupa laptop, *handphone*, serta *software* berupa aplikasi *canva*, *web googlesite*, *web educaplay* serta buku digital yang digunakan sebagai sumber materi.

b. Mempersiapkan kebutuhan

Setelah menentukan bahan peneliti mulai merancang media pembelajaran berupa komik digital dengan menggunakan canva, peneliti mulai membuat sketsa dan transkrip untuk isi percakapan dalam komik. Peneliti juga mulai merancang desain pada web *googlesite* yang berperan sebagai platform integrasi utama yaitu menyatukan seluruh komponen media pembelajaran yang sistematis. *Googlesite* berfungsi sebagai wadah untuk mengorganisasi alur pembelajaran.

Setelah mempersiapkan kebutuhan pengembangan media berupa web dan aplikasi. Peneliti juga mempersiapkan isi konten atau materi dalam produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun isi materi yang digunakan ialah materi Isra' Mi'raj. Materi tersebut diambil dari buku LKS siswa yang dipadukan dengan modul kemenag serta buku-buku sejarah isra' mi'raj sebagai referensi.

Setelah merancang yang menjadi ahli validator, peneliti selanjutnya menyiapkan surat permohonan kepada masing-masing validator untuk meminta kesediaan untuk melakukan validasi pada media pengembangan yang akan dikembangkan.

Kemudian peneliti menyiapkan soal tes yang bertujuan untuk mengetahui hasil dan perbedaan awal sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran. Jumlah soal yang diberikan berjumlah 15 butir soal untuk pre-test dan post test, hasil dari tes kemudian dianalisis untuk

mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Desain Media Pembelajaran

Setelah menetapkan bahan dan mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti selanjutnya mulai menyiapkan konten dan materi yang akan diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

1). Menetapkan tujuan pembelajaran, langkah pertama yang dilakukan adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan media. Adapun tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dilihat secara lengkap pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Setelah mempelajari materi isra' mi'raj siswa diharap mampu menjelaskan pengetahuan isra' mi'raj
2.	Menunjukkan surat dan ayat Al-Quran yang menjelaskan peristiwa Isra Mikraj
3.	Menunjukkan sikap masyarakat Arab ketika pertama kali mendengar peristiwa Isra Mikraj
4.	Menyebutkan orang yang pertama membenarkan peristiwa Isra Mikraj
5.	Menjelaskan sebab-sebab mengapa Nabi Saw. di-Isra Mikraj-kan oleh Allah Swt.
6.	Menyebutkan tempat dimulai dan tempat tujuan pada perjalanan Isra Mi'raj
7.	Menjelaskan cara nabi menerima perintah shalat lima waktu
8.	Menjelaskan peristiwa penting yang terjadi pada peristiwa Isra Mikraj

2). Materi yang dikembangkan oleh peneliti dalam media komik digital adalah materi Isra' Mi'raj yang diajarkan pada kelas IV di semester genap.

3). Desain media pada tahap ini adalah langkah-langkah perencanaan pengembangan media komik digital dari segi desain media sebagai berikut.

a). Perancangan

Perancangan awal pada komik digital interaktif ini, dimulai dari perancangan yang terdiri dari: cover, judul, menu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajara, isi materi dalam bentuk komik digital, game edukasi dan daftar pustaka.

Tabel 4. 2 Tabel Perancangan Media

No	Bagian	Deskripsi Tampilan	Konten/Isi	Aktivitas Interaktif	Platform
1.	Cover (Halaman Muka)	Tampilan awal dengan ilustrasi bertema Isra' Mi'raj, desain menarik dan lembut.	Judul besar, Peristiwa Isra' Mi'raj	Navigasi klik start untuk masuk pada menu	Canva-Google Sites
2.	Judul	Halaman judul sederhana dan jelas	Judul: Komik Isra' Mi'raj diatas dan identitas pembuat dibawah.	-	Canva-Google Sites
3.	Home (berisi Menu)	Tampilan menu-menu utama seperti pada gambar (ikon-ikon)	Menu: Petunjuk, Tujuan, Komik, Game, Daftar pustaka	Navigasi Klik disetiap bagian	Google Sites

No	Bagian	Deskripsi Tampilan	Konten/Isi	Aktivitas Interaktif	Platform
4.	Petunjuk Penggunaan	Halaman berisi teks panduan	Cara menggunakan media, cara mengakses game dan komik	Siswa membaca dan memahami alur penggunaan	Canva-Google Sites
5.	Tujuan Pembelajaran	Tampilan Poin-poin tujuan	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	Navigasi klik ke bagian selanjutnya ataupun sebelumnya	Canva-Google Sites
6.	Komik Digital (Isi Materi)	Tampilan komik berbentuk halaman bergambar	Peristiwa Isra' Mi'raj disajikan dalam bentuk visual dialog	Siswa membaca komik secara interaktif	Canva-Google Sites
7.	Kegiatan Interaktif	Tampilan ilustrasi amplop/tempat menulis	Instruksi: Siswa menuliskan hal-hal yang telah dipelajari dari komik	Siswa menulis reflesi pada google form	Google Form-Google sites
8.	Game Edukasi	Tampilan Ikon game yang berisi tautan game edukasi	Soal/ Quiz terkait peristiwa Isra' Mi'raj	Siswa bermain sambil belajar	Google Sites, Educaplay
9.	Daftar Pustaka	Halaman teks sederhana	Sumber materi referensi	-	Canva - Google Sites

b). Perencanaan Tampilan

Tahap perencanaan tampilan merupakan salah satu fase yang sangat krusial dalam proses pengembangan,

mengingat tampilan visual menjadi pusat perhatian utama sekaligus faktor pendukung utama daya tarik komik digital interaktif. Apabila tampilan dan desain yang disajikan dalam komik dirancang dengan baik dan memikat, maka komik digital akan terasa lebih nyaman dan menyenangkan untuk dinikmati oleh pengguna.

Dalam tahap perencanaan tampilan ini, pengembang berupaya semaksimal mungkin untuk merancang tampilan komik beserta fitur-fitur pendukung lainnya sedemikian rupa agar tampil semenarik mungkin, dengan tetap mempertimbangkan dan menyesuaikannya dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Desain komik digital ini dibuat di aplikasi canva dengan memanfaatkan elemen-elemen gambar yang menarik.

Pemilihan warna coklat pada latar belakang komik digital interaktif ini didasarkan pada pertimbangan filosofis dan konstektual. Warna coklat identik dengan nuansa alam, khususnya padang pasir timur tengah, tempat terjadinya isra' mi'raj.

Penggunaan warna ini bertujuan menghadirkan suasana historis yang lebih kuat sehingga peserta didik dapat lebih mudah membayangkan kondisi geografis lingkungan pada masa tersebut. Selain itu, warna coklat juga memberikan kesan hangat, tenang, dan klasik

sehingga mendukung penyampaian materi yang bersifat religious dan penuh makna yang sesuai dengan peristiwa isra' mi'raj.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pengembangan media komik digital interaktif dengan berpedoman pada tabel perancangan yang telah disusun sebelumnya. Dalam proses pengembangan tersebut, peneliti juga secara aktif melakukan evaluasi secara mandiri guna terus memperbaiki dan merevisi produk sebelum diajukan untuk divalidasi oleh para ahli yang berkompeten.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai platform digital seperti aplikasi *Canva*, *Google Form*, *Google Site*, dan *Game Educaplay*. Selanjutnya dalam tahap perancangan ini, peneliti juga merancang instrument yang terdiri dari instrument validasi media, materi, dan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga merancang instrument tes berupa soal pre-test dan post-test. Dan yang terakhir peneliti menyusun lembar angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tahapan berikutnya yang dilaksanakan adalah tahap pengembangan. Pada fase ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran dalam wujud komik digital interaktif secara nyata. Proses pengembangan dilakukan dengan memadukan berbagai komponen yang telah disiapkan sebelumnya, meliputi desain komik dan cover yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, *Google Form* yang

dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi, game edukasi dari platform *Educaplay*, serta *Google Sites* yang difungsikan sebagai wadah digital dalam menyajikan keseluruhan konten komik digital interaktif tersebut.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan barcode dan tautan (link) yang digunakan untuk mengakses situs komik digital interaktif. Setelah pengguna memindai *barcode* atau membuka tautan, pengguna akan masuk pada halaman utama berupa sampul (cover). Pada halaman ini, pengguna dapat menekan tombol start untuk masuk ke dalam sub-menu yang tersedia.

Pada tahap awal penggunaan, pengguna dapat mengklik ikon petunjuk penggunaan untuk memahami cara menggunakan komik digital interaktif. Setelah itu, pengguna menekan ikon next untuk menuju bagian tujuan pembelajaran yang memuat capaian dan tujuan belajar pada materi Isra' Mi'raj.

Berikutnya, pengguna kembali menekan ikon next untuk masuk bagian komik digital. Komik disajikan secara sistematis, dimana pengguna membaca sesuai dengan alur yang ditunjukkan oleh nomor di pojok kanan atas, dengan arah baca dari atas, kiri, dan kanan.

Didalam komik, terdapat ikon amplop yang dapat ditekan oleh pengguna untuk mengakses evaluasi pembelajaran. Pada bagian ini, pengguna diarahkan ke Google Form untuk mengisi pertanyaan terkait pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Sebelum menjawab, pengguna diminta untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

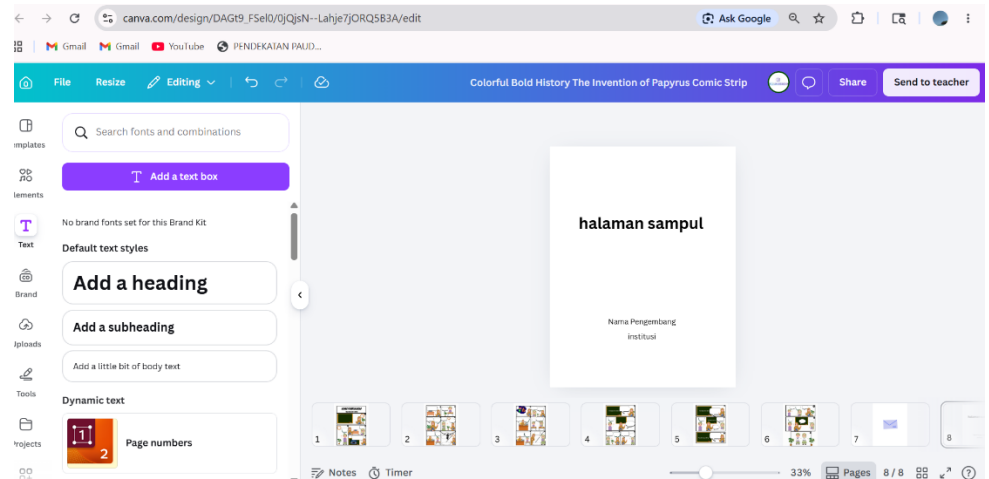
Setelah menyelesaikan evaluasi berupa refleksi, pengguna kembali ke komik digital dan menekan ikon next untuk masuk ke game edukasi.

Game ini dapat diakses dengan menekan ikon katak. Dalam permainan tersebut, pengguna akan menjawab soal pilihan ganda. Jika jawaban salah, katak akan jatuh edalam sungai, sedangkan jika jawaban benar, pengguna dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah menyelesaikan game edukasi, pengguna kembali ke menu dan menekan ikon next untuk masuk ke bagian daftar pustka. Pada bagian ini, pengguna dapat melihat sumber-sumber yang digunakan dalam penyusunan materi.

Media komik digital interaktif ini dihasilkan dalam format daring atau online, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui pemindaian barcode maupun melalui tautan yang telah disediakan. Pengguna dapat mengakses media ini menggunakan berbagai perangkat seperti komputer maupun smartphone, dengan memanfaatkan koneksi internet atau Wi-Fi, kapan pun dan di mana pun tanpa terbatas ruang dan waktu. Dalam implementasinya, guru dapat menggunakan media ini secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Penyebarluasan media kepada siswa pun dapat dilakukan dengan cara yang praktis, yakni cukup dengan membagikan tautan atau barcode yang tersedia kepada seluruh peserta didik.

Berikut Tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif.

a. Pembuatan Desain Cover Menggunakan Aplikasi Canva



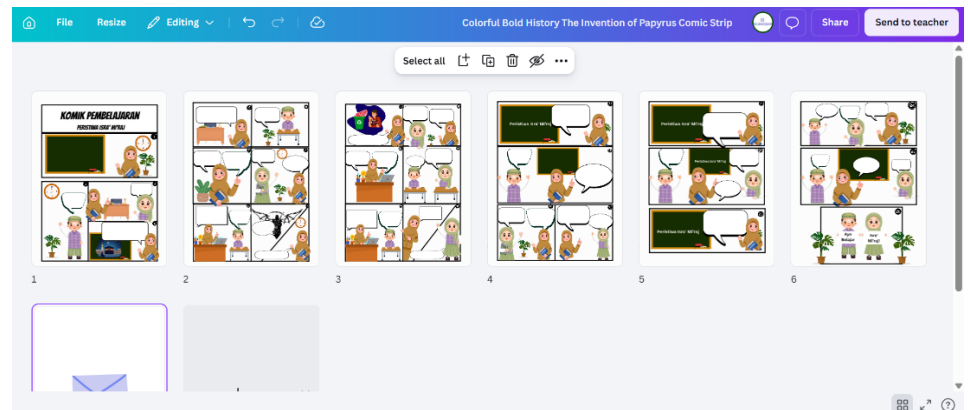
Gambar 4. 1 Pembuatan Cover pada Aplikasi Canva

b. Pembuatan Petunjuk Penggunaan, Tujuan Pembelajaran, dan Daftar Pustaka Menggunakan Aplikasi Canva



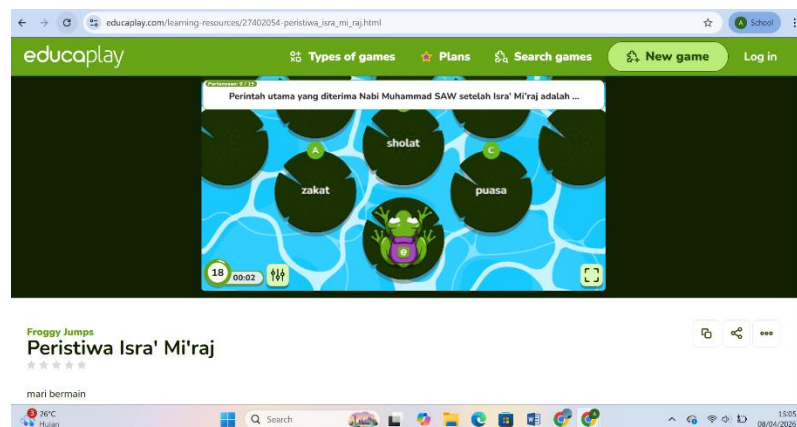
Gambar 4. 2 Pembuatan Petunjuk penggunaan, Tujuan Pembelajaran, dan Daftar Pustaka

c. Pembuatan Isi Komik pada aplikasi canva



Gambar 4. 3 Pembuatan Isi Komik

d. Pembuatan game edukasi pada aplikasi educaplay

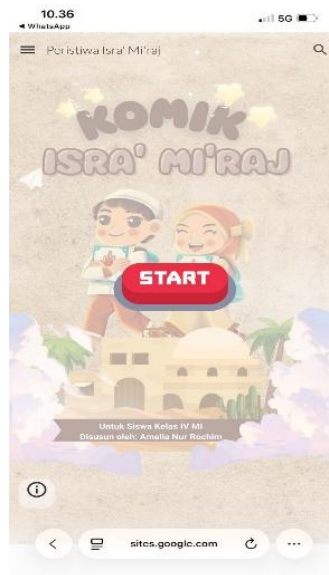


Gambar 4. 4 Game Edukasi

e. Setelah seluruh desain media pembelajaran selesai dibuat menggunakan Canva dan Educaplay, peneliti kemudian mengintegrasikan seluruh komponen tersebut pada platform Google Sites. Komponen yang dimasukkan meliputi desain halaman sampul (cover), petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, isi komik, daftar pustaka, serta game edukasi. Google Sites dimanfaatkan sebagai wadah untuk mengorganisasikan dan menyajikan media pembelajaran secara

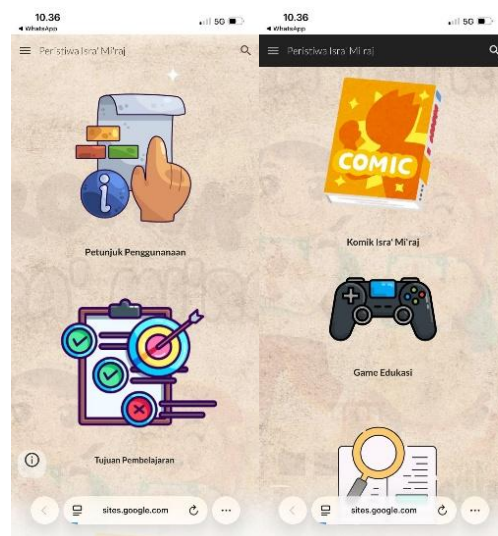
terstruktur dan interaktif sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses setiap bagian materi. Berikut tampilan pada Google Sites:

1). Tampilan halaman depan sampul



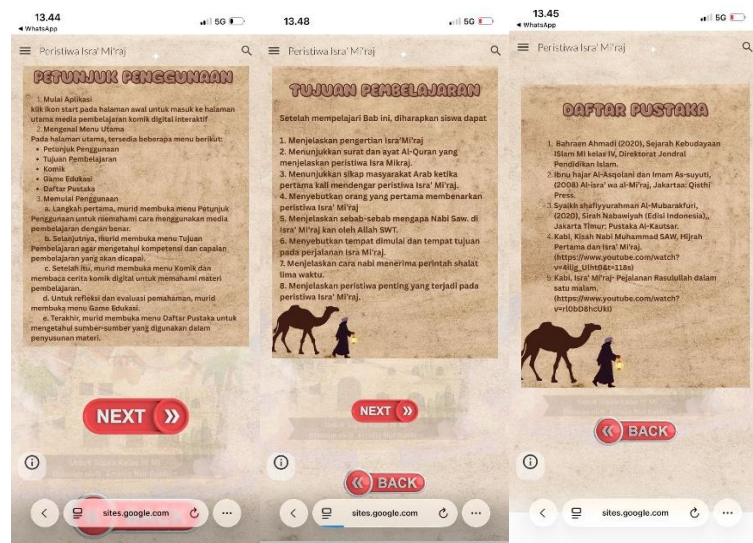
Gambar 4. 5 Tampilan Depan

2). Tampilan Home/menu



Gambar 4. 6 Tampilan Menu

3). Tampilan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan daftar pustaka



Gambar 4. 7 tampilan petunjuk penggunaan, Tujuan Pembelajaran, dan Daftar pustaka

4). Tampilan Komik



Gambar 4. 8 Tampilan Komik

5). Tampilan evaluasi interaktif komik

The screenshot shows a Google Forms interface for an evaluation form. The form is titled "Isra' Mi'Raj" and contains the following sections:

- A header section with the title "Isra' Mi'Raj" and a sub-header "tuliskan apa yang telah kamu pelajari dalam komik tersebut!".
- A section labeled "Nama" with a sub-header "Teks jawaban singkat".
- A section with the sub-header "tuliskan apa yang telah kamu pelajari dalam Komik Isra' Mi'Raj Tersebut!" and a sub-header "Teks jawaban panjang".

The form is displayed on a desktop browser window with a URL bar showing "docs.google.com/forms/d/1BFTNgVpM4ADH...". The browser's address bar also shows "Kuis Kosong" and "Dipublikasikan". The form is set to "Puluhan total: 13".

Gambar 4. 9 Tampilan Evaluasi dalam Amplop

6). Tampilan Game edukasi



Gambar 4. 10 Game Edukasi

- f. Setelah media komik digital selesai dikembangkan, tahapan berikutnya yang dilakukan adalah proses validasi kelayakan produk sebelum diujicobakan secara langsung kepada siswa. Proses validasi ini mencakup validasi ahli media yang dilakukan

oleh validator yang berkompeten di bidang media pembelajaran oleh Ibu Endah Damayanti, MT, ahli materi oleh validator materi yang dilakukan oleh bapak Dr. H. M. Samsul Hady, M.A., dan ahli pembelajaran oleh validator pembelajaran yang dilakukan oleh bapak Saifudin Zuhri, S.Pd.

4. Penerapan (Implementation)

Setelah tahap pengembangan diselesaikan oleh peneliti, yang diawali dengan proses validasi media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan revisi terhadap produk yang dikembangkan, penelitian kemudian memasuki tahap implementasi media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji produk secara langsung kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital interaktif, peneliti terlebih dahulu mengadakan uji kemampuan awal atau pre-test pada tanggal 28 Februari 2026 guna mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Pada kesempatan tersebut, siswa mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan masing-masing. Di samping itu, peneliti turut melaksanakan observasi awal yang mengungkapkan bahwa siswa telah menunjukkan antusiasme terhadap rencana penggunaan media komik digital interaktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya, media komik digital interaktif diimplementasikan pada tanggal 10 April 2026 dengan melibatkan 13 orang siswa. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru membuka sesi melalui salam dan doa bersama. Sepanjang proses pembelajaran berlangsung, siswa memperlihatkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini tampak dari keaktifan mereka dalam membaca komik, mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia, serta keterlibatan aktif dalam mengerjakan refleksi yang telah disediakan di dalam komik.

Siswa juga terlihat aktif mengajukan pertanyaan, mencoba kembali kuis yang tersedia, serta mengeksplorasi beragam fitur dalam media, termasuk fitur refleksi yang dikemas secara kreatif dalam bentuk amplop interaktif. Semangat mereka dalam membuka dan menjawab pertanyaan refleksi tersebut mengindikasikan adanya keterlibatan yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mencerminkan pemahaman yang semakin berkembang terhadap materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi, diperoleh skor persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam aspek keaktifan, perhatian, dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut semakin diperkuat oleh antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian mereka dalam bertanya, serta keterlibatan aktif dalam memanfaatkan berbagai fitur yang

terdapat dalam media komik digital interaktif, mencakup fitur kuis maupun amplop refleksi. Keseluruhan data ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media komik digital interaktif terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa secara optimal.



Gambar 4. 11 Siswa Menjelaskan Ulang Materi

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, peneliti menjalankan proses evaluasi secara berkelanjutan guna memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Proses evaluasi tersebut dilaksanakan mulai dari tahap perancangan hingga tahap pengembangan, yakni sebelum produk diajukan untuk divalidasi oleh para validator ahli. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang terdapat pada media yang sedang maupun telah dikembangkan, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara menyeluruh dan optimal. Dalam tahap ini, peneliti turut melibatkan para validator untuk memberikan arahan, komentar, serta masukan konstruktif terhadap media yang dikembangkan. Proses evaluasi ini dijalankan

secara terus-menerus dan berkesinambungan hingga kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

B. Penyajian Data Validitas Uji Produk

1. Hasil dan analisis validasi kepada ahli.

Sebelum menerapkan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji coba kepada para ahli yang berkompeten. Data validasi diperoleh peneliti melalui lembar validasi produk yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2026, validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 27 Februari 2026, sementara validasi oleh ahli pembelajaran diselenggarakan pada tanggal 28 Februari 2026. Guna memperoleh hasil yang lebih terperinci dan komprehensif, peneliti membagi data yang diperoleh ke dalam dua jenis, yakni data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Hasil validasi ahli media

Permohonan validasi kepada ahli media dilaksanakan dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif berdasarkan sejumlah aspek penilaian, yakni aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Penilaian pada lembar validasi dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5. Adapun validator yang dilibatkan dalam proses penilaian validasi media adalah Ibu Endah Damayanti, MT. Hasil

penilaian terhadap aspek tampilan dan aspek pembelajaran tersebut termuat dalam lembar validasi sebagaimana disajikan berikut ini:

Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media komik digital interaktif jelas dan mudah diikuti		✓			
2	Kontras tampilan (warna, teks, latar) sesuai dan nyaman dilihat	✓				
3	Tata letak (layout) media komik digital tertata dengan baik	✓				
4	Penggunaan tipografi sesuai dan konsisten	✓				
5	Tidak menggunakan kombinasi huruf yang terlalu banyak	✓				
6	Isi media komik digital interaktif menarik	✓				
7	Tampilan media komik digital interaktif menarik.	✓				
8	Warna gambar dan teks sesuai serta harmonis		✓			
9	Ilustrasi gambar memperjelas isi materi Isra' Mi'raj	✓				
10	Kualitas gambar jelas, jernih, dan tidak buram	✓				
11	Teks yang mudah dibaca dan dipahami		✓			
12	Media komik digital interaktif berfungsi secara maksimal sebagai media pembelajaran		✓			
13	Kecepatan akses dan respons media berjalan dengan baik	✓				
14	Navigasi tombol dan fitur interaktif mudah digunakan		✓			
15	Media komik digital interaktif kompatibel di berbagai perangkat (laptop, HP, tablet)	✓				
Jumlah		50	20	0	0	0
Hasil		70				

Berdasarkan hasil tabel validasi diatas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh berdasarkan skala yang digunakan adalah 70. Sehingga dari nilai tersebut peneliti bisa dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 93\%$$

Dengan perolehan hasil yang diketahui yaitu 93%, selanjutnya peneliti melanjutkan dengan memasukkan kedalam kategori yang sesuai dengan tabel 3.5 kevalidan dari kategori tersebut hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa data kuantitatif yang diperoleh dari ahli media berada dalam kategori sangat valid dengan persentase sebesar 93%. Data kuantitatif tersebut turut diperkuat oleh data kualitatif yang diperoleh peneliti dari kesimpulan yang diberikan oleh validator. Data dimaksud berupa kesimpulan, komentar, serta saran dari ahli media sebelum media pembelajaran berbasis komik digital interaktif tersebut diterapkan kepada siswa.

Selain itu, berdasarkan data kualitatif yang diberikan oleh Ibu Endah Damayanti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital interaktif yang dikembangkan oleh peneliti telah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan revisi.

Meskipun demikian, terdapat beberapa komentar dan saran yang beliau sampaikan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media

Komentar dan Saran
Saran: 1. Dihalaman depan, teks icon dapat diatur posisinya agar lebih dekat dengan icon dan teks dibold 2. Teks dalam komik dipersingkat agar siswa yang belum lancar membaca tidak kesulitan memahami komik 3. Game ikon jawab atau salah bisa dibedakan

Secara keseluruhan, komentar dan saran yang disampaikan oleh ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti telah dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan perbaikan, di antaranya penyesuaian tata letak ikon, penyederhanaan teks agar lebih ringkas dan mudah dibaca oleh siswa, serta perbaikan tampilan ikon yang membedakan antara jawaban benar dan salah dalam permainan yang tersedia.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Permohonan validasi kepada ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan substansi materi yang termuat dalam media yang dikembangkan oleh peneliti. Ruang lingkup validasi ahli materi ini mencakup beberapa aspek penilaian, yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat. Guna mengukur ketiga aspek tersebut, peneliti menggunakan lembar validasi berskala Likert dengan rentang nilai skor 1 hingga 5. Adapun validator yang dilibatkan dalam proses penilaian validasi

materi adalah Bapak Dr. H. M. Samsul Hadi, M.Pd. Hasil penilaian terhadap aspek-aspek tersebut termuat dalam lembar validasi ahli materi sebagaimana disajikan berikut ini:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Judul komik sesuai dengan materi Isra' Mi'raj	✓				
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3	Kesesuaian materi Isra' Mi'raj dengan karakteristik siswa kelas IV	✓				
4	Materi sesuai dengan kurikulum dan ruang lingkup PAI	✓				
5	Materi tersajikan secara singkat, padat, dan jelas	✓				
6	Penyajian materi diuraikan secara jelas	✓				
7	Penyajian materi disajikan secara runtut	✓				
8	Ketepatan struktur kalimat pada teks dalam komik		✓			
9	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi Isra' Mi'raj	✓				
10	Penggunaan istilah penting sesuai dan tepat	✓				
11	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami	✓				
12	Materi yang disajikan akurat dan sesuai sumber	✓				
13	Penggunaan media komik mendukung proses pembelajaran	✓				
Jumlah		60	4	0	0	0
Hasil		64				

Berdasarkan hasil tabel validasi diatas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh berdasarkan skala yang digunakan adalah 64. Sehingga dari nilai tersebut peneliti bisa dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{64}{65} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 98\%$$

Dengan perolehan hasil yang diketahui yaitu 98%, selanjutnya peneliti melanjutkan dengan memasukkan kedalam kategori yang sesuai dengan tabel 4.5 kevalidan dari kategori tersebut hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi berada dalam kategori sangat valid dengan persentase sebesar 98%. Data kuantitatif tersebut turut diperkuat oleh data kualitatif yang diperoleh peneliti dari kesimpulan yang diberikan oleh validator. Data dimaksud berupa kesimpulan, komentar, serta saran dari ahli materi sebelum media pembelajaran berbasis komik digital interaktif tersebut diterapkan kepada siswa.

Selain itu, berdasarkan data kualitatif yang diberikan oleh Bapak Dr. H. M. Samsul Hadi, M.Pd., dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital interaktif yang dikembangkan oleh peneliti telah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan revisi. Meskipun demikian, terdapat beberapa komentar dan saran yang beliau sampaikan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Materi

Komentar dan Saran
Saran: referensi bisa ditambahkan lagi dan struktur kalimat lebih ditepatkan

Kesimpulan dari komentar dan saran dari ahli materi, beliau memberikan komentar bahwasannya media yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat layak digunakan, akan tetapi ada beberapa hal yang bisa ditambahkan yaitu penambahan referensi dan perbaikan berupa penepatan kalimat yang lebih terstruktur.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Permohonan validasi kepada ahli pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Guna mengukur kesesuaian suasana dan kondisi karakteristik tersebut, peneliti menggunakan lembar validasi berskala Likert dengan rentang nilai skor 1 hingga 5. Adapun validator yang dilibatkan dalam proses penilaian validasi pembelajaran adalah Bapak Saifudin Zuhri, S.Pd., selaku guru kelas sekaligus guru mata pelajaran SKI. Hasil penilaian terhadap aspek-aspek tersebut termuat dalam lembar validasi ahli pembelajaran sebagaimana disajikan berikut ini:

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Materi Isra' Mi'raj sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik MI kelas IV	✓				
3	Penyajian materi tersusun secara sistematis dan runtut	✓				
4	Konten komik digital interaktif mendukung proses pembelajaran	✓				
5	Komik digital interaktif mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓				
6	Media komik digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓				
7	Media komik digital interaktif mempermudah pemahaman materi Isra' Mi'raj	✓				
8	Ilustrasi dan dialog dalam komik membantu proses pemahaman siswa		✓			
9	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan siswa MI		✓			
10	Media komik digital interaktif menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan	✓				
11	Media komik digital interaktif efektif diterapkan dalam pembelajaran di kelas	✓				
12	Media komik digital interaktif mampu melibatkan siswa dalam proses belajar aktif	✓				
13	Media pembelajaran layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PAI materi Isra' Mi'raj	✓				
Jumlah		55	8	0	0	0
Hasil		63				

Berdasarkan hasil tabel validasi diatas, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh berdasarkan skala yang digunakan adalah 63. Sehingga dari nilai tersebut peneliti bisa dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{63}{65} \times 100\%$$

Hasil= 96%

Dengan perolehan hasil yang diketahui yaitu 96%, selanjutnya peneliti melanjutkan dengan memasukkan kedalam kategori yang sesuai dengan tabel 3.5 kevalidan dari kategori tersebut hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat valid.

Dari hasil tersebut peneliti dapat menyimpulkan hasil dari data kuantitatif yang diperoleh dari ahli pembelajaran berada dikategori sangat valid dengan hasil yang diperoleh 96%. Data kuantitatif tersebut juga didukung dengan data kualitatif yang diperoleh peneliti dari hasil kesimpulan yang diberikan oleh validator. Data tersebut berupa kesimpulan, komentar serta saran dari ahli materi sebelum media pembelajaran berbasis komik digital interaktif tersebut diterapkan pada siswa.

Selain itu, berdasarkan data data kualitatif yang diberikan oleh Bapak Saifudin Zuhri, S.Pd., dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis komik digital interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan terdapat beberapa komentar dan saran beliau adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Komentar dan saran ahli pembelajaran

Komentar dan Saran
Saran: Bagus dan menarik, lebih menarik lagi ditambah soal pilihan ganda

Secara keseluruhan, komentar dan saran yang disampaikan oleh ahli pembelajaran menyatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti telah dinilai sangat layak untuk digunakan, dengan tampilan yang bagus dan menarik. Namun demikian, beliau memberikan saran agar media tersebut menjadi lebih menarik lagi dengan menambahkan soal berbentuk pilihan ganda sebagai pelengkap.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh peneliti melalui proses validasi para ahli, ketiga validator memberikan kesimpulan yang senada, yakni bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan revisi yang berarti, hanya terdapat beberapa masukan dan tambahan kecil yang perlu diperhatikan. Dari ketiga ahli tersebut, rata-rata persentase kelayakan yang diperoleh peneliti terhadap media yang dikembangkan mencapai 95%, yang masuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Data respon siswa terhadap kemenarikan

Hasil lembar angket media komik digital interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Isra' Mi'raj dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pemberian angket yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemenarikan media komik digital interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Hasil dari angket tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4. 9 Hasil Lembar Angket Siswa

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpendapat komik digital interaktif ini sangat menarik	1	1	0	3	8
2	Desain animasi dalam komik digital interaktif ini sangat membuat saya tertarik dalam pembelajaran	0	0	3	5	5
3	Saya lebih senang belajar sambil membaca komik digital interaktif ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru	1	0	1	5	6
4	Media komik digital interaktif ini membuat saya semangat belajar	0	1	1	0	11
5	Dengan adanya media komik digital interaktif ini saya mendapatkan pengetahuan baru	0	1	1	3	8
6	Bacaan di dalam komik digital interaktif tidak membosankan	0	1	2	4	6
7	Saya suka tampilan setiap halaman di dalam komik digital interaktif karena penuh warna	0	1	0	5	7
8	Saya dapat memahami materi dengan gambar yang ada di dalam komik digital interaktif	1	0	1	5	6
9	Kalimat yang digunakan sangat mudah dipahami dan dijangkau	0	1	2	3	7
10	Saya senang sekali dengan adanya media komik digital interaktif	0	0	1	2	10
Total Skor		561				
Presentase Rata-rata		86%				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x \text{ maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{561}{650} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dan perolehan skor lembar angket respons peserta didik, tingkat keefektifan media komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj dapat diketahui melalui lembar angket yang telah diisi oleh siswa. Lembar angket tersebut diberikan dengan tujuan untuk mengukur ketertarikan dan minat peserta didik terhadap media yang dikembangkan, yakni berupa komik digital interaktif. Nilai yang diperoleh dari lembar angket selanjutnya dipersentasekan guna menentukan tingkat kepraktisan maupun keefektifan media komik yang dikembangkan. Adapun sumber data lembar kepraktisan dan keefektifan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.10 dalam penelitian yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4. 10 Kriteria Interpretasi Skor Lembar Angket Siswa

Skor	Kriteria Kemenarikan
$81\% < s \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% < s \leq 80\%$	Menarik
$41\% < s \leq 60$	Cukup Menarik
$21\% < s \leq 40\%$	Kurang Menarik
$0\% < s \leq 20 \%$	Sangat Kurang Menarik

Tabel 4.10 menyajikan kriteria interpretasi skor lembar respons siswa yang digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil lembar kepraktisan siswa, diperoleh total skor sebesar 561 dengan persentase sebesar 86%. Dari capaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik digital

interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memperoleh respons peserta didik yang masuk dalam kriteria Sangat Baik, mencerminkan tingkat penerimaan dan kepraktisan media yang tinggi di kalangan siswa.

3. Hasil dan analisis hasil Produk berdasarkan N-Gain

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melibatkan satu kelas, yakni kelas IV sebagai subjek utama penelitian. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan yang saling berkesinambungan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pre-test kepada siswa guna mengukur kemampuan awal mereka sebelum media pembelajaran diterapkan.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua dilakukan penerapan media pembelajaran secara langsung, yang kemudian diakhiri dengan pemberian post-test untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Data yang berhasil dihimpun berupa hasil pre-test dan post-test sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, yang kemudian dianalisis secara mendalam untuk melihat ada tidaknya perubahan signifikan pada hasil belajar siswa. Berikut ini disajikan data hasil uji pre-test dan post-test yang diperoleh dalam penelitian.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	Varisha	87	87
2.	Chika	87	93

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
3.	Rizky	53	87
4.	Kayla	46	80
5.	Ainun	87	87
6.	Habibi	73	87
7.	Mirza	73	100
8.	Adit	13	40
9.	Daus	60	87
10.	Azzam	67	87
11.	Fabian	67	93
12.	Sinta Salsabila	87	100
13.	Royyan	73	93

Tabel 4.11 menyajikan perolehan nilai siswa dalam mengerjakan soal pre-test dan post-test. Pre-test dikerjakan oleh siswa sebelum media pembelajaran berbasis komik digital diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, soal post-test dikerjakan setelah media komik digital interaktif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Capaian hasil belajar peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif tersebut dapat ditelusuri dan dibandingkan melalui perolehan nilai pre-test dan post-test yang telah dihimpun.

Tabel 4. 12 Hasil Belajar dalam Uji Normalitas Gain

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pre-test	Post-test		
1.	Varisha	87	87	0	Rendah
2.	Chika	87	93	0,46	Sedang
3.	Rizky	53	87	0,72	Tinggi
4.	Kayla	46	80	0,69	Sedang
5.	Ainun	87	87	0	Rendah
6.	Habibi	73	87	0,51	Sedang
7.	Mirza	73	100	1	Tinggi
8.	Adit	13	40	0,31	Sedang
9.	Daus	60	87	0,67	Sedang
10.	Azzam	67	87	0,60	Sedang
11.	Fabian	67	93	0,78	Tinggi
12.	Sinta Salsabila	87	100	1	Tinggi
13.	Royyan	73	93	0,74	Tinggi
14.	Jumlah	873	1121	7,45	Tinggi
15.	Rata-rata	67	86	0,57	Sedang

Tabel 4.12 menyajikan data hasil belajar siswa berupa nilai pre-test dan post-test yang selanjutnya diolah melalui perhitungan Uji Normalitas Gain. Uji Normalitas Gain merupakan uji yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai besaran peningkatan skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis komik digital interaktif. Berdasarkan rumus dan hasil perhitungan N-Gain yang tersaji dalam Tabel 4.11, dapat dijelaskan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di MI Romli Afifah Malang pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam materi Isra' Mi'raj yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan peningkatan yang masuk dalam kategori sedang menurut kriteria gain, dengan jumlah subjek sebanyak 13 peserta didik. Adapun pedoman persentase kategorisasi dapat dilihat pada Tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4. 13 Klasifikasi N-Gain

Rentang nilai N-Gain	Klasifikasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0.3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.13 terhadap nilai pre-test dan post-test, terdapat indikasi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini tercermin dari perubahan nilai rata-rata siswa, di mana nilai pre-test sebesar 67 meningkat menjadi 86 pada post-test. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perbaikan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Ditinjau dari jumlah siswa, dari keseluruhan subjek penelitian terdapat 11 siswa yang berhasil mengalami peningkatan hasil belajar, sementara 2 siswa lainnya tidak menunjukkan perubahan nilai yang berarti. Dengan demikian, sekitar 84% siswa mengalami peningkatan, yang membuktikan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh

manfaat nyata dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain itu, berdasarkan kategorisasi tingkat peningkatan, sebagian siswa berada pada kategori tinggi, mayoritas berada pada kategori sedang, dan hanya sebagian kecil yang masuk dalam kategori rendah.

Lebih lanjut, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup. Nilai ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi berada pada tingkat efektivitas yang memadai dan dapat di buktikan secara ilmiah.

Dengan demikian, media komik digital interaktif yang dikembangkan oleh peneliti terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, meskipun peningkatan yang dicapai masih berada pada kategori sedang. Temuan ini semakin diperkuat oleh respons positif siswa yang mencapai persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya terbukti efektif, tetapi juga praktis dan menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Data Hasil Belajar berdasarkan Uji Hipotesis

a. Data Hasil belajar

Pada tahap ini dikumpulkan melalui penerapan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran, dengan menggunakan instrumen tes berupa 15 soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Seluruh soal telah diselaraskan dengan indikator materi "Isra' Mi'raj". Perbandingan nilai siswa pada kedua tahap pengukuran tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 14 Hasil Pre-test dan Post-Test

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	Varisha	87	87
2.	Chika	87	93
3.	Rizky	53	87
4.	Kayla	46	80
5.	Ainun	87	87
6.	Habibi	73	87
7.	Mirza	73	100
8.	Adit	13	40
9.	Daus	60	87
10.	Azzam	67	87
11.	Fabian	67	93
12.	Sinta Salsabila	87	100
13.	Royyan	73	93

Data diatas kemudian di analisis deskriptif menggunakan SPSS untuk menunjukkan jumlah data, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata dan standar deviasi dari hasil data penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	13	13	87	67.15	21.035
posttetst	13	40	100	86.23	14.990
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.15, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran komik digital interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Hal ini tercermin dari adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada 13 peserta didik. Rata-rata nilai meningkat dari 67,15 pada tahap pretest menjadi 86,23 pada tahap posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 19,08 poin. Selain itu, nilai terendah yang semula hanya mencapai 13 mengalami kenaikan menjadi 40, dan nilai tertinggi meningkat dari 40 menjadi 100 pada tahap posttest.

Penurunan standar deviasi dari 21,035 pada pretest menjadi 14,990 pada posttest juga mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik semakin merata dan konsisten setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik digital interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi "Isra' Mi'raj", baik secara individual maupun klasikal.

b. Uji Normalitas

Sebelum menentukan uji statistic yang tepat, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel tergolong kecil ($n=13$).

Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.189	13	.200 [*]	.847	13	.026
posttest	.367	13	<.001	.652	13	<.001

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.16 hasil yang diperoleh sebagai berikut:

- Pretest → Sig. = 0.026 → karena $0.026 < 0.05$,
maka data pretest tidak berdistribusi normal.
- Posttest → Sig. = <0.001 → karena $<0.001 < 0.05$,
maka data posttest tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua data tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga uji statistik parametrik seperti Paired Sample T-Test tidak dapat digunakan. Sebagai gantinya, digunakan uji statistik non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

c. Uji Hipotesis- *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*, yakni uji statistik non-parametrik yang dipilih berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Romli Afifah sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis komik

digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj. Hipotesis yang di uji adalah:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.
- H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Dalam tabel ranks hasil pretest dan posttest menunjukkan arah perubahan nilai siswa setelah diberikan perlakuan sebagai berikut:

Tabel 4. 17 Tabel Ranks

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttetst - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	11 ^b	6.00	66.00
	Ties	2 ^c		
	Total	13		

a. posttetst < Pretest

b. posttetst > Pretest

c. posttetst = Pretest

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Ranks, diketahui bahwa dari 13 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 11 siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan, yang ditunjukkan oleh positive ranks. Sementara itu, tidak ada satu pun siswa yang mengalami penurunan nilai atau negative ranks, dan 2 siswa lainnya memperoleh nilai yang sama antara pretest dan posttest atau ties. Pola ini secara konsisten menggambarkan bahwa arah perubahan yang terjadi setelah

pemberian perlakuan bersifat positif dan merata di hampir seluruh subjek penelitian.

Setelah diketahui arah perubahannya, selanjutnya dilihat apakah perubahan tersebut signifikan secara statistik melalui tabel *Test Statistics*:

Tabel 4. 18 Tes Statistik

Test Statistics^a	
	posttetst - Pretest
Z	-2.943 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil pada tabel *Test Statistics* menunjukkan nilai Z sebesar -2,943 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003. Nilai Z yang bertanda negatif bukan mengindikasikan hasil yang buruk, melainkan merupakan konsekuensi teknis dari metode perhitungan Wilcoxon yang berbasis negative ranks. Nilai absolutnya sebesar 2,943 justru menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest cukup besar dan nyata. Adapun nilai signifikansi sebesar 0,003 jauh berada di bawah ambang batas kritis 0,05, yang berarti peluang perbedaan ini terjadi secara kebetulan hanya sebesar 0,3%. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi dapat dipastikan bukan merupakan suatu kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj. Didukung oleh data tabel Ranks yang menunjukkan 11 dari 13 siswa mengalami peningkatan nilai dan tidak ada satu pun yang mengalami penurunan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Romli Afifah pada materi Isra' Mi'raj.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media komik digital interaktif pada materi Isra' Mi'raj dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran telah memberikan berbagai komentar, saran, serta masukan perbaikan yang beragam. Keseluruhan masukan tersebut dijadikan acuan utama oleh peneliti dalam memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ketiga ahli tersebut disajikan secara lengkap berdasarkan Tabel 4.14 berikut ini.

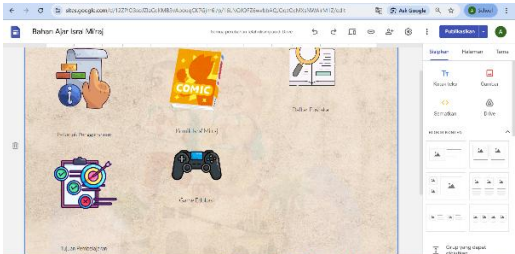
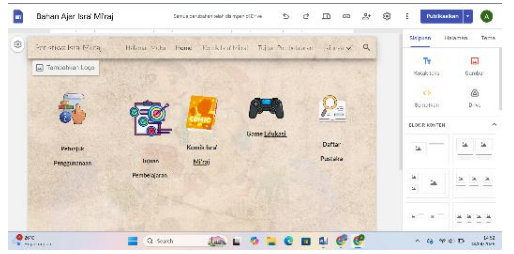
Tabel 4. 19 Saran dan Masukan Validator

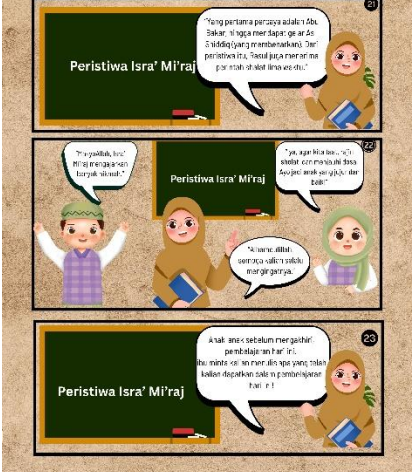
No	Validator	Saran dan komentar
1	Ahli Media	Dihalaman depan, teks icon dapat diatur posisinya agar lebih dekat dengan icon dan teks dibold

No	Validator	Saran dan komentar
		Teks dalam komik dipersingkat agar siswa yang belum lancar membaca tidak kesulitan memahami komik Game ikon jawab atau salah bisa dibedakan
2	Ahli Materi	referensi bisa ditambahkan lagi dan struktur kalimat lebih ditepatkan
3	Ahli Pembelajaran	Bagus dan menarik, lebih menarik lagi ditambah soal pilihan ganda

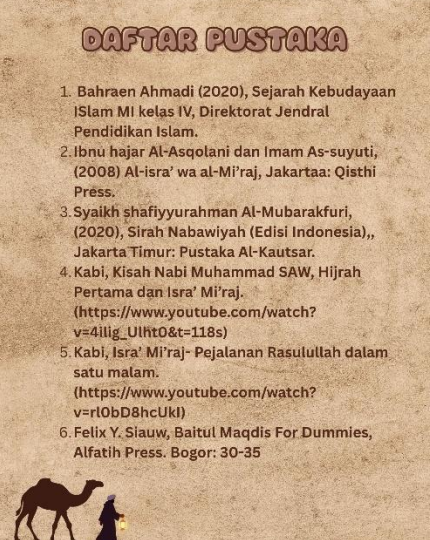
Tabel 4.14 menyajikan rangkuman saran dan masukan yang diperoleh dari proses validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, yang seluruhnya bertujuan untuk memperbaiki dan merevisi media komik digital interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4. 20 Revisi Ahli Media

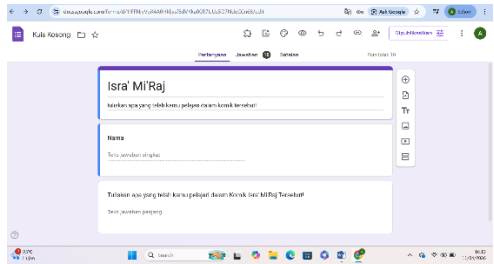
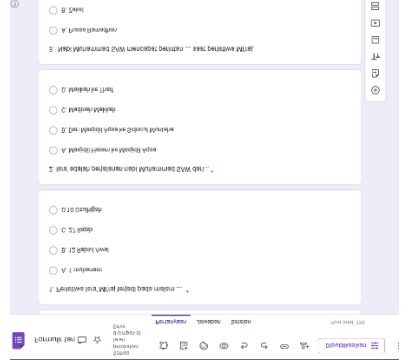
Sebelum revisi	Sesudah Revisi
 Gambar 4. 12 Sebelum Revisi Ahli Media 1	 Gambar 4. 13 Sesudah Revisi Ahli Media 1
Komentar dan saran: <i>“letak ikon dirapikan dan tulisan di bold”</i>	Perbaikan: <i>“tata letak ikon sudah dirapikan dan tulisan ditebalkan”</i>

 Gambar 4. 14 Sebelum Revisi Ahli Media 2	 Gambar 4. 15 Sesudah Revisi Ahli Media 2
Komentar dan saran: <i>“Teks dalam komik dipersingkat”</i>	Perbaikan: <i>“Teks dalam komik sudah di persingkat”</i>

Tabel 4. 21 Revisi Ahli Materi

Sebelum revisi	Setelah revisi
 Gambar 4. 16 Sebelum Revisi Ahli Materi	 Gambar 4. 17 Setelah Revisi Ahli Materi
Saran dan komentar: <i>“Ditambahkan daftar pustaka”</i>	Perbaikan <i>“Daftar pustaka sudah ditambahkan”</i>

Tabel 4. 22 Revisi Ahli Pembelajaran

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Gambar 4. 18 Sebelum Revisi Ahli Pembelajaran	 Gambar 4. 19 Setelah Revisi Ahli Pembelajaran
Saran dan komentar: <i>“lebih menarik dikasih pilihan ganda”</i>	Perbaikan: <i>“Sudah ditambahkan pilihan ganda”</i>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Komik Digital Interaktif

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam yang cenderung bersifat naratif dan tekstual kurang sesuai dengan kemampuan literasi siswa yang masih dalam tahap berkembang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara teoritis, situasi tersebut menunjukkan bahwa fungsi utama media pembelajaran sebagaimana dirumuskan oleh Sadiman, yakni memperjelas penyampaian informasi, membangkitkan semangat belajar, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, belum terwujud secara optimal. Apabila ditinjau dari teori perkembangan kognitif Piaget sebagaimana diuraikan dalam karya Maryana, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media yang bersifat abstrak dan tekstual kurang relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik.¹⁰²

Dari sisi pendidik, keterbatasan dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa turut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang digunakan

¹⁰² Maryana, *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*, 23–25.

belum sepenuhnya menjalankan fungsi atensi dan kognitif sebagaimana dikemukakan oleh Levy dan Lentz dalam karya Arsyad, yaitu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.¹⁰³

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan penyajian materi, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Komik digital interaktif menjadi alternatif yang dinilai relevan karena memadukan unsur visual, teks sederhana, dan interaktivitas dalam satu kesatuan. Hal ini selaras dengan pandangan Sadiman yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada tahap perancangan, media dikembangkan dalam wujud komik digital interaktif yang dilengkapi dengan storyboard, rumusan tujuan pembelajaran, muatan materi, serta berbagai fitur interaktif seperti navigasi, evaluasi, dan permainan edukatif. Pengintegrasian unsur interaktif tersebut selaras dengan teori konstruktivisme yang digagas oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa siswa belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya.¹⁰⁴

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai platform digital, antara lain *Canva*, *Google Form*, *Educaplay*, dan *Google Sites*. Produk yang dihasilkan berupa komik digital interaktif berbasis daring yang dapat diakses melalui tautan barcode. Pada tahap ini pula

¹⁰³ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15–25.

¹⁰⁴ Assoc. Prof. Dr. Efrita Norman, Windi Megayanti, and Assoc. Prof. Dr. H. Arman Paramansyah, *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 30–35.

dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Secara teoritis, capaian ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan kegrafikan, sehingga dapat diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, tahap implementasi dilaksanakan pada siswa kelas IV yang berjumlah 13 orang. Kegiatan ini diawali dengan pelaksanaan pre-test dan diakhiri dengan post-test guna mengukur peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif. Penggunaan pre-test dan post-test tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa pengukuran hasil belajar dapat dilakukan melalui perbandingan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Dengan demikian, keseluruhan tahapan dalam model ADDIE membuktikan bahwa pengembangan komik digital interaktif ini tidak hanya dilakukan secara sistematis, tetapi juga berpijak pada landasan teoritis yang kokoh. Media yang dihasilkan terbukti layak digunakan dan berpotensi meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi Isra' Mi'raj.

Adapun kelebihan dari media komik digital interaktif sebagai berikut:

1. Media tidak hanya berupa komik digital, akan tetapi mengintegrasikan beberapa platform. Integrasi ini menjadikan

media pembelajaran lebih komprehensif karena mampu menggabungkan unsur penyampaian materi, latihan, dan evaluasi dalam satu system yang terpadu.

2. Media memiliki struktur navigasi yang sistematis. Media memiliki alur pembelajaran yang jelas dan terstruktur.
3. Berbasis web/situs sehingga mudah diakses, pengguna bisa mengakses melalui tautan atau barcode, tidak memerlukan instal aplikasi serta bisa dibuka dengan menggunakan Smartphone, laptop maupun tablet dengan mudah.
4. Media bersifat interaktif, siswa tidak hanya menerima materi akan tetapi berinteraksi langsung dengan media.
5. Menggabungkan antara belajar dan bermain (edutainment). Selain itu, media komik digital interaktif juga mengintegrasikan spek kognitif dan afektif.¹⁰⁵
6. Adanya refleksi dan evaluasi langsung dalam media, yang memungkinkan peserta didik untuk mengukur pemahaman mereka secara langsung setelah memahami materi.
7. Desain visual yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan karakteristik tersebut, media pembelajaran berbasis komik digital interaktif yang dikembangkan peneliti sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely dalam buku Arsyad, mengenai sifat distributive media, yaitu kemampuan media menyebarluaskan materi atau pengalaman belajar

¹⁰⁵ M P Dr. Edy Suprayetno, *Pembelajaran Model Individual As Actor (Teori Dan Pengembangan)* (umsu press, 2024), 42, <https://books.google.co.id/books?id=gF43EQAAQBAJ>.

keberbagai lokasi secara serentak.¹⁰⁶ Selain itu, menurut Hujair media yang dikemas secara menarik dan rekreatif dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa karena penyaluran materi yang rekreatif dan membuat siswa senang.¹⁰⁷ Dengan demikian, media komik digital interaktif ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

B. Keefektifan Media Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

1. Tingkat Kemenarikan Media

Media komik digital interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu inovasi media yang dinilai memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi bagi siswa kelas IV MI. Hal ini didasarkan pada karakteristik media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, yaitu berada pada tahap operasional konkret.¹⁰⁸ Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, kontekstual, dan interaktif.

Media ini mengusung konsep edutainment, yaitu penggabungan dua unsur edukasi dan hiburan, yang diwujudkan melalui komik digital dengan berwarna, alur cerita, serta fitur interaktif. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi,

¹⁰⁶ Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 2016, 10–25.

¹⁰⁷ Sanaky, *Media Pembelajaran*, 15–20.

¹⁰⁸ Assoc. Prof. Dr. Efrita Norman, Windi Megayanti, and Assoc. Prof. Dr. H. Arman Paramansyah, *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 35.

akan tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Levy dan Lentz dalam buku Arsyad bahwa media memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif), dan fungsi kompensatoris dalam pembelajaran.¹⁰⁹

Selain itu, Sudjana dan Rivai dalam buku Nizwardi menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan belajar siswa, memperjelas materi, mempermudah pemahaman, meningkatkan keaktifan serta membuat proses pembelajaran lebih bervariasi.¹¹⁰ Temuan ini juga didukung oleh pendapat Hamalik dalam buku Arsyad yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas pesan sehingga mempermudah pemahaman, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti Isra' Mi'raj.¹¹¹

Dari segi interaktivitas, media yang dilengkapi dengan fitur navigasi dan game edukasi mampu mendorong keterlibatan siswa. Hal ini sesuai dengan Hujair dalam Sanaky bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, serta mendorong keterlibatan siswa.¹¹²

¹⁰⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 7.

¹¹⁰ Nizwardi Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, n.d., 7–8.

¹¹¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 1–5.

¹¹² Sanaky, *Media Pembelajaran*, 20–22.

Dari hasil angket respon siswa, diperoleh data bahwa mayoritas siswa menyatakan media komik digital interaktif sangat menarik, tidak membosankan, membuat siswa lebih semangat belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Temuan tersebut sejalan pendapat Hujair dalam buku Sanaky mengenai keunggulan media pembelajaran. Tingginya respon siswa menunjukkan bahwa media komik digital interaktif telah memenuhi kriteria tersebut.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran juga sangat relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital saat ini. Sebagaimana diungkapkan oleh Fauziah dkk., penggunaan media berbasis teknologi dan multimedia interaktif dinilai mampu mendorong motivasi belajar siswa karena lebih sesuai dengan karakteristik dan kebiasaan generasi masa kini. Dalam penelitian ini, penggunaan komik digital yang dikembangkan melalui platform Google Sites memberikan pengalaman belajar yang segar dan berbeda bagi siswa, sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai teori yang mendukung, dapat disimpulkan bahwa media komik digital interaktif memiliki daya tarik yang sangat tinggi. Oleh karena itu, media ini dinilai efektif untuk diterapkan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

2. Efektifitas Media Komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Keefektifan media komik digital interaktif dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan nilai pre-test dan post-

test, tetapi melalui perubahan pada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagaimana yang dijelaskan dalam taksonomi Bloom dalam buku Abduloh mengenai indicator hasil belajar.¹¹³

Di samping itu, analisis efektivitas juga diperkuat dengan penerapan metode Normalized Gain Score (N-Gain) yang digunakan untuk mengukur besaran peningkatan hasil belajar secara proporsional terhadap skor maksimum yang memungkinkan untuk dicapai. Menurut Richard Hake, N-Gain bertujuan untuk melihat seberapa besar perubahan yang terjadi setelah intervensi pembelajaran dilakukan, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih objektif dan akurat dibandingkan sekadar melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran.¹¹⁴

1. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif, keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Secara umum, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman materi, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan perubahan.

Hasil analisis mengindikasikan bahwa peningkatan yang terjadi berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media komik digital interaktif mampu memberikan pengaruh positif terhadap

¹¹³ Dr. Abduloh et al., *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, 35.

¹¹⁴ Novia Dewi Anisa, *Buku Ajar Komputer Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Penelitian Evaluasi Pendidikan*, 105–10.

pemahaman peserta didik.¹¹⁵ Temuan ini selaras dengan pandangan Hamalik yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mencerna materi dengan lebih mudah dan efektif, khususnya karena penyajiannya yang bersifat visual dan interaktif.

Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Uji ini dipilih karena data pretest dan posttest tidak memenuhi asumsi distribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil analisis pada tabel Ranks, dari 13 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 11 siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan, tidak ada satu pun siswa yang mengalami penurunan nilai, dan 2 siswa memperoleh nilai yang sama antara pretest dan posttest. Pola ini menggambarkan bahwa arah perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan bersifat positif dan konsisten di hampir seluruh subjek penelitian. Karena nilai signifikansi tersebut jauh di bawah ambang batas 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, terdapat fenomena menarik dalam data yang diperoleh oleh peneliti, adanya 2 siswa yang tidak mengalami kenaikan maupun penurunan nilai. Hal ini dapat dijelaskan melalui konsep ceiling effect (efek langit-langit) yang dijelaskan dalam kajian efektivitas

¹¹⁵Nur Afifah, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 105–10.

pembelajaran dalam buku Novia. Ceiling effect terjadi ketika siswa telah memiliki nilai awal (pre-test) yang tinggi mendekati maksimal, sehingga ruang untuk peningkatan menjadi sangat sempit. Akibatnya, nilai N-Gain menjadi rendah atau tidak meningkat, meskipun kemampuan siswa sudah berada pada level tinggi.¹¹⁶

Dengan demikian, kondisi stagnan pada dua siswa tersebut bukan menunjukkan ketidakefektifan media, melainkan keterbatasan ruang peningkatan akibat kemampuan awal yang sudah tinggi. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Yusuf dalam buku Novia Dewi, efektifitas media pembelajaran tidak hanya dilihat dari kenaikan angka semata, tetapi dari adanya pertumbuhan kognitif yang muncul akibat interaksi siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi.¹¹⁷

Dengan demikian, peningkatan rata-rata serta dominasi siswa yang mengalami peningkatan, yang juga terbukti signifikan secara statistik melalui uji Wilcoxon, menunjukkan bahwa media komik digital interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan.

2. Ranah Afektif

Pada ranah afektif, keefektifan media terlihat dari perubahan sikap siswa selama pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, perhatian yang lebih fokus, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai, bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar. Pendapat tersebut

¹¹⁶Novia Dewi Anisa, *Buku Ajar Komputer Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Penelitian Evaluasi Pendidikan*, 108.

¹¹⁷ Novia Dewi Anisa, 107.

diperkuat oleh Arsyad, bahwa media memiliki fungsi afektif dalam menumbuhkan minat dan emosi positif.

Komik digital interaktif yang berbasis cerita dalam penelitian ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terpaksa dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan indikator afektif yang termuat dalam KI 1 dan KI 2, yaitu menghargai ajaran agama yang dianutnya serta menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri. Secara khusus, KD 1.5 tentang menghargai peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. dan KD 2.5 tentang menjalankan sikap sungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas mencerminkan capaian afektif yang diharapkan dari pembelajaran ini

Indikator ketercapaian afektif tersebut juga selaras dengan pendapat Nasution bahwa hasil belajar mencakup perubahan sikap dan penghayatan, serta diperkuat oleh indikator afektif dalam buku Abduloh yang terlihat dari meningkatnya minat belajar, fokus perhatian, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta respons positif terhadap media.¹¹⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital interaktif efektif dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya dalam menumbuhkan sikap menghargai peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. serta sikap sungguh-sungguh dalam belajar sebagaimana dituntut dalam KD 1.5 dan KD 2.5.

¹¹⁸Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, 25.

3. Ranah Psikomotorik

Pada ranah psikomotorik, keefektifan media tidak hanya dilihat dari aktivitas game edukasi, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menulis atau mengetik refleksi melalui fitur “amplop digital” yang disediakan dalam komik. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga subjek aktif yang mengolah dan mengekspresikan pemahaman siswa secara mandiri.

Aktivitas tersebut secara langsung berkaitan dengan tuntutan KI 4, yaitu menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis. Lebih khusus lagi, kegiatan ini mencerminkan capaian KD 4.5, yakni menyusun informasi dari teks tentang latar belakang dan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. Dalam media tersebut, siswa dituntut untuk mengorganisasikan ide secara sistematis, menuliskan kembali pemahaman yang diperoleh tentang peristiwa Isra' Mi'raj, menggunakan perangkat digital (mengetik), serta mengomunikasikan hasil belajar secara mandiri.

Hasil tersebut sesuai dengan ranah psikomotorik yang dijelaskan Reswari, yang menyatakan bahwa ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (skill) dan kapasitas individu dalam melakukan tindakan fisik atau motorik.¹¹⁹ Dalam penelitian ini, aktivitas mengetik refleksi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi Isra' Mi'raj, tetapi juga mampu mengimplementasikan pengetahuan dalam

¹¹⁹ Reswari et al., “Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak,” 15.

bentuk tindakan nyata, yaitu menuangkan ide dalam bentuk tulisan digital sebagaimana dituntut dalam KD 4.5.

Hal tersebut diperkuat oleh Piaget dan Vygotsky mengenai teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat langsung dalam aktivitas. Proses menulis refleksi tentang peristiwa Isra' Mi'raj menjadi bentuk konkret bagaimana siswa mengonstruksi pengetahuan melalui tindakan, sekaligus merupakan wujud nyata pencapaian KD 4.5.

Selain menulis refleksi, ranah psikomotorik dalam penelitian ini juga terlihat dari keberanian dan keterampilan siswa dalam menyampaikan hasil pemahaman secara langsung di depan kelas. Kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi Isra' Mi'raj secara kognitif sesuai KD 3.5, tetapi juga mampu mengomunikasikan dan mempraktikkan pemahaman tersebut dalam bentuk tindakan nyata sesuai KD 4.5. Aktivitas ini melibatkan koordinasi antara kemampuan berpikir, berbicara, serta keberanian tampil yang merupakan bagian dari keterampilan psikomotorik.

Hal tersebut semakin memperkuat pendapat Ardhana yang menyatakan bahwa ranah psikomotorik mencakup keterampilan dalam melakukan tindakan yang terarah, termasuk kemampuan dalam mengimplementasikan pengetahuan ke dalam aktivitas nyata. Dalam konteks penelitian ini, implementasi tersebut terwujud melalui kemampuan siswa menyusun dan menyampaikan informasi tentang peristiwa Isra' Mi'raj sebagaimana dituntut dalam KD 4.5.

Dengan demikian, ranah psikomotorik dalam penelitian ini mencakup: aktivitas interaktif melalui game edukasi, keterampilan mengetik dan menulis refleksi tentang peristiwa Isra' Mi'raj, kemampuan mengekspresikan pemahaman secara mandiri, serta keberanian menyampaikan pemahaman materi di depan kelas seluruhnya selaras dengan tuntutan KI 4 dan KD 4.5.¹²⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, mencakup tiga ranah sekaligus yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, media komik digital interaktif tidak hanya berkontribusi dalam peningkatan capaian hasil belajar, tetapi juga berperan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan penuh makna.

¹²⁰ Ahmadi, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*, 67–75.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan serangkaian tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menghasilkan beberapa temuan mendasar yang dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik digital interaktif pada mata pelajaran SKI materi Isra' Mi'raj kelas IV MI Romli Afifah Malang menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih didominasi metode ceramah dengan variasi media yang terbatas, serta rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Arsyad bahwa media berperan sebagai jembatan penyampai pesan yang mengoptimalkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkanlah media komik digital interaktif menggunakan aplikasi Canva yang didistribusikan melalui Google Sites, dengan mengintegrasikan teks, ilustrasi visual, dan evaluasi berbasis game edukasi agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Media komik digital interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, yang menilai produk telah memenuhi standar kelayakan dari sisi konten, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan

pembelajaran. Efektivitasnya terbukti secara empiris melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari pre-test ke post-test, dengan dampak positif yang tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan afektif dan psikomotorik siswa secara bersamaan.

B. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian pengembangan ini, beberapa rekomendasi disampaikan kepada berbagai pihak yang berkepentingan:

1. Guru mata pelajaran SKI diharapkan memanfaatkan media komik digital interaktif ini secara optimal sebagai wujud inovasi pedagogis, guna menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis, partisipatif, dan jauh dari kesan monoton.
2. Pengembangan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran perlu terus didorong di kalangan pendidik. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia pendidikan di era digital yang mengharuskan guru mampu mengintegrasikan teknologi secara bermakna dalam setiap proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, pemanfaatan media komik digital interaktif diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar yang lebih kuat, sekaligus memudahkan pemahaman terhadap materi Isra' Mi'raj sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat terus meningkat.
4. Kepada peneliti berikutnya, disarankan agar pengembangan media pembelajaran dilanjutkan dengan menghadirkan fitur-fitur yang lebih

kaya, seperti integrasi elemen audio dan animasi, serta perlu dilakukan uji coba pada cakupan materi dan jenjang pendidikan yang lebih beragam guna memperoleh generalisasi hasil yang lebih luas. Peneliti juga mengakui adanya sejumlah keterbatasan pada produk yang dikembangkan, sehingga penyempurnaan secara berkelanjutan masih diperlukan agar media dapat difungsikan secara lebih maksimal di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Nur Rochim, Nabilatun Mubasyiroh, Annisa Annisa, And Muh. Subky Hasby. "Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Digital Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII." *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2025): 1–7. <https://doi.org/10.58577/Dimar.V7i1.428>.
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42.
- Ahmadi, Bahren. *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. Edited by Patoni. *Sejarah Kebudayaan Islam Mi Kelas Iv*. 1st ed. Jakarta, 2020.
- Al-Farizhi, Ahmad Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Field TTrip Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V," no. 3 (2025): 59–61.
- Ardiyan, Riris, and Kartika Wulandari. "Pengembangan Modul Ajar PAI Elemen Akhlak Fase E Kurikulum Merdeka." *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi* 9, no. 2 (2024): 120–29. <https://doi.org/10.32764/eduscope.v9i2.4786>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. 2nd ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Arviana, Nerisha Putri. "Optimizing SKI Learning through Inquiry, Affective and Contextual Approaches at Medan Amplas Islamic Education Park Madrasah." *As-Salam: Journal Islamic Social Sciences and Humanities* 2, no. 1 (2024): 155–66.
- Assoc. Prof. Dr. Efrita Norman, S.S.M.M., M P Windi Megayanti, and S.E.S.H.M.M. Assoc. Prof. Dr. H. Arman Paramansyah. *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Publica Indonesia Utama, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=ZpsjEQAAQBAJ>.
- Astari, Tri, Kartika Yuni Purwanti, Andreas Yoga Arditama, Aprian Subhananto, Maria Semi Nuryanti, Ermaniatu Nyihana, Wafiq Nurul Huda, Wulan Tri Puji Utami, and Afroh Nailil Hikmah. *Ekologi Sosialisasi Anak: Perspektif Keluarga, Sekolah Dan Komunitas*. Cv. Edupedia Publisher, 2024.
- Aulia, Fitria Nurul, Sitti Areni, and Susilo Bambang Yudhiono. "Pemanfaatan Teknologi Dan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 419–31. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Aziz, Muhammad Fathurrizal. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sejarah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP AN-Nur

- Bululawang.” *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* 53, no. 1 (2020): 1–9. <http://etheses.uin-malang.ac.id/25224/1/16130032.pdf>.
- Bahri, Samsul, Istamar Syamsuri, and Susriyati Mahanal. “Pengembangan Modul Keanekaragaman Hayati Dan Virus Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa Kelas X Man 1 Malang.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1, no. 2 (2016): 127–36.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa. 1st ed. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Bua, Mety Toding. “Karakteristik, Tujuan Dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas Dan R&D.” *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development* 49 (2024).
- Careza, Angel. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Mengenal Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Viii Mts Al-Khoirot.” *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2023. <http://etheses.uin-malang.ac.id/54592/1/18130049.pdf>.
- Clare R. Kilbane dan Natalie B. Milman, *Teaching Models: Designing Instruction for 21st Century Learners* (Pearson Education, 2014).
- Dafril, Dafril, Ahmad Roisuddin Ritonga, Ahmad Lahmi, and Julhadi Julhadi. “SKI Learning Transformation: Optimizing Learning Results Through Singing Methods at MTsN 1 City of Padang.” *Ruhama : Islamic Education Journal* 8, no. 1 (2025): 1–14. <https://doi.org/10.31869/ruhama.v8i1.6560>.
- Dr. Abduloh, S.P.M.P., M P Dr. Suntoko, S.P.M.P.A. Tedi Purbangkara, and D.A.A.M. Pd. *PENINGKATAN DAN PENGEMBANGAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. 1st ed. Ponorogo: uwais inspirasi indonesia, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=jbOAEAAAQBAJ>.
- Dr. Edy Suprayetno, M P. *Pembelajaran Model Individual As Actor (Teori Dan Pengembangan)*. umsu press, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=gF43EQAAQBAJ>.
- Dr. Leroy Holman Siahaan, M.Pd. “R&D Dalam Pendidikan Implementasi Model ADDIE Dan SD Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD.” *Book*, 2025, 94. https://www.google.co.id/books/edition/R_D_DALAM_PENDIDIKAN_Implementasi_Model/84dgEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+penelitian+R%26D+ADDIE&pg=PA2&printsec=frontcover.
- Dra. Ahmad Hidayat, M S, S.H.M.M. Prof. Dr. Amiartuti Kusmaningtyas, M P Mailinda Anis Zulaiha, and S.P.G.M.P. Yayang Imroatus Sholikhah. *Mengukur Dengan Angka (Panduan Mudah Meneliti Secara Kuantitatif)*. Penerbit P4I, 2026. <https://books.google.co.id/books?id=-QjCEQAAQBAJ>.
- Falah, Ramadani Nurul. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda Di Tanah Nusantara Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Pacitan.” *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, no. Table 10 (2024): 4–6. <http://etheses.uin-malang.ac.id/67323/1/200102110009.pdf>.
- Hajar, S, S M Ulfa, J Pieter, P V M Risamasu, and A Silaban. *Cara Jitu Menguasai SPSS Dalam Pembelajaran Fisika*. CV Eureka Media Aksara, 2026. <https://books.google.co.id/books?id=5PHBEQAAQBAJ>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- I’zaati, L. “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah” *Thesis: Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.*, 2024, 1–198. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/73861>.
- Jalinus, Nizwardi. *Media Dan Sumber Pembelajaran*, n.d.
- . *Media Dan Sumber Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kementrian Agama. “Al-Qur’an Dan Terjemahannya.” Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- Khoriidah, Nayyaroh, Salsabila Arzeki, and Munawir Munawir. “Analisis Profesionalisme Guru Dalam Implementasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar.” *Didaktika Dwija Indria* 13, no. 2 (2025): 168–78.
- La’ia, Hestu Tansil, Sesuaikan Sarumaha, and Maria Magdalena Duha. “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning.” *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 5, no. 3 (2022): 170–75.
- Laily Aprilia Nur Fauziah, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Dan Kolaborasi Nusantara* 06, no. 2 (2025): 201–17.
- Laraswati, Intan Wulandari. “Penerapan Teknik Kuis Tim Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 2 Penpen Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.” *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 2, no. 3 (2022): 325–33. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1442>.
- M. Basyiruddin Asnawir. *Media Pembelajaran*. Edited by Abdul Halim. 1st ed. Jakarta: PT.Intermasa, 2002.
- Mahdiyah, Nur Fitria. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP Ma’arif Batu.” *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/28769/1/17110113.pdf>.

- Manan, Muhamad Abdul. "Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru Di Smp Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 3, no. 1 (2018): 18–31.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. yo: Deepublish, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=JoFYEQAAQBAJ>.
- Maryana, dkk. *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*. 1st ed. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024.
- Meyvita, Imelda, Anisah NurAzizah, Jihan Alya, and Yulinar Maharani Agetta. "Membangun Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar Dalam Menyambut Pendidikan Berkualitas." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 02 (2025): 1–23.
- Nadzif, Muhammad, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>.
- Nanda Putri Estuningati. "Pengembangan E-Booklet Materi Renang Sebagai Sarana Belajar Mandiri Siswa." Universitas Negeri Malang, 2023.
- Noptario, and Andi Prastowo. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Prinsip Kreatif Dan Menarik Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 07, no. 02 (2022): 754–63.
- Novia Dewi Anisa, S.P.M.P. *BUKU AJAR KOMPUTER DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF PENELITIAN EVALUASI PENDIDIKAN*. Goresan Pena, 2026. <https://books.google.co.id/books?id=EKLEEQAAQBAJ>.
- Nurtanto, Muhammad, and Herminarto Sofyan. "Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 3 (2015): 352–64.
- Payanti, Dewa Ayu Karina Dwi. "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif." *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 1, no. 1 (2022): 464–75. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>.
- Rahmawati, F. *Menuju Pribadi Mulia: Kumpulan Pidato Tema Religius, Berhias Pantun, Dan Bersifat Mengajak Kebajikan*. 1st ed. Pekalongan: Penerbit NEM, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=O34ZEQAAQBAJ>.
- Reswari, Ardhana, ANIK Lestarinigrum, Selfi Lailiyatul Iftitah, and Ratna Pangastuti. "Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak." CV. Azka Pustaka,

2022.

- Rochim, Amelia Nur, Nabilatun Mubasyiroh, Annisa Annisa, and Muh. Subky Hasby. "Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Digital Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII." *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2025): 1–7. <https://doi.org/10.58577/dimar.v7i1.428>.
- Rustamana, Agus, K Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, U Sultan, A Tirtayasa, J Raya, C No, and S Banten. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69.
- Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran*. Edited by Lukman A. Irfan dan Saiful Amin. 1st ed. Yogyakarta: Safira Insana Press, 2009.
- Sapira, Maulida, Syafira Setya Putri, and Yosi Oktaviani. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat SMP." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2022): 10–17.
- Saputra, Dedi, Wildana Wargadinata, and Shofil Fikri. "STUDI PUSTAKA TENTANG FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR SISWA." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 399–408.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. 2nd ed. Jakarta: Kencana, 2012.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Sutjipto, Cecep Kustandi dan Bambang. *Media Pembelajaran (Manual Dan Digital)*. Edited by Asep Jamaludin. 1st ed. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Sutrisno, M K. *MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR TIK MATERI TOPOLOGI JARINGAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Ahlimedia Book, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=v1UNEAAAQBAJ>.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Tahir, Arifin, and Muhlis Tahir. "Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan e-Komik Interaktif Berbasis Multimedia." *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 8, no. 2 (2024): 605–14.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

- Ulfah, Ulfah, Opan Arifudin, and Ika Kartika. “Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 1–9.
- Wahyuningrum, T. *Buku Referensi Kuesioner Dalam Pengukuran Usability*. Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023.
<https://books.google.co.id/books?id=E-NMEQAAQBAJ>.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.
- . “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Zainudin, Zainudin, and Ubabuddin Ubabuddin. “Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik.” *ILJ: Islamic Learning Journal* 1, no. 3 (2023): 915–31.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Suvey

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3278/Un.03.1/TL.01.04/10/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

13 Oktober 2025

Kepada Yth.
Kepala MIS Romli Afifah
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Amelia Nur Rochim
NIM : 210101110096
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra' Miraj

Lama Penelitian : Agustus 2025 sampai dengan Oktober 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 859/Un.03.1/TL.01.04/03/2026 09 Maret 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala MIS Romli Afifah Kabupaten Malang
di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Amelia Nur Rochim
NIM	: 210101110096
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Materi Isra' Mi'raj
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
Nip. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
Akte Notaris: AHU-119.AH.01.08.Tahun 2013
MI ROMLI AFIFAH
 "Terakreditasi A"

Alamat : Jl. Klengkeng No.12 Tambakasri Tajinan Malang ☎ 0341-800386 Kode Pos 65172
 NSM : 111235070253 E-mail: miromliafifah@gmail.com NPSN: 60715240

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kutiani, S.Pd.

Jabatan : Kepala MI Romli Afifah

Alamat : Jl. Klengkeng No.12 Tambakasri Tajinan Malang.

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa Program S-1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang bernama:

Nama : Amelia Nur Rochim

NIM : 210101110096

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah menyelesaikan Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra' Mi'raj". Untuk tugas akhir/skripsi yang bersangkutan mulai bulan Februari-April 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dengan penuh tanggung jawab.

Malang, 30 April 2026


 Kutiani, S.Pd.

Lampiran 4 Surat Permohonan Validtaor (Ahli Media)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-115/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

27 Februari 2026

Kepada Yth.
Endah Damayanti, MT
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

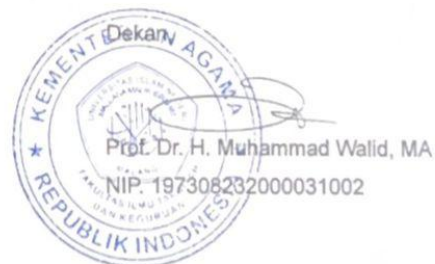
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Amelia Nur Rochim
NIM : 210101110096
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
Dosen Pembimbing : Faridatun Nikmah, M.Pd,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 5 Surat Permohonan Validator (Ahli Materi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-113/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

27 Februari 2026

Kepada Yth.
Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

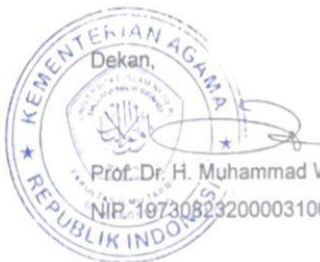
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Amelia Nur Rochim
NIM	: 210101110096
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Romli Afifah Materi Isra' Mi'raj
Dosen Pembimbing	: Faridatun Nikmah, M.Pd,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIR.197308232000031002

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator (Ahli Pembelajaran)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-117/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

27 Februari 2026

Kepada Yth.
Saifudin Zuhri, S.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Amelia Nur Rochim
NIM : 210101110096
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Materi Isra' Mi'raj
Dosen Pembimbing : Faridatun Nikmah, M.Pd,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 7 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN (KEPALA SEKOLAH)

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Kutiani, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : MI Romli Afifah
 Tanggal Wawancara : 20 Agustus 2025

B. Kisi-kisi wawancara

No	Aspek yang digali	Indikator	Pertanyaan
1.	Penggunaan media pembelajaran	Jenis media yang digunakan	Bagaimana media pembelajaran yang selama ini digunakan?
2.	Variasi Media	Penyesuaian media dengan materi	Apakah guru menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik materi yang diajarkan?
3.	Pemanfaatan media digital	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	Apakah suda ada penggunaan media digital dalam proses pembelajaran?
4.	Inovasi media	Penggunaan media baru	Apakah pernah diterapkan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif disekolah?
5.	Kebutuhan pengembangan media	Ketersediaan dan kebutuhan media baru	Menurut ibu, apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran baru, khususya yang berbasis digital?
6.	Kondisi pembelajaran SKI	Minat dan respon siswa	Bagaimana kondisi dan respon siswa dalam pembelajaran SKI?
7.	Kesulitan siswa	Hambatan dalam memahami materi	Apa saja kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari SKI?
8.	Kesesuaian media	Kebutuhan media alternatif	Menurut ibu, media seperti apa yang cocok untuk membantu siswa memahami materi SKI?
9.	Harapan terhadap media	Dampak penggunaan media	Apa harapan ibu jika diterapkan media komik digital interaktif dalam pembelajaran SKI

Lampiran 8 Instrumen Guru kelas

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN (GURU KELAS)

A. Identitas Informan

Nama : Bapak Saifudin Zuhri, S.Pd
 Jabatan : Guru Kelas dan Guru mata pelajaran SKI
 Sekolah : MI Romli Afifah
 Tanggal Wawancara : 31 Oktober 2025 dan 8 Januari 2026

B. Kisi-kisi wawancara

No	Aspek yang digali	Indikator	Pertanyaan
1.	Materi pembelajaran	Kesesuaian materi	Apakah materi isra' mi;raj diajarkan pada kelas IV?
2.	Penggunaan media	Jenis media yang digunakan	Media pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran SKI dikelas IV?
3.	Variasi media	Bentuk media (audio, visual, ceramah)	Apakah media yang digunakan bervariasi? Bias dijelaskan!
4.	Kondisi pembelajaran	Situasi kelas saat pembelajaran	Bagaimana keadaan siswa saat pembelajaran SKI berlangsung?
5.	Focus dan perhatian siswa	Daya tahan dan konsentrasi siswa	Bagaimana tingkat focus siswa selama pembelajaran berlangsung?
6.	Karakteristik materi	Bentuk materi SKI	Apakah materi SKI berupa teks Panjang?
7.	Hambatan pembelajaran	Kesulitan siswa	Apa kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi SKI?
8.	Minat belajar siswa	Ketertarikan siswa	Apakah siswa tertarik belajar SKI?
9.	Peran Media	Pengaruh media terhadap minat	Seberapa penting media dalam meningkatkan minat belajar siswa?
10.	Hasil belajar siswa	Capaian pembelajaran	Bagaimana hasil belajar siswa dikelas dan berapa rata-rata nilai siswa kelas IV pada mata pelajaran SKI?

Lampiran 9 Instrumen Wawancara Siswa

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN (SISWA KELAS IV)

A. Identitas Informan

Nama : Siswa kelas IV
 Sekolah : MI Romli Afifah
 Tanggal Wawancara : 31 Oktober 2025

B. Kisi-kisi wawancara

No	Aspek yang digali	Indikator	Pertanyaan
1.	Minat belajar siswa	Mata pelajaran yang disukai	Pelajaran apa yang paling kalian sukai?
2.	Persepsi siswa	Alasan menyukai pelajaran	Mengapa kalian menyukai pelajaran tersebut?
3.	Minat belajar rendah	Mata pelajaran yang tidak disukai	Pelajaran apa yang paling tidak kalian sukai?
4.	Persepsi terhadap SKI	Tingkat ketidaksukaan	Siapa saja yang tidak menyukai pelajaran SKI?
5.	Kesulitan belajar	Hambatan dalam memahami materi	Mengapa kalian tidak menyukai pelajaran SKI?
6.	Karakteristik materi	Bentuk materi	Apakah materi SKI banyak berupa bacaan Panjang?
7.	Kemampuan memahami	Pemahaman isi bacaan	Apakah kalian merasa kesulitan memahami isi bacaan?
8.	Beban belajar	Hafalan materi	Apakah kalian merasa kesulitan menghafal materi SKI?
9.	Penggunaan media	Ketertarikan terhadap media	Apakah kalian lebih suka belajar dengan media yang menarik seperti gambar atau cerita?
10.	Kebutuhan media	Media interaktif	Apakah kalian tertarik belajar menggunakan komik digital interaktif?

Lampiran 10 Transkrip Wawancara Kepala Sekolah

1. Transkrip Wawancara Peneliti dengan Kepala Sekolah MI Romli Afifah Tambakasri Tajinan

Nama : Kutiani, S.Pd.
 Jabatan : Kepala Sekolah MI Romli Afifah Tambakasri Tajinan
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 Agustus 2025
 Pukul : 09.00 WIB
 Tempat : MI Romli Afifah Tambakasri Tajinan

Peneliti	Bagaimana pendapat Ibu mengenai media pembelajaran yang diterapkan di MI Romli Afifah?
Kepala Sekolah	Media pembelajaran yang digunakan selama ini sangat bergantung pada mata pelajaran yang diajarkan. Jadi setiap guru biasanya memilih media sesuai kebutuhan materi, bisa berupa buku paket, LKS, media visual sederhana, atau media digital yang umum digunakan di kelas.
Peneliti	Bagaimana mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif pada pembelajaran SKI di MI Romni Afifa?
Kepala Sekolah	Sampai saat ini, di MI Romli Afifah belum pernah dilakukan penelitian atau penerapan media pembelajaran berbasis komik digital interaktif. Jadi, implementasi media tersebut memang belum ada pada pembelajaran SKI di sekolah kami.

Peneliti	Bagaimana tanggapan atau kondisi siswa terkait pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Romli Afifah?
Kepala Sekolah	Anak-anak sebenarnya cukup antusias, tetapi banyak yang merasa kesulitan karena materi SKI cukup banyak dan sebagian besar berupa bacaan panjang. Hal ini diperkuat dengan kebijakan sekolah kami di mana semua siswa wajib naik kelas meskipun belum lancar membaca. Jadi penilaian kenaikan kelas bukan hanya dari aspek kognitif, tetapi juga perpaduan antara kognitif, psikomotorik, dan keterampilan. Kondisi tersebut sangat berdampak pada proses pembelajaran SKI karena materi SKI pada dasarnya banyak memuat teks panjang, sehingga dibutuhkan kemampuan membaca yang baik. Namun kenyataannya, belum semua siswa lancar membaca sehingga mereka kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Lampiran 11 Transkrip Wawancara Guru Kelas

2. Transkrip Wawancara Peneliti dengan Guru Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI

Romli Afifah

Jabatan : Guru Mata Pelajaran SKI kelas IV MI Romli Afifah

Hari/Tanggal : Rabu, 20 Agustus 2025

Pukul : 09.30 WIB

Tempat : MI Romli Afifah Tambakasri Tajinan

Peneliti	Apakah materi Isra' Mi'raj diajarkan pada kelas 4?
Guru	Iya, materi Isra' Mi'raj diajarkan kepada siswa kelas 4 sebagai bagian dari materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
Peneliti	Media pembelajaran apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 4?
Guru	Media pembelajaran yang kami gunakan cukup bervariasi. Kami bisa menggunakan media audio, audio visual dan terkadang juga bercerita untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa. Media ini digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Peneliti	Bagaimana keadaan siswa atau situasi kelas ketika pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?
Guru	Ketika pembelajaran SKI berlangsung, siswa awalnya mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi fokus mereka biasanya hanya bertahan sebentar. Seperti yang kita tahu, materi SKI cukup banyak dan sebagian besar berupa bacaan yang panjang. Maka dari itu, siswa sering merasa bosan jika guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Karena itu, penggunaan media yang baik sangat penting agar siswa tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran.
Peneliti	Apakah siswa tertarik atau senang ketika belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam?
Guru	Mereka sebenarnya senang, tetapi mereka akan lebih tertarik jika kita sebagai guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka. Media yang kreatif dan interaktif sangat membantu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran SKI.



Lampiran 12 Transkrip Wawancara Siswa

3. Transkrip Wawancara dengan siswa kelas IV MI Romli Afifah

Narasumber : Siswa kelas IV MI Romli Afifah

Hari/Tanggal : Jumat, 31 Oktober 2025

Pukul : 08.30 WIB

Tempat : MI Romli Afifah Tambakasri Tajinan

Peneliti	Pelajaran apa yang paling kalian sukai?
Siswa	Mayoritas dari kami menyatakan bahwa pelajaran yang paling disukai adalah Bahasa Inggris dan Matematika. Menurut kami, kedua mata pelajaran tersebut menyenangkan karena pembelajarannya lebih seru dan mudah dipahami.
Peneliti	Pelajaran apa yang paling tidak kalian sukai?
Siswa	Pelajaran yang paling tidak kami sukai adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Bahasa Arab. Banyak dari kami merasa kesulitan mengikuti materi dalam pelajaran tersebut.
Peneliti	Siapa saja yang tidak menyukai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
Siswa	Dari seluruh siswa di kelas 17 yang masuk, terdapat 12 orang yang menyatakan bahwa mereka tidak menyukai pelajaran SKI.
Peneliti	Mengapa kalian tidak menyukai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

Siswa	Kami merasa bahwa pelajaran SKI termasuk pelajaran yang cukup sulit. Dalam pembelajaran SKI, kami harus membaca teks narasi yang panjang, sementara kami belum tentu memahami isi bacaan tersebut dengan baik. Selain itu, banyak sekali materi yang harus dihafalkan, seperti nama tokoh, tahun peristiwa, dan rangkaian sejarah. Hal tersebut membuat kami merasa terbebani, sehingga pelajaran SKI menjadi terasa berat dan kurang menyenangkan untuk dipelajari.
-------	---

Lampiran 13 Rekap Nilai Sumatif Akhir Semester (Analisis Kebutuhan)

NILAI REKASSAS

TAHUN AJARAN 2025/2026

KELAS 4-A

NO	NAMA	SK
1	ABID YUSUF AZ ZUHRI	34
2	AHMAD RAFIQ MAULANA	92
3	ALSYAHIRA SYATHIRA ANNAFI'	96
4	GERRY RAMADHAN SAHPUTRA	98
5	IRSYAD KAMILI ROHMAN	82
6	KINANTI CHANDRA DEWI	74
7	MOHAMAD ZAKHI MAULANA	66
8	MUHAMMAD AL FATIH	94
9	MUHAMMAD NAUVAL AGHA PRATAMA	92
10	NIZAR ABDHANI	66
11	RAFKA HABIBIE ZIDNY	96
12	RAFQI YUSUF ADITYANTO	82
13	RANDYTA RUZAIN VAN AUDIN	64
14	STEVANO ARDI NUGRAHA	74
15	WULAN SALSABILA HUMAIRA	74
16	YULIA CAHYATIN INGSEH	26
17	ZAHA BATARI ZONDA	100
18	ZAHA RIZKA AMELIA	94
19	ZAHAH APRILIA PRABOWO	70

Lampiran 14

Angket Analisis kebutuhan

Survei Mata Pelajaran yang Kamu Suka dan Tidak Suka

Data Diri

Nama : irsyad kurni/ili Rohmah

Kelas/Semester : 4A1

Jenis kelamin : ☒ Laki-laki ☐ Perempuan

Mata Pelajaran

A. Tulislah 3 mata pelajaran yang kamu sukai:

1. B. inggris
2. ipa
3. fikih

B. Tulislah 3 mata pelajaran yang kurang kamu sukai:

1. SKI
2. Pjokn
3. PKn

Lampiran 15 Hasil Observasi Pembelajaran Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama: MI Romli Afifah

Kelas: IV

Jumlah Siswa: 13 siswa

Tanggal: 10 April 2026 (07.30-09.00)

Materi: Isra' Mi'raj

Observer: Peneliti

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Memperhatikan penjelasan					✓
2.	Minat terhadap media					✓
3.	Aktif bertanya/menjawab					✓
4.	Terlibat dalam penggunaan media					✓
5.	Mengerjakan refleksi					✓
6.	Menulis pemahaman				✓	
7.	Berani maju				✓	
8.	Antusias					✓
9.	Mengikuti Pembelajaran					✓
10	Menjelaskan kembali pemahaman				✓	

Catatan:

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka aktif menjawab dan bertanya, mengulang-ulang kuis hingga mendapat skor yang diinginkan, semangat maju kedepan menjelaskan materi.

Lampiran 16 Hasil Observasi Analisis Kebutuhan

LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas

Sekolah : MI Romli Afifah
 Kelas : IV
 Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Hari/tanggal : Jumat/ 31 Oktober 2025
 Observer : Amelia Nur Rochim

B. Tujuan

Observasi pra penelitian dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi penggunaan media pembelajaran, karakteristik siswa, sarana, serta kebutuhan pengembangan media komik digital interaktif.

C. Aspek yang diamati dan deskripsi

1. Penggunaan Media Pembelajaran

Hasil observasi:

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran SKI masih bersifat konvensional dan sederhana yaitu menggunakan buku paket dan LKS. Guru sesekali menggunakan metode bercerita atau audio visual, akan tetapi belum dilakukan secara konsisten. Selain itu, penggunaan media digital interaktif belum ditemukan dalam proses pembelajaran.

2. Kesesuaian media dengan materi

Hasil observasi:

Media yang digunakan belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami materi SKI yang cenderung berupa teks Panjang. Siswa masih terlihat kesulitan mengikuti alur cerita sejarah yang disampaikan.

3. Kondisi dan situasi pembelajaran

Hasil observasi:

Pada awal pembelajaran, siswa terlihat cukup antusias, namun seiring berjalannya waktu, perhatian siswa mulai menurun. Beberapa siswa terlihat kurang fokus dan mulai kehilangan minat terhadap pembelajaran.

4. Karakteristik materi SKI

Hasil observasi:

Materi SKI didominasi oleh teks narasi Panjang yang memerlukan kemampuan membaca yang baik. Selain itu LKS yang bentuk penyajian materi menggunakan kertas buram dengan minimnya gambar membuat siswa merasa kesulitan. Hal ini menjadi tantangan bagi siswa yang belum lancar membaca.

5. Respon dan minat siswa

Hasil observasi:

Sebagian siswa menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap pelajaran SKI. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual atau cerita yang menarik.

6. Kesulitan yang dialami siswa

Hasil observasi:

Siswa mengalami kesulitan memahami isi bacaan, mengingat nama tokoh, serta menghafal peristiwa sejarah. Hal ini menyebabkan siswa merasa pembelajaran SKI cukup sulit dan membosankan yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan sehingga terjadi kesenjangan nilai yang cukup signifikan.

7. Kebutuhan media pembelajaran

Hasil observasi:

Berdasarkan kondisi yang diamati, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Media seperti komik digital interaktif dinilai sesuai karena dapat membantu menyederhanakan materi yang kompleks serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran SKI di kelas IV MI Romli Afifah masih menghadapi beberapa kendala, terutama pada penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan karakteristik materi yang didominasi teks Panjang. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat, pemahaman siswa, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif berupa komik digital interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Lampiran 17 Hasil refleksi



Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media

Lembar Instrument Validasi Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Nama : Endah Damayanti, MT
 NIP :
 Instansi : BBPD MP V BOE
 Pendidikan : S2 Game Teknologi
 Alamat : Jln. Teluk Mandar, Argosari, kec. Blimbing.

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak/Ibu tentang kualitas Komik Digital Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun akan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan media yang saya kembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

• Kriteria penilaian:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 CS = Cukup Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju

B. Angket Validasi Ahli Desain Media Pengembangan Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Petunjuk penggunaan media komik digital interaktif jelas dan mudah diikuti		✓			
2	Kontras tampilan (warna, teks, latar) sesuai dan nyaman dilihat	✓				
3	Tata letak (layout) media komik digital tertata dengan baik	✓				
4	Penggunaan tipografi sesuai dan konsisten	✓				
5	Tidak menggunakan kombinasi huruf yang terlalu banyak	✓				
6	Isi media komik digital interaktif menarik	✓				
7	Tampilan media komik digital interaktif menarik.	✓				
8	Warna gambar dan teks sesuai serta harmonis		✓			
9	Ilustrasi gambar memperjelas isi materi Isra' Mi'raj	✓				
10	Kualitas gambar jelas, jernih, dan tidak buram	✓				
11	Teks yang mudah dibaca dan dipahami		✓			
12	Media komik digital interaktif berfungsi secara maksimal sebagai media pembelajaran		✓			
13	Kecepatan akses dan respons media berjalan dengan baik	✓				
14	Navigasi tombol dan fitur interaktif mudah digunakan		✓			
15	Media komik digital interaktif kompatibel di berbagai perangkat (laptop, HP, tablet)	✓				

$$\begin{aligned}
 5 \times 10 &= 50 \\
 4 \times 5 &= 20 \\
 \hline
 70 : 75 &= 0,93 \times 10 \\
 &= 93
 \end{aligned}$$

Kesimpulan:

Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Isra' Mi'raj untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI dinyatakan:

Saran: - Di halaman depan, teks icon → di atas posisinya agar lebih dekat dg icon, dan di bold

- Teks dalam komik dipersingkat, agar siswa yang belum lancar membaca tdk kesulitan

menahami komik
- Game → icon jawab salah atau benar kalo bisa dibedakan



Layak digunakan

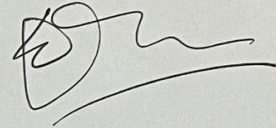


Tidak layak digunakan

Dosen Pembimbing

Malang,

Validator Ahli Desain Pengembangan



Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019

Endah Damayanti, MT
NIP. 197910092014092002

Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar Instrument Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Materi Isra' Mi'raj untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Nama : Dr. H. Samtul Hady, M.Ag
 NIP : 196608251 994031 002
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan :
 Alamat :

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak/Ibu tentang kualitas Komik Digital Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun akan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan media yang saya kembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek ($\checkmark$) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- Isilah tanda check ($\checkmark$) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

• Kriteria penilaian:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 CS = Cukup Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju

B. Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Judul komik sesuai dengan materi Isra' Mi'raj	✓				
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3	Kesesuaian materi Isra' Mi'raj dengan karakteristik siswa kelas IV	✓				
4	Materi sesuai dengan kurikulum dan ruang lingkup PAI	✓				
5	Materi tersajikan secara singkat, padat, dan jelas	✓				
6	Penyajian materi diuraikan secara jelas	✓				
7	Penyajian materi disajikan secara runtut	✓				
8	Ketepatan struktur kalimat pada teks dalam komik		✓			
9	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi Isra' Mi'raj	✓				
10	Penggunaan istilah penting sesuai dan tepat	✓				
11	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami	✓				
12	Materi yang disajikan akurat dan sesuai sumber	✓				
13	Penggunaan media komik mendukung proses pembelajaran	✓				

$$5 \times 12 = 60$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$\frac{60 + 16}{65} = 0,92 \times 100$$

$$= 92$$

Kesimpulan:

Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Isra' Mi'raj untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI dinyatakan:

..... Referensi bisa ditambahkan lagi dan Struktur

..... kalimat lebih di tepatkan.



Layak digunakan

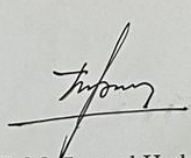


Tidak layak digunakan

Dosen Pembimbing

Malang, 28/02/2026
Validator Ahli Materi

Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019


Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 196608251994031002

Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Lembar Instrument Validasi Ahli Pembelajar/Praktisi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Nama : Saifudin Zuhri, S.Pd
 NIP : -
 Instansi : MI Romli Alifiah
 Pendidikan : S1
 Alamat : Jl. Klegkeng no.12 Desa Tambaksono

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak/Ibu tentang kualitas Komik Digital Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun akan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan media yang saya kembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

• Kriteria penilaian:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 CS = Cukup Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju

(97)

B. Angket Validasi Ahli Pembelajaran/Praktisi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Materi Isra' Mi'raj sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik MI kelas IV	✓				
3	Penyajian materi tersusun secara sistematis dan runtut	✓				
4	Konten komik digital interaktif mendukung proses pembelajaran	✓				
5	Komik digital interaktif mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓				
6	Media komik digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓				
7	Media komik digital interaktif mempermudah pemahaman materi Isra' Mi'raj	✓				
8	Ilustrasi dan dialog dalam komik membantu proses pemahaman siswa		✓			
9	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan siswa MI		✓			
10	Media komik digital interaktif menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan	✓				
11	Media komik digital interaktif efektif diterapkan dalam pembelajaran di kelas	✓				
12	Media komik digital interaktif mampu melibatkan siswa dalam proses belajar aktif	✓				
13	Media pembelajaran layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PAI materi Isra' Mi'raj	✓				

$$\begin{array}{r}
 5 \times 11 = 55 \\
 2 \times 4 = 8 \\
 \hline
 63 : 65 = 0,97
 \end{array}$$

$$0,97 \times 100 = 97$$

Kesimpulan:

Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Isra' Mi'raj untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI dinyatakan:

*Bagus dan menarik. Lebih menarik lagi, di tambah
soal... pilahur... gande.....*



Layak digunakan



Tidak layak digunakan

Dosen Pembimbing

Malang,

Validator Ahli Pembelajaran/Praktisi

Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019


Saifudin Zuhri, S.Pd
NIP.

Lampiran 21 Lembar Pre-test

SOAL PRETES MI'RAJ

- Nama : Arzani
- No Absen : 67
- Materi : Isra' Mi'raj
- Kelas : IV MI
1. Peristiwa Isra' Mi'raj terjadi pada malam
- ~~A. 1 Muharrar~~
~~B. 12 Rabiul Awal~~
~~C. 27 Rajab~~
~~D. 10 Dzulhijjah~~
2. Isra' adalah perjalanan Nabi Muhammad SAW dari
- ~~A. Masjidil Aqsa ke Sirkatul Muntana~~
~~B. Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa~~
~~C. Makkah ke Madinah~~
~~D. Makkah ke Thaif~~
3. Hewan yang membawa Nabi saat Isra' Mi'raj adalah
- ~~A. Unta~~
~~B. Kuda~~
~~C. Burung~~
~~D. Keledai~~
4. Nabi Muhammad SAW mendapat perintah saat peristiwa Mi'raj.
- ~~A. Puasa Ramadhan~~
~~B. Zakat~~
~~C. Haji~~
~~D. Shalat lima waktu~~
5. Orang pertama yang membaratkan peristiwa Isra' Mi'raj adalah
- ~~A. Umar bin al-Khattab~~
~~B. Ali bin Abi Thalib~~
~~C. Abu Bakar~~
~~D. Usman bin Affan~~
6. Peristiwa Isra' Mi'raj terjadi ketika Nabi Muhammad SAW sedang mengalami (C2)
- ~~A. Tahun kemenangan~~
~~B. Tahun kesedihan~~
~~C. Tahun hijrah~~
~~D. Tahun perjanjian~~
7. Disebut tahun kesedihan karena
- ~~A. Kaum Quraisy masuk Islam~~
~~B. Nabi tidak memiliki harta~~
~~C. Wafatnya Khadijah dan Abu Thalib~~
~~D. Nabi pindah ke Madinah~~
8. Salah satu nikmat melihat malaikat penjaga neraka adalah
- ~~A. Mengenal bentuk malaikat~~
- ~~B. Menambah rasa takut kepada azab Allah~~
~~C. Mengenal jumlah malaikat~~
~~D. Agar menjadi lebih baik~~
9. Orang yang digambarkan memakan daging busuk melambangkan orang yang
- ~~A. Malas bekerja~~
~~B. Tidak suka berhaji~~
~~C. Suka berbohong dan berzina~~
~~D. Suka mengganggu teman~~
10. Kaum Quraisy tidak menyepuyi Isra' Mi'raj karena
- ~~A. Mereka tidak mengenal Nabi~~
~~B. Perjalanan dianggap tidak masuk akal~~
~~C. Nabi tidak menjelaskan~~
~~D. Tidak ada saksi~~
11. Jika kita melandani perintah yang diterima Nabi saat Isra' Mi'raj, maka sikap yang tepat adalah
- ~~A. Belajar setiap waktu~~
~~B. Rajin melaksanakan shalat lima waktu~~
~~C. Baik kepada Orang tua~~
~~D. Shalat hanya saat ingin saja~~
12. Peristiwa Isra' Mi'raj menunjukkan bahwa Allah
- ~~A. Membaratkan Nabi berselih~~
~~B. peduli pada Rasull~~
~~C. Memberi penghiburan dan pertolongan kepada Rasull~~
~~D. Menguji nabi dengan tujuan~~
13. Melihat gambaran orang yang memakan riba dalam perjalanan Mi'raj mengajarkan kita untuk
- ~~A. Mencari uang sebanyak-banyaknya~~
~~B. Mengambil lak orang lain~~
~~C. Mencari rezeki dengan cara halal~~
~~D. Berhutang kepada siapa saja~~
14. Jika ada teman yang mengoyek ajaran agama seperti kaum Quraisy mengoyek Nabi, maka sikap kita sebaiknya
- ~~A. Ikt mengoyek~~
~~B. Membalas dengan marah~~
~~C. Tetap sabar dan teguh dalam iman~~
~~D. Diam dan meninggalkan shalat~~
15. Mengapa Masjidil Aqsa menjadi tempat penting dalam peristiwa Isra'?
- ~~A. Karena tempat sholat~~
~~B. Karena tempat berjamaah~~
~~C. Karena tempat yang diberikan Allah dan penuh sejarah para nabi~~
~~D. Karena dekat dengan Makkah~~

Lampiran 22 Lembar Post-test

Nama : Miliza **SOAL POST-TEST ISRA' MIRAJ**

No Absen :

Materi : Isra' Mi'raj

Kelas : IV MI

100

1. Peristiwa Isra' Mi'raj terjadi pada malam
 - A. 1 Muharram
 - B. 12 Rabiul Awal
 - C. 27 Rajab
 - D. 10 Dzulhijjah
2. Isra' adalah perjalanan Nabi Muhammad SAW dari
 - A. Masjidil Aqsa ke Sidratul Muntaha
 - B. Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa
 - C. Makkah ke Madinah
 - D. Makkah ke Thaif
3. Hewan yang membawa Nabi saat Isra' Mi'raj adalah
 - A. Unta
 - B. Kuda
 - C. Buray
 - D. Keledai
4. Nabi Muhammad SAW mendapat perintah saat peristiwa Mi'raj.
 - A. Puasa Ramadhan
 - B. Zakat
 - C. Haji
 - D. Shalat lima waktu
5. Orang pertama yang membenarkan peristiwa Isra' Mi'raj adalah
 - A. Umar bin al-Khattab
 - B. Ali bin Abi Thalib
 - C. Abu Bakar
 - D. Usman bin Affan
6. Peristiwa Isra' Mi'raj terjadi ketika Nabi Muhammad SAW sedang mengalami
 - A. Tahun kemenangan
 - B. Tahun kesedihan
 - C. Tahun hijrah
 - D. Tahun perjanjian
7. Disebut tahun kesedihan karena
 - A. Kaum Quraisy masuk Islam
 - B. Nabi tidak memiliki harta
 - C. Wafatnya Khadijah dan Abu Thalib
 - D. Nabi pindah ke Madinah
8. Suatu hari Rasulullah mendengar suara malaikat yang berkata, "Ya Muhammad, bangunlah!"
 - A. Mengetahui bentuk malaikat
 - B. Menambah rasa takut kepada azab Allah
 - C. Mengetahui jumlah malaikat
 - D. Agar menjadi lebih baik
9. Orang yang digigit seekor anjing yang beracun, Rasulullah SAW bersabda, "Jika dia meminum air, dia akan mati."
 - A. Malas belajar
 - B. Tidak suka berbagi
 - C. Suka bertolong dan berzina
 - D. Suka mengganggu teman
10. Kaum Quraisy tidak mempercayai Isra' Mi'raj karena
 - A. Mereka tidak mengenal Nabi
 - B. Perjalanan dianggap tidak masuk akal
 - C. Nabi tidak menjelaskan
 - D. Tidak ada saksi
11. Jika kita melandani perintah yang diterima Nabi saat Mi'raj, maka sikap yang tepat adalah
 - A. Belajar setiap waktu
 - B. Rajin melaksanakan shalat lima waktu
 - C. Baik kepada orang tua
 - D. Shalat hanya saat ingin saja
12. Peristiwa Isra' Mi'raj menunjukkan bahwa Allah
 - A. Membiarkan Nabi bersedih
 - B. peduli pada Rasul
 - C. Memberi penghiburan dan pertolongan kepada Rasul
 - D. Menguji nabi dengan tujuan
13. Melihat gambaran orang yang memakan riba dalam perjalanan Mi'raj mengajarkan kita untuk
 - A. Mencari uang sebanyak-banyaknya
 - B. Mengambil hak orang lain
 - C. Mencari rezeki dengan cara halal
 - D. Bertutang kepada siapa saja
14. Jika ada teman yang mengejek ajaran agama seperti kaum Quraisy mengejek Nabi, maka sikap kita sebaiknya
 - A. ikut mengejek
 - B. Membalas dengan marah
 - C. Tetap sabar dan teguh dalam iman
 - D. Diam dan mengabaikan shalat
15. Mengapa Masjidil Aqsa menjadi tempat penting dalam peristiwa Isra' ?
 - A. Karena tempat sholat
 - B. Karena tempat bersejarah
 - C. Karena tempat yang diberkahi Allah dan penuh sejarah para nabi
 - D. Karena dekat dengan Makkah

Lampiran 23 Validitas Soal Pre-test dan post-test

LEMBAR VALIDASI SOAL INSTRUMENT PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama Validator : Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
 Instansi/ Jabatan : Universitas Negeri Malang/ Dosen
 Bidang Keahlian : Sejarah Kebudayaan Islam

PETUNJUK

- Instrumen ini terdiri dari 15 butir soal
- Beri tanda (✓) pada kolom V= valid | KV= Kurang Valid | TV= Tidak Valid

No	Indikator isi konten keamk digital interaktif	Tujuan pembelajaran	Pertanyaan	Penilaian Kevalidan		
				V	KV	TV
1.	Siswa dapat menyebutkan waktu terjadinya peristiwa Isra' Mi'raj	Menjelaskan pengertian Isra' Mi'raj	Peristiwa Isra' Mi'raj terjadi pada malam ...	✓		
2.	Siswa dapat membedakan titik awal dan tujuan perjalanan Isra'	Menyebutkan tempat dimulai dan tujuan	Isra' adalah perjalanan Nabi dari ...	✓		
3.	Siswa dapat menyebutkan kendaraan yang digunakan Nabi dalam peristiwa Isra' Mi'raj	Menjelaskan peristiwa penting Isra' Mi'raj	Hewan yang membawa Nabi saat Isra' Mi'raj ...	✓		
4.	Siswa dapat menyebutkan perintah yang diterima Nabi Muhammad SAW saat peristiwa Mi'raj	Cara Nabi menerima perintah shalat	Nabi mendapat perintah ... saat Mi'raj	✓		
5.	Siswa dapat menyebutkan nama sahabat yang pertama kali membenarkan peristiwa Isra' Mi'raj	Menyebutkan orang yang pertama membenarkan	Orang pertama yang membenarkan Isra' Mi'raj ...	✓		
6.	Siswa dapat menjelaskan kondisi yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa Isra' Mi'raj	Menjelaskan sebab Nabi di-Isra Mi'raj-kan	Peristiwa Isra' Mi'raj terjadi ketika Nabi sedang ...	✓		
7.	Siswa dapat menyebutkan peristiwa yang menyebabkan masa tersebut disebut tahun kesedihan	Menjelaskan sebab Nabi di-Isra Mi'raj-kan	Disebut tahun kesedihan karena ...	✓		
8.	Siswa dapat menyimpulkan hikmah dari peristiwa yang disaksikan Nabi selama Mi'raj	Menjelaskan peristiwa penting Isra' Mi'raj	Hikmah melihat malaikat penjaga neraka ...	✓		
9.	Siswa dapat menginterpretasikan makna simbolik dari gambaran yang dilihat Nabi saat Mi'raj	Menjelaskan peristiwa penting Isra' Mi'raj	Orang yang memakan daging busuk melambangkan ...	✓		
10.	Siswa dapat menjelaskan alasan penolakan kaum	Menunjukkan sikap masyarakat Arab	Kaum Quraisy tidak mempercayai	✓		

	Quraisy terhadap peristiwa Isra' Mi'raj		Isra' Mi'raj karena ...			
11.	Siswa dapat menerapkan nilai dari perintah shalat yang diterima Nabi dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan cara Nabi menerima perintah shalat.	Jika meneladani perintah yang diterima Nabi saat Mi'raj, sikap yang tepat ...	✓		
12.	Siswa dapat memahami makna dan tujuan Allah memberikan peristiwa Isra' Mi'raj kepada Nabi	Menjelaskan pengertian Isra' Mi'raj	Peristiwa Isra' Mi'raj menunjukkan bahwa Allah ...	✓		
13.	Siswa dapat mengambil pelajaran moral dari gambaran yang disaksikan Nabi saat Mi'raj	Menjelaskan peristiwa penting Isra' Mi'raj	Melihat gambaran orang yang memakan riba mengajarkan kita ...	✓		
14.	Siswa dapat meneladani sikap Nabi dalam menghadapi penolakan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan	Menunjukkan sikap masyarakat Arab	Jika ada teman yang mengejek ajaran agama seperti kaum Quraisy, sikap kita ...	✓		
15.	Siswa dapat menjelaskan signifikansi Masjidil Aqsa sebagai tempat persinggahan dalam peristiwa Isra'	Menyebutkan tempat dimulai dan tujuan	Mengapa Masjidil Aqsa menjadi tempat penting dalam Isra'?	✓		

Kesimpulan Validator

- ☒ Layak digunakan tanpa perbaikan
☐ Layak digunakan dengan perbaikan kecil
☐ Tidak layak digunakan

Malang, 06 Mei 2026
Validator Ahli Materi

Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 196608251994031002

Lampiran 24 Observasi Ranah Afektif

Instrumen Penilaian Ranah Afektif

Nama : Siswa Kelas IV MI Romli Afifah

Jumlah : 13 Siswa

Tanggal : 10 April 2026 (07.30-09.00)

Materi : Isra' Mi'raj

Observer : Peneliti

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan siswa.

Skala Penilaian:

1 = Tidak pernah

2 = Jarang

3 = Kadang-kadang

4 = Sering

5 = Selalu

No	Indikator	Aspek yang Diamati	1	2	3	4	5
1.	Perhatian terhadap materi	Siswa memperhatikan dengan seksama alur cerita Isra' Mi'raj yang disajikan dalam komik digital					✓
2.	Minat belajar	Siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme terhadap media komik digital interaktif					✓
3.	Antusias	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran tentang peristiwa Isra' Mi'raj melalui media komik digital					✓
4.	Motivasi	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan seputar materi Isra' Mi'raj				✓	
5.	Kedisiplinan	Siswa mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran materi Isra' Mi'raj secara tertib dan penuh tanggung jawab					✓

$$\text{Hasil} = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$$

Lampiran 25 Observasi Ranah Psikomotorik

Instrumen Penilaian Ranah Psikomotorik

Nama : Siswa Kelas IV MI Romli Afifah

Jumlah : 13 Siswa

Tanggal : 10 April 2026 (07.30-09.00)

Materi : Isra' Mi'raj

Observer : Peneliti

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan siswa.

Skala Penilaian:

1 = Tidak pernah

2 = Jarang

3 = Kadang-kadang

4 = Sering

5 = Selalu

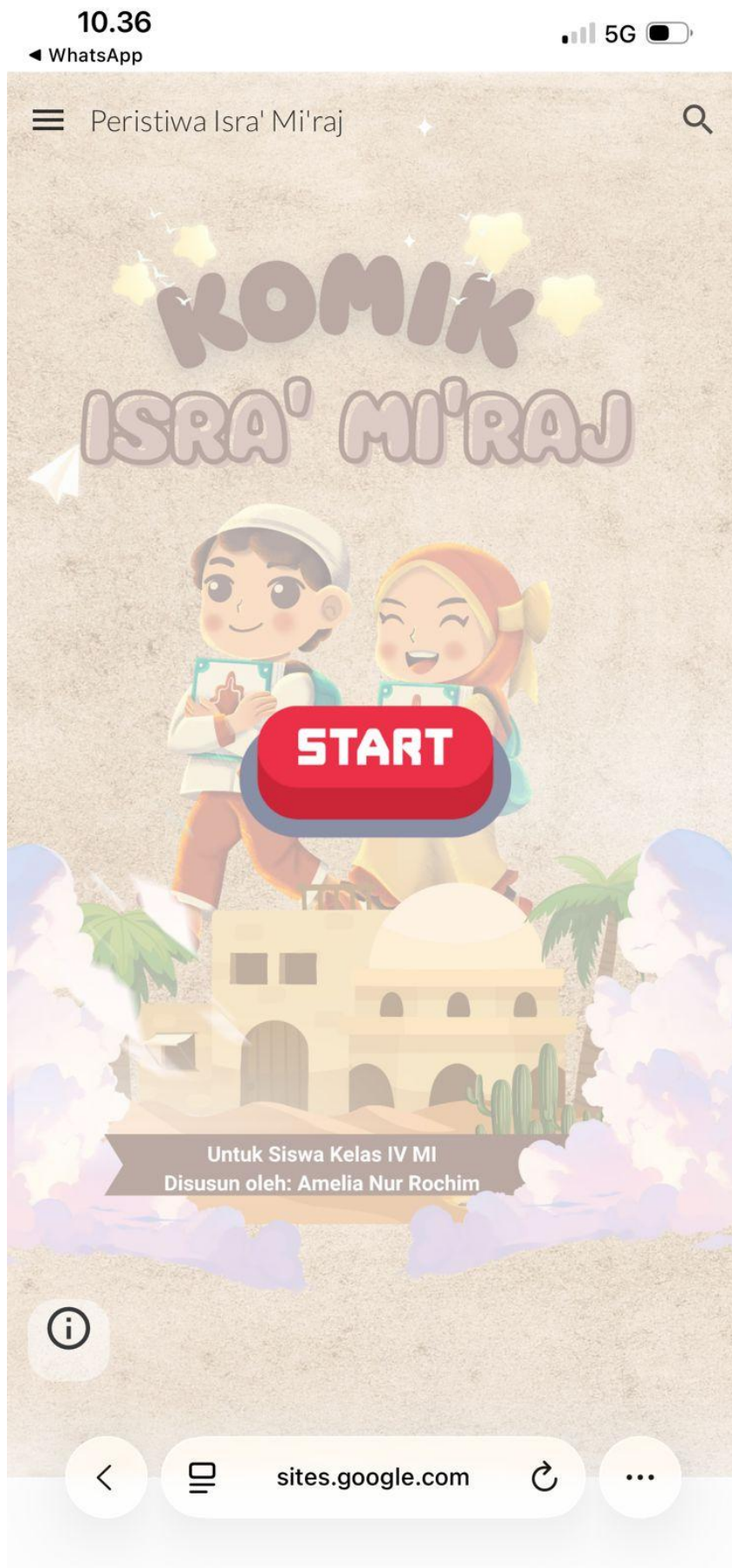
No	Indikator	Aspek yang Diamati	1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media	Siswa mampu mengoperasikan navigasi dan game edukasi Isra' Mi'raj dalam komik digital secara mandiri					✓
2.	Menulis refleksi	Siswa mampu mengetik refleksi tentang hikmah dan nilai-nilai Isra' Mi'raj melalui fitur amplop digital					✓
3.	Ekspresi tertulis	Siswa mampu menuangkan pemahaman tentang peristiwa Isra' Mi'raj ke dalam tulisan digital secara sistematis				✓	
4.	Keberanian tampil	Siswa berani maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil pemahaman materi Isra' Mi'raj				✓	
5.	Menjelaskan kembali	Siswa mampu menjelaskan kronologi dan makna peristiwa Isra' Mi'raj dengan runtut di depan kelas				✓	

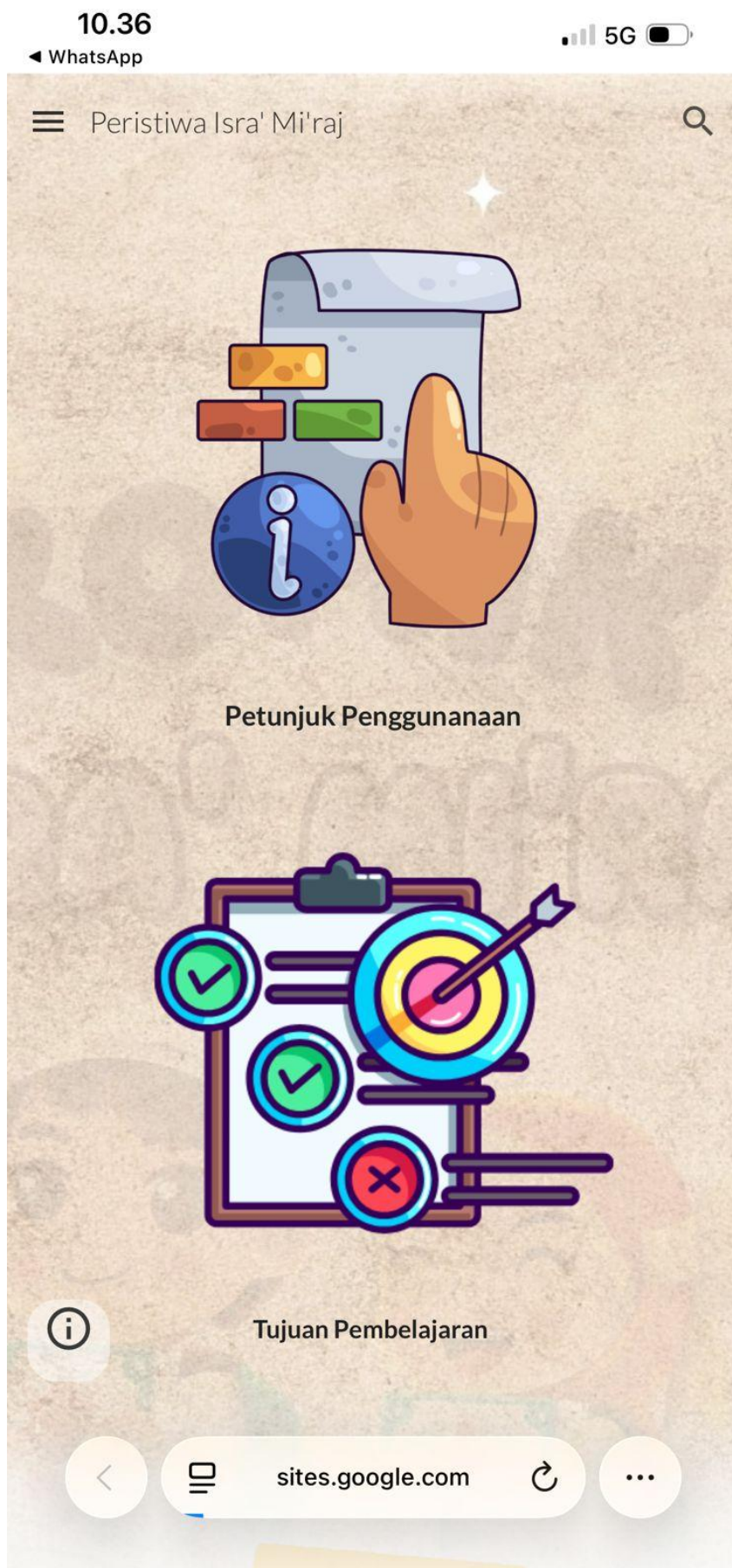
$$\text{Hasil} = \frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$$

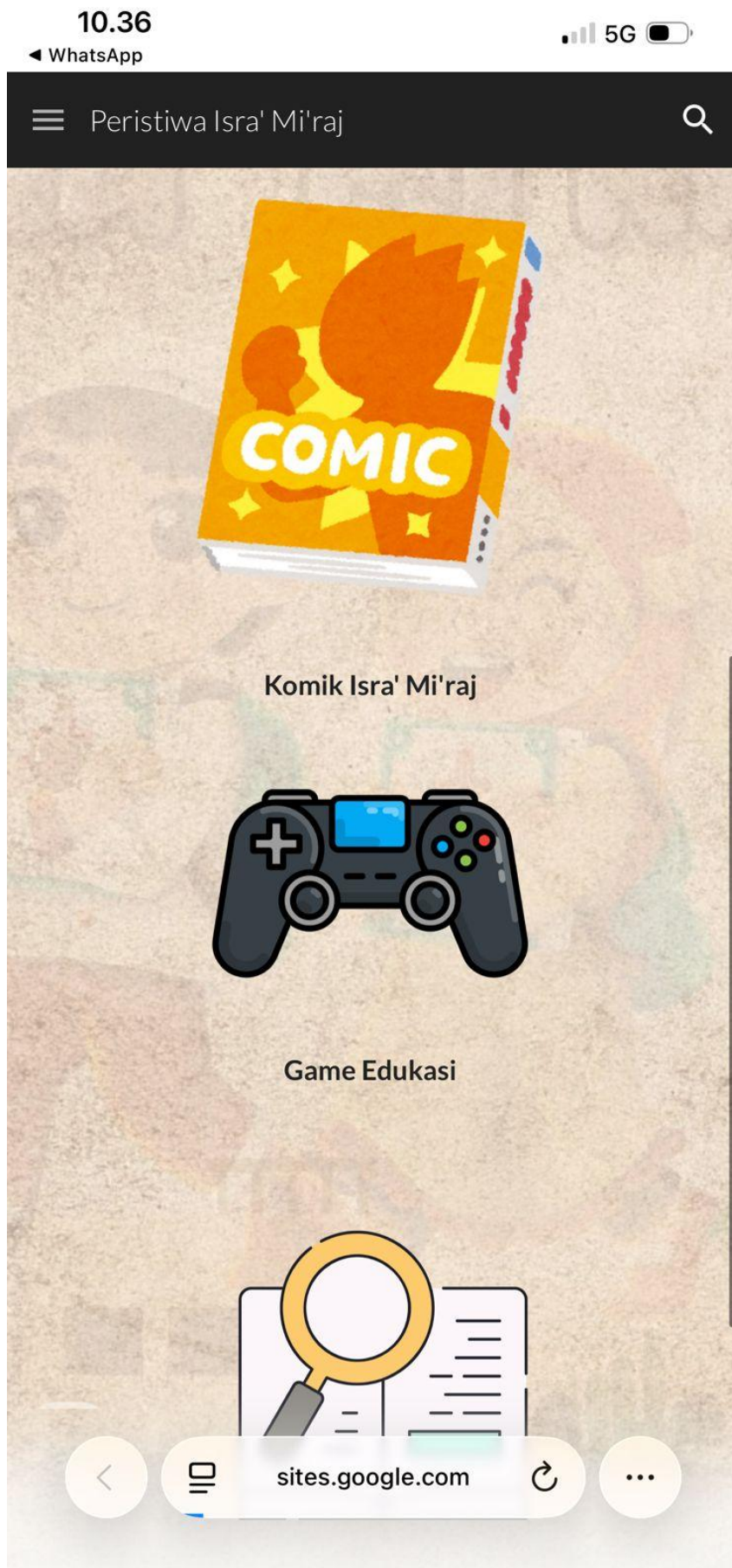
Lampiran 26 Dokumentasi

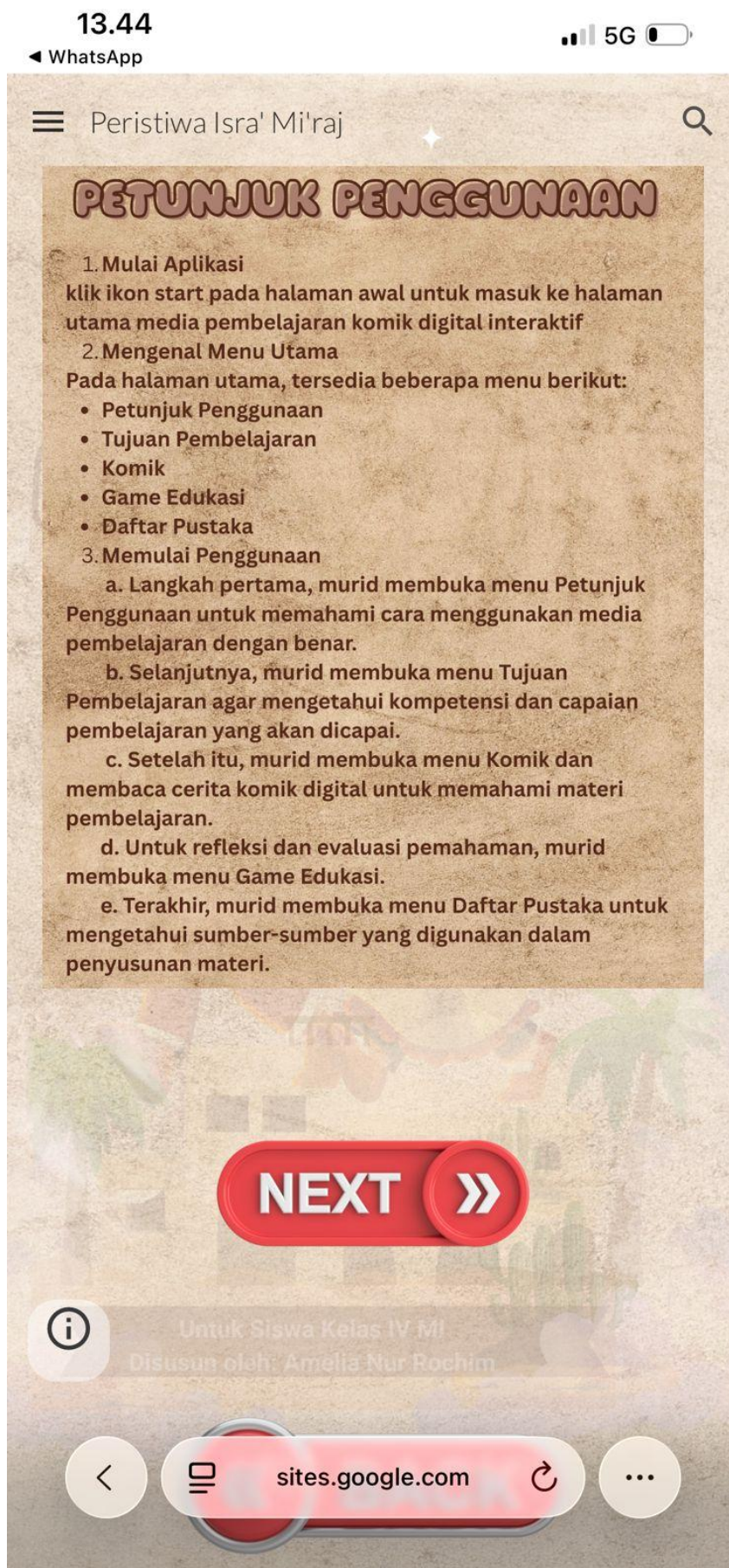


Lampiran 27 Produk Media Pembelajaran



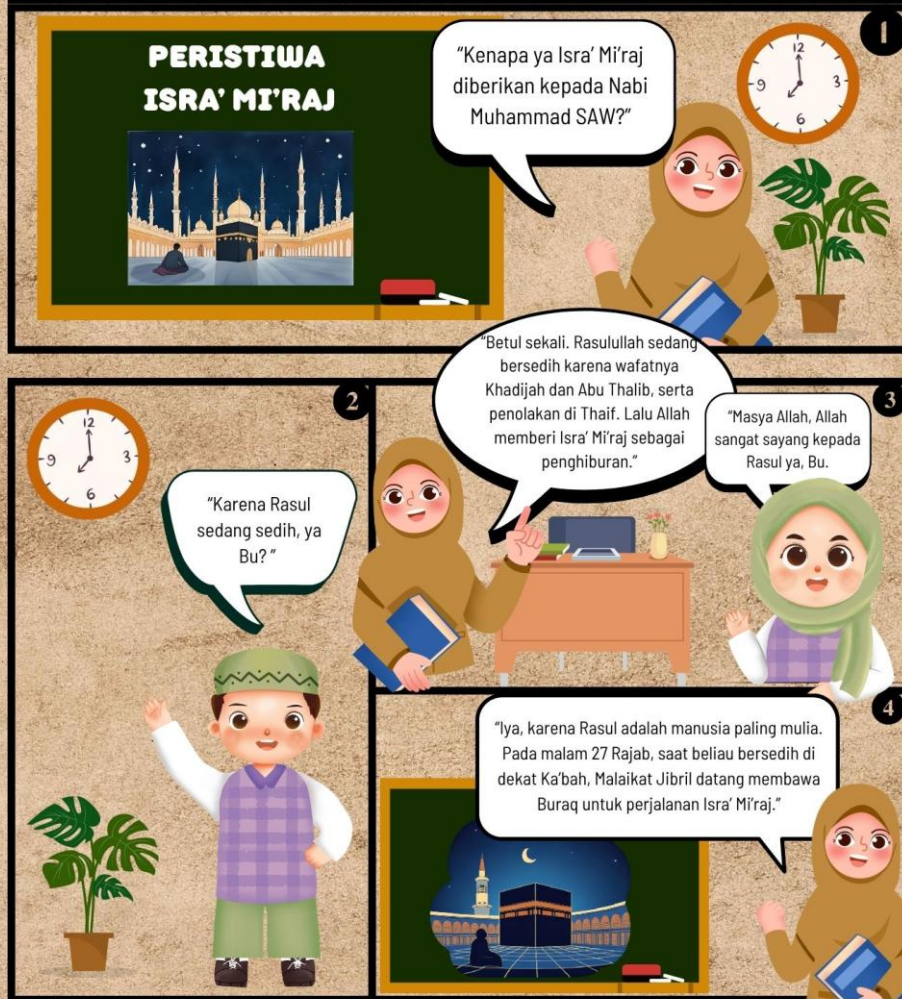


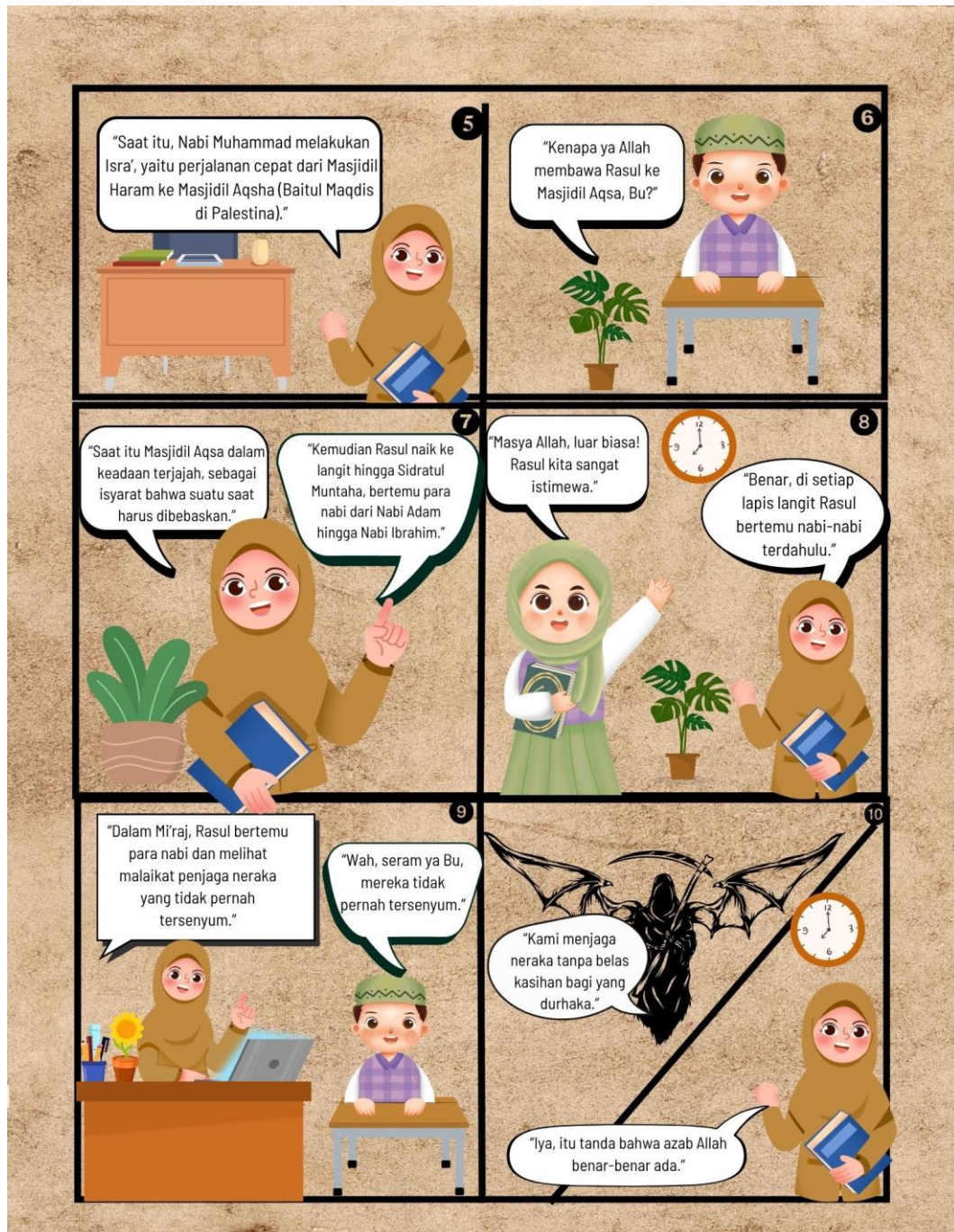


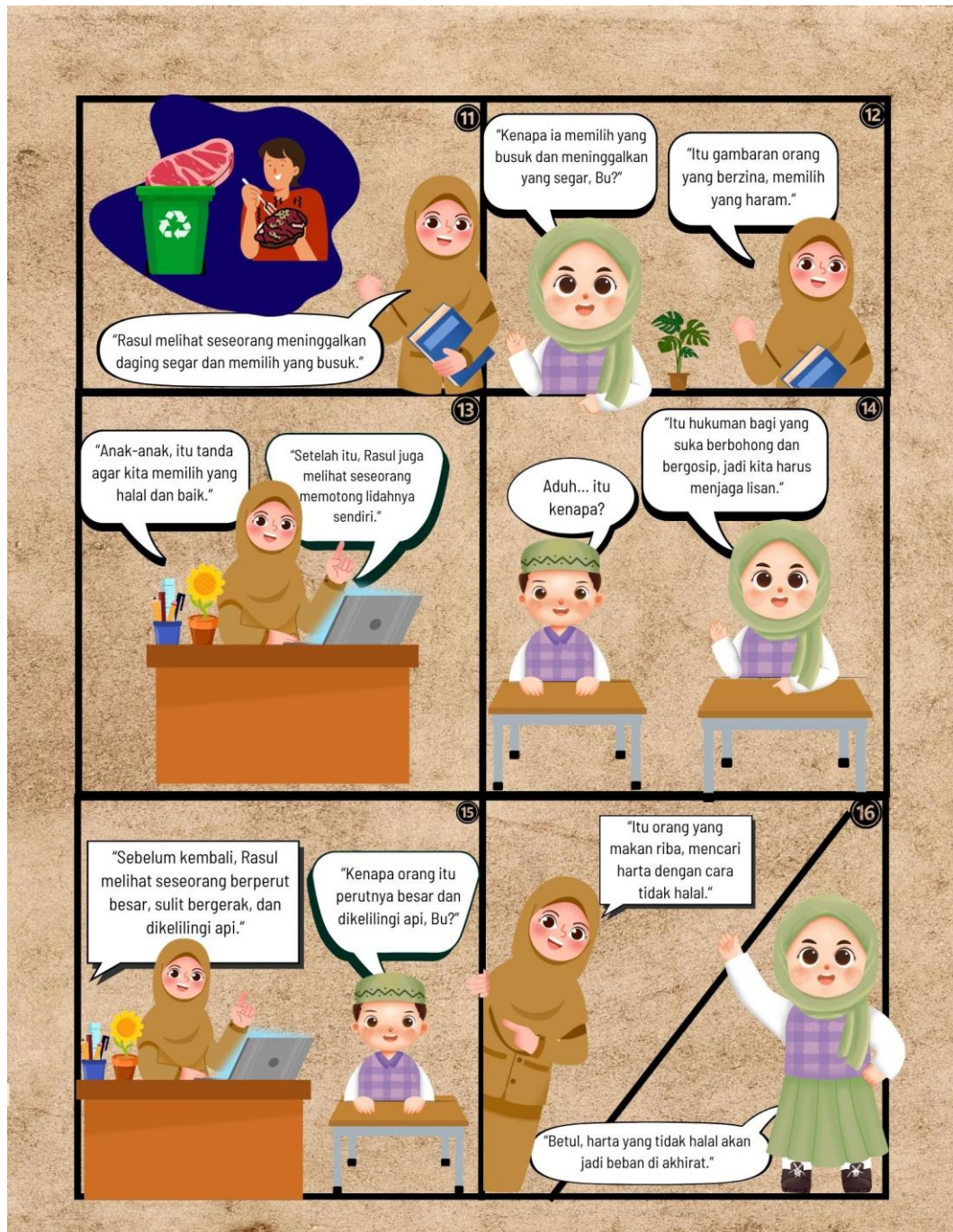


KOMIK PEMBELAJARAN

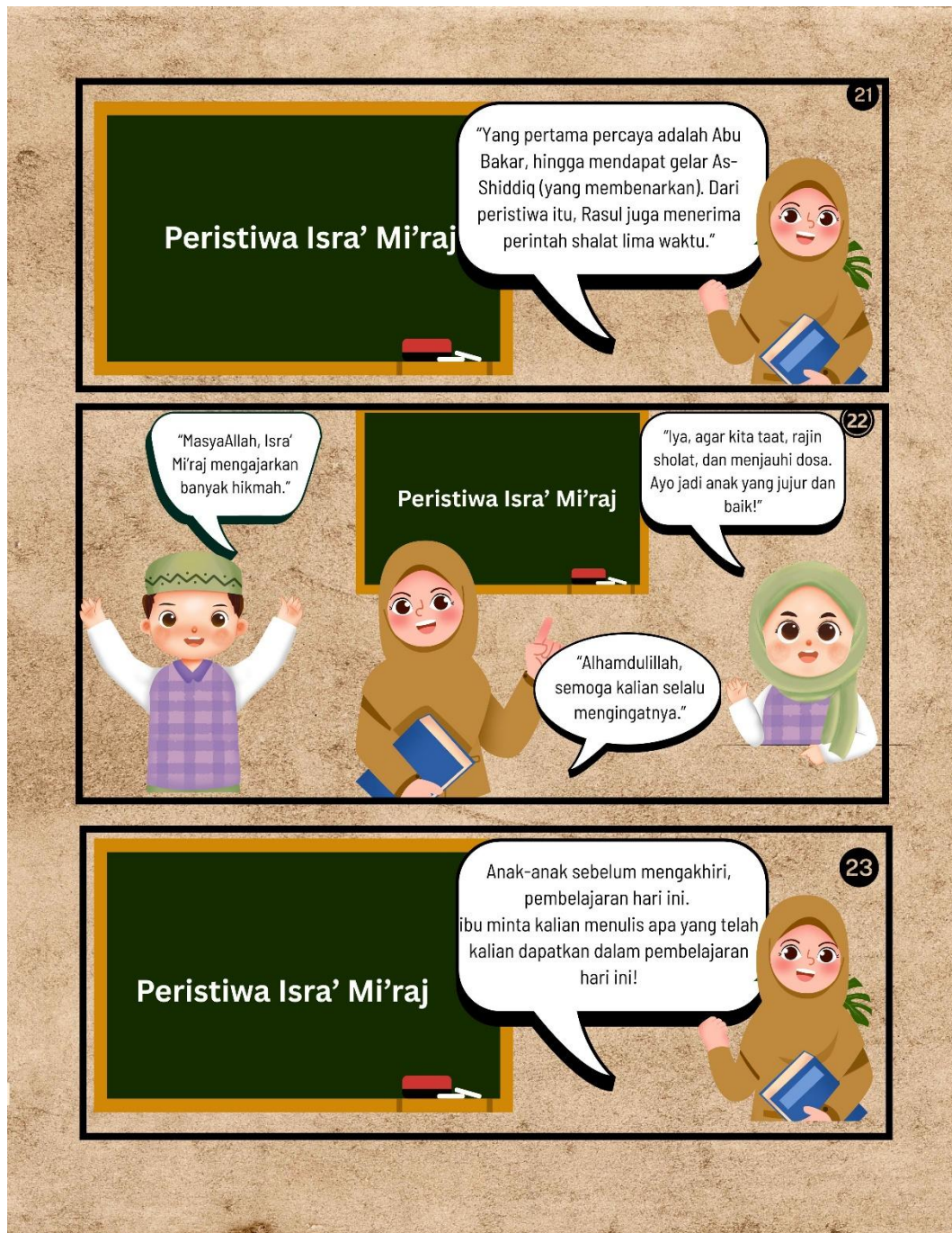
PERISTIWA ISRA' MI'RAJ



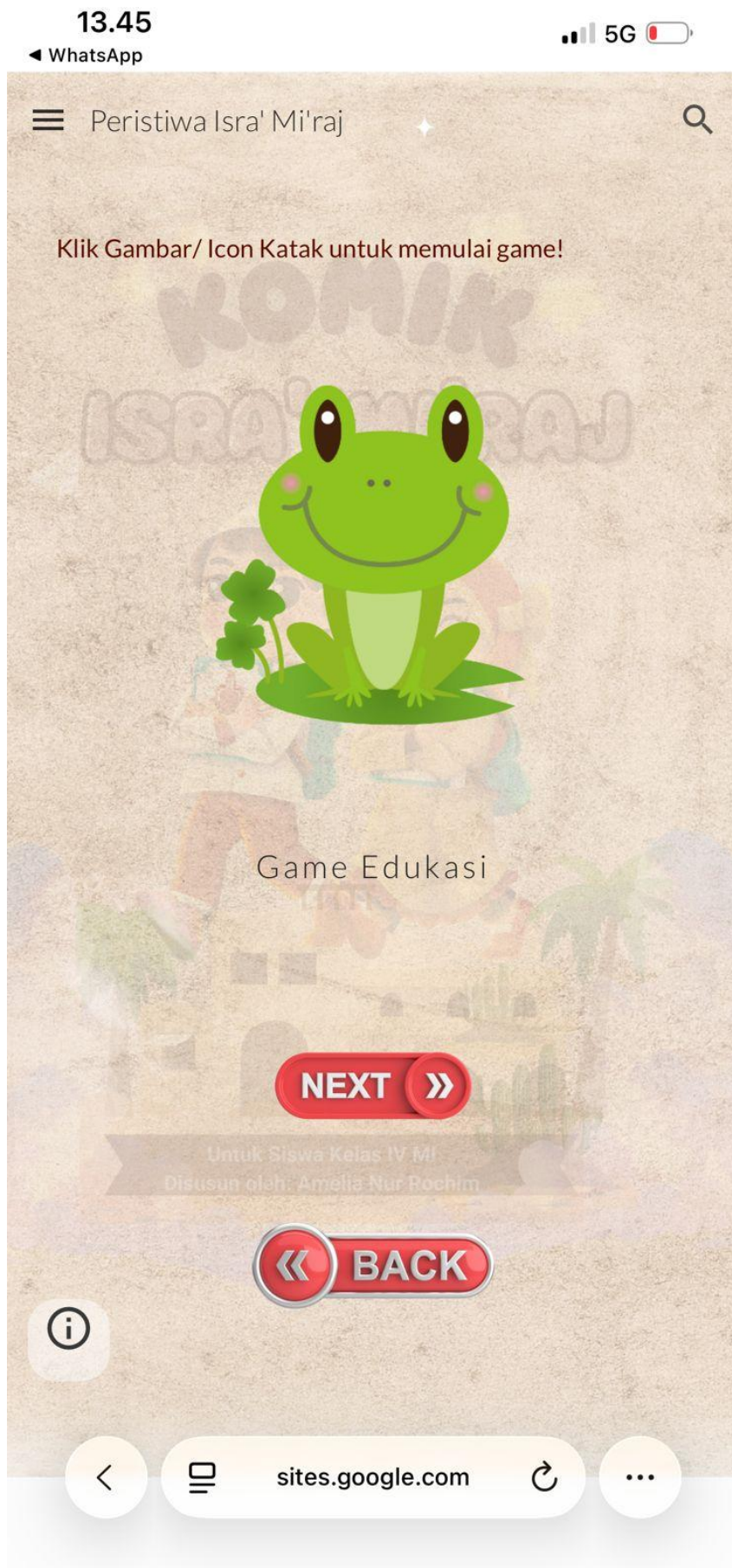














Jurnal Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110096
Nama : AMELIA NUR ROCHIM
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : FARIDATUN NIKMAH, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra' Mi'raj

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	10 September 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	memperbaiki penulisan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	08 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menambahkan pasal tentang kebijakan sekolah	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	15 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	memperbaiki latar belakang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	03 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menambahkan angket dibagian lampiran	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	05 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menjelaskan dibagian materi mana yang ingin disampaikan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	11 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	menggunakan metode penelitian pengembangan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	08 Desember 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Memberikan arahan dalam perbaikan sistematika penulisan skripsi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	25 Desember 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Membimbing penyempurnaan tabel, grafik, dan penyajian data penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	08 Januari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Memberikan masukan terhadap kesesuaian metode penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	22 Januari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Mengoreksi penggunaan bahasa ilmiah agar lebih efektif dan baku.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	12 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Membantu memperjelas rumusan masalah dan tujuan penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	24 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Memberikan saran dalam analisis dan pembahasan hasil penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	28 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Mengarahkan penulisan sesuai pedoman skripsi yang berlaku.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	05 Maret 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Membimbing penyusunan instrumen penelitian agar valid dan reliabel.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	12 Maret 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Memberikan evaluasi terhadap kelengkapan dan keakuratan data.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	18 Maret 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Membantu menyempurnakan kesimpulan dan implikasi penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
17	05 Mei 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Memberikan arahan dalam penyesuaian format penulisan sesuai standar akademik.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi



Dipindai dengan CamScanner

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


FARIDATUN NIKMAH, M.Pd

Kajur / Kaprodi,



Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
	SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026 diberikan kepada:
Nama : Amelia Nur Rochim NIM : 210101110096 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas IV MI Romli Afifah Materi Isra' Mi'raj	
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 13 Mei 2026 a.n. Bekan Ketua  Wahyuningrum Mala Rohmana, M.Pd

RIWAYAT HIDUP



Nama : Amelia Nur Rochim
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 24 April 2001
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Tahun Masuk : 2021
 Alamat : RT.01/RW.02, Dsn. Tambakasri,
 Ds. Tambakrejo, Kec. Tajinan, Kab. Malang
 Email : amelianurrachim.24@gmail.com
 No. Telp/Hp : 085730125714
 Riwayat Pendidikan : 1. TK PGRI 1 Tajinan
 2. SDN Tambakasri 01
 3. SMP N 1 Bululawang
 4. Pondok Modern Darussalam Gontor
 5. S-1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang