Pedagogika:Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 1, April 2025
doi: https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1year2025
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagodika,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

KOMIK KISAH KETELADANAN LUQMAN AL-HAKIM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Tajjeriani[1]*, Hasriadi[2], Bungawati[3]
[1*,2]Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia
[3]Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia
Email: tajjerianiani@gmail.com

Submitted: 6 Maret 2025 Accepted: 26 April 2025

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan desain media pembelajaran komik, serta validitas dan efektivitas media pembelajaran komik untuk materi Pendidikan Agama Islam dari Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis *(Analisis)*, desain *(Desain)*, implementasi (Implementasi), dan evaluasi *(Evaluasi)*. Penelitian ini dilakukan di SD Islam Datok Sulaiman dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini, wawancara, observasi, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti telah mengembangkan produk media pembelajaran komik, yang mencakup desain alur cerita, desain karakter, dan pembuatan sketsa menggunakan dua program, *Ibis Paint X* dan *Canva*. Hasil validasi meliputi ahli media dengan persentase 80% dengan kategori sangat valid, ahli materi dengan persentase 76% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa dengan persentase 75% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji praktikalitas media pembelajaran komik siswa diperoleh dengan persentase 85% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik tentang pendidikan agama Islam sesuai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim juga layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti mengharapkan penelitian selanjutnya akan mengembangkan media pembelajaran komik tentang pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan berbagai pokok bahasan, serta memperluas komik Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Komik , Kisah

COMICS OF THE EXEMPTORIAL STORY OF LUQMAN AL-HAKIM IN THE SUBJECT OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTER

Abstract: The purpose of this study was to determine the design of comic learning media, as well as the validity and effectiveness of comic learning media for Islamic Religious Education material from the Exemplary Story of Luqman Al-Hakim. This study uses research and development (R&D), with the ADDIE development model consisting of analysis *(Analysis)*, design *(Design)*, implementation *(Implementation)*, and evaluation *(Evaluation)*. This research was conducted at SD Islam Datok Sulaiman with research subjects being grade V students in the 2023/2024 academic year. In this study, interviews, observations, and questionnaires were used to collect

data. The data analysis used is quantitative descriptive analysis. The results of the study indicate that researchers have developed comic learning media products, which include storyline design, character design, and sketching using two programs, Ibis Paint X and Canva. The validation results include media experts with a percentage of 80% with a very valid category, material experts with a percentage of 76% with a very valid category, and language experts with a percentage of 75% with a very practical category. In addition, the results of the practicality test of the students' comic learning media were obtained with a percentage of 85% with a very practical category. The results of this study indicate that the comic learning media about Islamic religious education is suitable for use as a learning tool. The material of the exemplary story of Luqman Al-Hakim is also suitable for use as a learning tool. Based on the findings of this study, the researcher hopes that further research will develop comic learning media about Islamic religious education and character with various topics, as well as expand the comic of the Exemplary Story of Luqman Al-Hakim.

Keywords: Media, Comics, Stories, Learning.

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki bakat untuk belajar, Pendidikan bertujuan untuk membangun individu yang kreatif sehingga mereka dapat menghasilkan manfaat dari setiap perubahan dalam kehidupan manusia.Dunia pendidikan siswa dituntut untuk tidak terlalu bergantung pada gurunya dalam proses pembelajaran. Setiap siswa harus mampu menganalisis dan menyimpulkan materi pelajaran secara mandiri. (Suryani & S, 2012, hlm. 20) Adapun peran guru adalah sebagai pembimbing yang bertugas meluruskan dan memperbaiki kesalahan yang diperbuat oleh peserta didik sehingga mampu di evaluasi untuk menjadi lebih baik kedepannya.

Solusi untuk meningkatkan kualitas Penggunaan media pembelajaran adalah alat khusus dalam proses pembelajaran karena memberi siswa cara baru untuk belajar. Komik adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengajar. Siswa mungkin lebih suka media komik karena gambar dapat menghidupkan teks tertulis yang menyertainya. Penjelasan yang panjang dan rumit tentang teks atau topik pembelajaran yang dibaca oleh siswa dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Bahkan mereka dapat memahami dan membayangkan lebih jauh inti dari pelajaran yang mereka baca dengan melihat ilustrasi yang ada (Handayani & Koeswanti, 2020).

Menurut Daryanto (2013), jika buku teks tidak disertai dengan gambar atau ilustrasi yang menarik, siswa cenderung tidak menyukainya. Secara empirik, jika dibandingkan dengan teks hitam yang memenuhi sebagian besar halaman, siswa cenderung menyukai buku bergambar yang digambarkan secara realistis atau lucu. Menurut Nugraha dan Widiyaningrum (2015), guru dapat membuat suasana belajar menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Komik adalah media modern yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Komik tidak harus mengartikan bacaan yang panjang. Komik memiliki beberapa keuntungan dibandingkan dengan media konvensional yang biasanya terdiri dari tulisan atau gambar statis. Anak-anak juga menyukai dunia komik. Pendidik harus pandai menggunakan media komik untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

(Gunawan, 2022). Komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang sederhana, mudah dipahami, dan lebih personal sehingga informatif dan edukatif. Menurut Ntobuo dkk. (2018), komik sebagai media pembelajaran adalah alat yang efektif untuk menyampaikan pesan instruksional. Selain itu, dalam konteks pembelajaran ini, komik juga berfungsi sebagai media komunikasi visual.

Observasi dilakukan pada tanggal 3 Januari 2024 di SD Islam Datok Sulaiman Putri. Peneliti menemukan bahwa rendahnya minat baca peserta didik sebesar 75% yang menyebabkan mereka sulit untuk memahami materi. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hanya sebatas teks dan buku paket serta kurang inovatif dengan kehendak siswa. Penggunaan media sangat mempengaruhi minat belajar pada siswa. Seperti data observasi dengan guru bahwa dikelas hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. ini mengakibatkan rendahnya minat baca peserta didik karena media yang digunakan kurang inovatif.

Penggunaan media komik meningkatkan minat baca peserta didik dalam membaca dibandingkan dengan media pembelajaran, selain komik yang digunakan terutama dalam materi sejarah. Selain itu, komik memiliki lebih banyak cerita dan informasi daripada media konvensional seperti buku. Selain itu, teks komik menyajikan informasi dalam bentuk gambar, yang membuat lebih mudah bagi siswa untuk menyerap berbagai materi dan meningkatkan hasil belajar mereka (Nafala, 2022). Disebabkan oleh keterbatasan alat dan media yang memadai, guru cenderung menggunakan media pembelajaran seperti buku teks, yang merupakan konsekuensi dari masalah di atas Akibatnya, media pembelajaran komik harus dibuat tentang topik Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim untuk mendorong siswa untuk belajar dan membantu mereka mengingat dan memahami materi.

METODOLOGI

Dalam upaya meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V di SD Islam Datok Sulaiman, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan desain media, validitas media, dan kepraktisan media dalam pembelajaran komik kisah keteladanan Luqman. Dalam penelitian ini, istilah "penelitian dan pengembangan" atau "R&D" digunakan untuk merujuk pada jenis penelitian yang dilaksanakan. Teknik penelitian yang diterapkan untuk mengembangkan dan menilai manfaat suatu produk tertentu disebut dengan teknik penelitian dan pengembangan (R&D).Pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis *(analysis)*, desain *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi (*implementation)*, dan evaluasi *(evaluation).* Tahapan ini diikuti oleh:

1. Tahapan Analisis *(Analysis)*

Penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan kebutuhan awal dalam materi pembelajaran. Analisis terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa juga termasuk dalam proses ini. Sebagai landasan pentingnya pembuatan media pembelajaran, tahap analisis dimulai dengan wawancara bersama guru pendidikan agama Islam serta pengumpulan data di lapangan.

2. Tahapan Desaign

Tahapan Desain *(Design)* Berdasarkan hasil analisis tahap pertama, peneliti melanjutkan ke tahap kedua, yang dikenal sebagai tahap desain. Tahap ini mencakup proses desain media pembelajaran komik. Beberapa prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perancangan alur cerita
b. Desain karakter menggunakan aplikasi *Ibis paint X*.
c. Pembuatan naskah cerita
d. Pembuatan sketsa menggunakan aplikasi *ibist Paint*
e. *Manuscript* menggunakan aplikasi

3. Tahapan Pengembangan *(Development)*

Apabila desain yang telah dibuat telah selesai selanjunya tahap pengembangan mencakup percetakan dan validasi produk.

a. Percetakan

Apabila komik selesai, kemudian dibuat dan dicetak dengan menggunakan *Gimpositioin.*

b. Validasi produk

Setelah proses pembuatan komik selesai dan disetujui oleh pembimbing, produk divalidasi oleh validator ahli dari universitas menggunakan validator bahasa, materi, dan media. Untuk menilai kelayakan produk, validasi menggunakan angket validasi. Jika hasil penilaian menunjukkan bahwa produk kurang layak atau tidak layak, revisi harus dilakukan agar produk yang dikembangkan layak. Setelah revisi disetujui oleh validator dan dinyatakan layak, produk dapat digunakan untuk pembelajaran.

4. Tahapan Implementasi *(Implementation)*

Waruwu dkk., (2024) menerangkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Pada tahap uji coba, peneliti mencatat masalah dan kendala yang muncul saat produk diterapkan, serta membagikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui pengalaman mereka dengan media komik. Setelah produk divalidasi dan dinyatakan layak, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa.

5. Tahapan Evaluasi *(Evaluation)*

Penilaian atau evaluasi keberhasilan media pembelajaran dilakukan setelah tahap penerapan yang dirancang. Tahap Evaluasi di gunakan untuk mengukur Efektivitas media pembelajaran komik. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan.

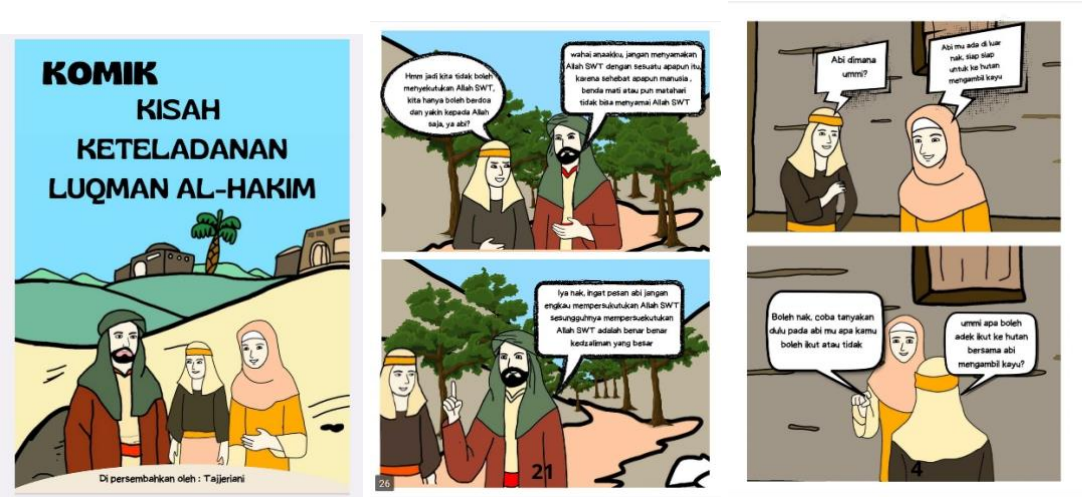
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Komik

1. Desain media pembelajaran Komik kisah keteladanan Luqman pada Peserta Didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman. Proses Dalam penelitian ini, perancangan desain komik yang dilakukan adalah jenis buku komik yang terdiri dari beberapa lembar dan dibentuk menjadi bentuk buku tentang pengalaman membuat komik. Proses pembuatan desain menggunakan 2 aplikasi yaitu Aplikasi *Ibis Paint X* untuk membuat sketsa gambar dan proses mewarnai gambar . Peneliti

menggunakan aplikasi *ibis paint X* karena fitur yang dimiliki aplikasi ini lebih banyak dan bervariasi serta fleksibilitas memungkinkan untuk menciptakan desain yang menarik dan kreatif. Aplikasi *Ibis Paint X* mudah diakses di *Smarthphone* dan Laptop. Sedangkan untuk memasukkan sketsa dan pemberian balon-balon percakapan dan penambahan background menggunkan Aplikasi *canva.* Peneliti menggunakan aplikasi *canva* karna memiliki banyak desain dan fitur yang menarik dan mudah di gunakan dan aplikasi *Canva* dapat diakses pada *smartphone* dan laptop. Tahap desain komik ini dimulai dengan perancangan alur cerita, desain karakter, pembuatan sketsa, dan *Manuscript* membuat desain karakter komik, dan naskah komik.



Contoh 1 Sketsa Gambar

2. Kevalidan media pembelajaran kisah keteladanan Luqman Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas V di SD Islam Datok Sulaiman Putri

setelah desain media pembelajaran komik selesai dan dicetak Beberapa tim validator produk ini telah memvalidasi media pembelajaran komik tersebut. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran komik tersebut dibuat.

a. Validasi ahli Media

Hasil angket Validasi Oleh Ahli Media terhadap produk pengembangan media pembelajaran komik yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	***Persentase***	***Kategori***
Aspek desain sampul	*80%*	*Valid*
Aspek Visual	*80%*	*Valid*
Aspek Tipografi	*80%*	*Valid*
Apek Ilustrasi	*80%*	*Valid*
Rata -rata	*80%*	*Sangat valid*

Berdasarkan penilaian oleh validator ahli media, pembelajaran Komik dinyatakan valid dengan perolehan persentase rata rata 80% yang memenuhi kriteria " sangat valid".

b. Validasi ahli Materi

Hasil angket validasi ahli materi tentang produk pengembangan media pembelajaran komik yang diajukan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	*Persentase*	*Kategori*
Aspek Kualitas Materi	*72%*	*Valid*
Tampilan		
Aspek Kemanfaatan	*80%*	*Valid*
Rata -rata	*76%*	*Valid*

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli materi di peroleh persentasi rata-rata 76% dengan kategori Valid.

c. Validasi ahli Bahasa

Hasil angket Validasi Ahli Bahasa untuk produk pengembangan Media Pembelajaran Komik yang diajukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	*Persentase*	*Kategori*
Aspek Kaidah Bahasa	*73%*	*Valid*
Aspek Konsep	*80%*	*Valid*
Aspek Kalimat	*73%*	*Valid*
Rata-rata	*75%*	*Valid*

Berdasarkan data hasil angket validsi oleh ahli Bahasa di peroleh persentasi rata -rata 75% dengan kategori Valid.

3. Hasil uji praktikalitas berdasarkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik tentang topik Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim

Validator menggunakan produk yang telah dianggap layak dan melakukan perbaikan berdasarkan saran atau masukan yang diterima. Setelah itu, produk diuji untuk mengevaluasi seberapa praktis media pembelajaran komik tersebut berdasarkan tanggapan dari siswa. Uji coba ini dilakukan pada 29 siswa kelas V di SD Islam Datok Sulaiman. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Uji Kepraktisan

No	Aspek penilaian	Jumlah skor peserta didik	Skor maksimal	%	Kategori
1	Materi	484	580	83.4	Sangat Praktis
2	Media	206	232	88.7	Sangat Praktis
3	Bahasa	299	348	85.9	Sangat Praktis
4	Ilustrasi	303	348	87	Sangat Praktis
5	Penampilan	201	232	86.6	Sangat Praktis
	Jumlah	1493	1740	85.8	Sangat Praktis

Uji kepraktisan, yang melibatkan 29 siswa dari kelas V, menemukan nilai rata-rata persentase 85,8%, yang memenuhi kriteria "sangat praktis" karena materi pembelajaran komik dari kisah keteladanan Luqman Al-Hakim memenuhi kriteria valid dan uji coba praktikalitas.

Pembahasan

Langkah awal dari pembuatan produk yaitu menganalisis kebutuhan berupa karateristik analisis kebutuhan dan analisis karateristik peserta didik, Pada tahap analisis ini, wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam di SD Islam Datok Sulaiaman Putri. Analisis Kebutuhan hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas konvensional bergantung pada guru, buku tidak pernah menggunakan media pembelajaran komik, dan siswa tidak terlalu tertarik untuk membaca, yang membuatnya sulit untuk memahami materi. Media digunakan secara tidak efektif selama pembelajaran. analisis karakter, setiap siswa di SD Islam Datok Sulaiman putri memiliki karakteristik yang berbeda. Namun, sekolah memutuskan untuk tidak memisahkan siswa berdasarkan karakter dan kemampuan akademik mereka. Salah satu gaya belajar yang paling umum di SD Islam Datok Sulaiman adalah gaya belajar visual. Gaya belajar ini menyebabkan minat baca siswa berkurang, yang menyebabkan mereka sulit memahami materi.

Setelah tahap analisis dengan menemukan masalah, langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran komik. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa tugas, seperti (1) merancang alur cerita desain, yang bertujuan untuk membuat sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan saat melakukan analisis kebutuhan.Menurut Al-Bahra (2020), alur cerita pada tahap desain ini terdiri dari (a) judul komik, yaitu "Kisah Keteladanan Luqman Al-Hakim"; (b) pemeran utama, yaitu Luqman, istri dan anaknya; (c) tema, yaitu pendidikan dan bagian hidup; dan (d) arah cerita , komik ini berisi cerita kehidupan sehari-hari dari tokoh yang diselingi dengan pengetahuan dan Pendidikan (e) deskripsi alur cerita yang cerita tersebut Luqman dan keluarganya merupakan keluarga yang harmonis. Mereka selalu taat ibadah, anak Luqman yang masi kecil mempunyai rasa ingin tahu yang banyak Luqman memiliki hati yang tulus dan akhlaknya sangat mulia. (2) Desain karakter: Desain karakter ini mencakup pembuatan tampilan fisik, kepribadian, dan detail lainnya yang diperlukan untuk karakter setiap karakter komik.

Apabila tahap perancangan alur cerita dan desain karakter telah selesai selanjutnya pembuatan produk desain yang sudah di buat mengunakan 2 aplikasi yaitu aplikasi *Ibits paint X* dan *Canva*. Adapun pembuatan desain di lakukan menggunkan Aplikasi *Ibist paint X* terdiri dari : (1) pembuatan sketsa dilakukan dengan menggambar secara digital resminya Komik ini dibuat menggunakan *ibist Paint X* yang ada di *smartphone*. Setelah proses pembuatan sketsa telah selesai di aplikasi *Ibist paint X* selanjutnya pembuatan *manuscript* menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* sendiri, dapat diakses melalui computer maupun ponsel, kemudahan dalam pengoprasianya dapat memberikan dampak positif bagi pengguna khususnya pembuatan media pembelajaran berupa komik (Wijaksono & Prima, 2022). Pembuatan *Manuscript* di aplikasi jenis ukuran pada canvas yaitu lebar 15.5 cm dan tinggi 21 cm dengan menggunakan kertas SIDU 100 Gram untuk bagian isi komik dan Kertas foto *Glossy Photo Paper A4* untuk bagian sampul.

Apabila proses desain produk telah selesai selanjutnya Tahap pengembangan *(Development)* yang terdiri dari percetakan dan Uji Validitas Validasi Ahli. Proses percetakan menggunakan *gimposition,* aplikasi ini bisa di buka di laptop dan di cetak menggunakan

"print Epson L21" dengan kertas *HVS SIDU* dengan berat 100 gram serta sampul yang di gunakan menggunakan kertas foto *Glossy Paper* A4. Tingkat kevalidan media diukur dari hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Beberapa tim validator ahli memvalidasi media pembelajaran komik. Tim ini terdiri dari ahli media oleh Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd., ahli materi oleh Erwatul Efendi, S.Pd., M.Pd., dan ahli bahasa oleh Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Produk-produk yang telah dinilai layak digunakan oleh validator dan telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran atau masukan yang diberikan. Berdasarkan penilaian oleh validator ahli media, pembelajaran Komik dinyatakan valid dengan perolehan persentase rata rata 80% yang memenuhi kriteria " sangat valid". Selanjutnya Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli materi di peroleh persentasi rata-rata 76% dengan kategori Valid dan Berdasarkan data hasil angket validsi oleh ahli Bahasa di peroleh persentasi rata -rata 75% dengan kategori Valid. Setalah tahap pengembangan selesai Selanjutnya dilakukan tahap implementasi Tahap implementasi dilakukan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama peserta didik membaca komik 1 epiosode, pertemuan kedua peserta didik membaca komik pada epiosode 2 dan pertemuan ketiga peserta didik membaca komik epiosode ketiga pada pertemuan ketiga peserta didik diberikan kousioner mengenai respon peserta didik mengenai media komik yang sudah di baca.

Peneliti membagikan komik kepada peserta didik, kemudian memberi mereka kesempatan untuk mengisi lembar angket praktikalitas yang telah disediakan uji coba dilakukan secara langsung atau tatap muka. Berdadsarkan Uji kepraktisan, yang melibatkan 29 siswa dari kelas V, menemukan nilai rata-rata persentase 85,8%, yang memenuhi kriteria "sangat praktis" .Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik dalam bentuk buku komik dari berbagai jenis komik.

Tampilan buku komik terlihat lebih formal saat digunakan sebagai media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya peneliti membuat sebuah produk media pembelajaran komik yang menggabungkan dua aplikasi yaitu Aplikasi *Ibis Paint X* untuk pembuatan desain sketsa dan warna serta aplikasi *Canva* untuk pembuatan *Manuscript*.

KESIMPULAN

Media pembelajaran komik untuk Pendidikan Agama Islam dirancang melalui beberapa tahapan, termasuk proses perancangan desain dan desain karakter serta tahap perancangan alur cerita yang menggunakan dua aplikasi yaitu *Ibis Paint X* untuk pembuatan sketsa dan aplikasi canva untuk pembuatan *Manuscript.* Adapun Kevalidan media pembelajaran komik pada materi kisah keteladanan Luqman Al-Hakim pada peserta didik kelas V di SD Islam Datok Sulaiman, dinyatakan valid berdasarkan penilaian ketiga validator ahli. Sedangkan untuk hasil uji kepraktisan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 85,8%. media pembelajaran komik kisah keteladanan Luqman Al-Hakim yang telah di kembangkan telah memenuhi kriteria "sangat praktis" sehingga media pembelajaran komik praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra, L. (2020). Analisis dan desain sistem informasi. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.

Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles, C., & Melani, M. (2022). Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, *1*(2), 219–235.

Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*, *1*.

Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *4*(2), 14–28.

Gunawan, P. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik: Journal of History Education and Historiography*, *6*(1), 39–44.

Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 396–401.

Hasriadi, H. (2022). Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Konsepsi*, *11*(1), 85–97.

Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *3*(1), 114–130.

Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on Gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *7*(2), 246–251.

Nugraha, M. I., & Widiyaningrum, P. (2015). Efektivitas media scratch pada pembelajaran biologi materi sel di SMA teuku umar Semarang. *Journal of Biology Education*, *4*(2).

https://journal.unnes.ac.id/sju/ujbe/article/view/9594

Suryani, N., & S, L. A. (2012). *Strategi Belajar Mengajar* (1 ed.). Ombak.

Waruwu, N., Harefa, N. A. J., Bawamenewi, A., & Riana, R. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Uptd Smp Negeri 1 Moro'o. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, *12*(2), 293–308.

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 621–629