

Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Komik pada Materi Akhlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara

Era Pasira,¹ Sukirman,² M. Arif R.³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹era798803@gmail.com, ²sukirman@iainpalopo.ac.id, ³h.m.erief.r@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada materi akhlak terpuji di kelas IV SDN 116 Sepakat, Kabupaten Luwu Utara. Dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE, penelitian ini melalui lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa, sementara analisis kurikulum menegaskan pentingnya pengajaran nilai-nilai akhlak dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 88,6%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan bermanfaat bagi guru dan siswa. Validasi produk menunjukkan bahwa media komik ini valid dan sangat valid dalam aspek media, materi, dan bahasa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media komik diharapkan dapat berkontribusi pada pembentukan karakter dan akhlak yang baik pada anak-anak sejak dini.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran PAI, Media Komik, Materi Akhlak Terpuji.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan akhlak anak sejak dini. Di tingkat sekolah dasar, pengajaran materi akhlak terpuji merupakan salah satu aspek krusial dalam membentuk kepribadian siswa yang baik dan berakhlak mulia (Azzahrah and Katoningsih 2023; Mutia Nur Putri et al. 2023). Akhlak terpuji, dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, dan empati. Nilai-nilai ini tidak hanya penting untuk perkembangan pribadi siswa tetapi juga untuk membentuk mereka menjadi anggota masyarakat yang baik dan bertanggung jawab. Pengajaran akhlak terpuji membantu mereka memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Fatwa, Alnashr, and Munif 2023; Munawaroh 2023; Terpuji, Di, and Batu n.d.).

Mengajarkan akhlak terpuji di sekolah dasar membantu siswa belajar berinteraksi dengan baik, menghargai orang lain, dan berperilaku secara etis. Ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang harmonis dan saling menghormati. Sekolah dasar adalah masa kritis dalam pembentukan karakter dimana pada usia ini, anak-anak mulai mengembangkan pemahaman tentang norma-norma sosial dan nilai-nilai moral. Pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai akhlak terpuji dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Hakim et al. 2023). Siswa yang memiliki akhlak baik lebih cenderung berperilaku positif.

Namun, pengajaran materi akhlak seringkali dihadapkan pada tantangan dalam hal keterlibatan siswa dan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai yang diajarkan. Pengajaran akhlak terpuji sering kali dilakukan dengan metode yang kurang bervariasi, seperti ceramah atau penugasan sederhana. Metode ini mungkin tidak cukup menarik atau efektif dalam membuat siswa benar-benar memahami dan merealisasikan nilai-nilai tersebut. Jika pengajaran tidak melibatkan kegiatan yang inovatif dan aplikatif, siswa mungkin kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan sosial di luar sekolah, seperti media, teman sebaya, dan situasi sosial yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai akhlak terpuji juga menjadi salah satu tantangannya (Hakim et al. 2023; Ningsih, Darsinah, and Ernawati 2023).

Media pembelajaran seperti komik, video, dan cerita dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai akhlak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Akuba and Uno 2023; Wulandari et al. 2023). Media ini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui narasi visual dan cerita yang relevan dengan kehidupan mereka. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah melalui media pembelajaran berbasis komik. Komik, dengan karakter visual yang menarik dan narasi yang mudah diikuti, dapat menjembatani gap antara teori dan praktik, serta membuat materi ajar lebih menarik dan mudah dipahami (Anon 2024; Muhaimin, Ni'mah, and Listryanto 2023; Willya et al. 2023). Di SDN 116 Sepakat, Kabupaten Luwu Utara, penggunaan media

pembelajaran berbasis komik untuk materi akhlak terpuji diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji, serta melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komik terhadap minat dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak terpuji. Berdasarkan penelitian terdahulu adapun novelty atau kebaruan dalam penelitian ini adalah memperkenalkan penggunaan media pembelajaran berbasis komik sebagai metode baru dalam pengajaran akhlak terpuji di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN 116 Sepakat, Kabupaten Luwu Utara, dimana penggunaan media pembelajaran berbasis komik ini disesuaikan dengan konteks lokal dan budaya setempat. Penelitian ini dilakukan di SDN 116 Sepakat, Kabupaten Luwu Utara.

Penelitian ini didasari oleh teori *dual coding* yang diperkenalkan oleh Allan Paivio (1971), yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu verbal dan visual. Dalam konteks pembelajaran, informasi yang disajikan secara visual, seperti melalui komik, dapat memperkuat pemahaman siswa karena mereka dapat mengaitkan teks dengan gambar yang relevan. Dalam kasus ini, penggunaan media komik yang mengilustrasikan nilai-nilai akhlak terpuji memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit dan mudah dipahami oleh siswa. Pendekatan ini menggabungkan elemen visual dan naratif yang mampu menarik minat siswa sekaligus meningkatkan retensi informasi, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan materi pendidikan akhlak.

Selain itu, teori motivasi belajar dari John Keller, yaitu *ARCS model of motivational design*, juga relevan dalam penelitian ini. Keller mengidentifikasi empat elemen penting yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa: *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Media komik yang menarik secara visual mampu menarik perhatian siswa (*Attention*), sementara konten yang sesuai dengan nilai-nilai lokal dan budaya setempat memberikan relevansi (*Relevance*) yang membuat siswa merasa lebih terhubung dengan materi. Peningkatan pemahaman melalui media ini meningkatkan rasa percaya diri (*Confidence*), dan pengalaman belajar yang menyenangkan memberikan kepuasan (*Satisfaction*). Dengan demikian, penggunaan media komik dalam penelitian ini tidak hanya berperan dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap materi akhlak, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)* (Limbong and Rahmawati 2024; Mayangsari 2024). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry, model *ADDIE* ini merupakan singkatan dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis),

Design (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini menggunakan pendekatan mix methods, yaitu gabungan antara kualitatif dengan kuantitatif dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *R&D* atau penelitian pengembangan. Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan pada proses analisis kebutuhan, sedangkan pada pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji validasi serta ke efektifitas dengan data diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan validasi ahli, yang kemudian diolah dengan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase validasi

SPI = Skor Per Item

SM = Skor Maksimum

Untuk menginterpretasi nilai validitas dan kepraktisan, maka digunakan pengklasifikasian validitas dan kepraktisan seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Validasi dan Kepraktisan.

Nilai	Kriteria	Keterangan
81-100%	Sangat Valid / Praktis	Tidak Perlu Revisi
61-80%	Valid / Praktis	Tidak Perlu Revisi
41-60%	Cukup Valid / Praktis	Perlu Revisi
21-40%	Kurang Valid / Praktis	Perlu Revisi
<20%	Sangat Kurang Valid / Praktis	Perlu Revisi

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran agama islam berbasis komik. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Researh and Developement*) yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yaitu melakukan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah paparan dari setiap tahapan penelitian pengembangan ini.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model *ADDIE* ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yakni analisis kebutuhan dan kurikulum.

a. Analisa kebutuhan

Hasil analisis wawancara dengan ibu Ida Riayani S.Pd.I. selaku wali kelas IV SDN 116 Sepakat mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta, penggunaan media komik dalam pembelajaran belum pernah dilakukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa terkadang mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran karena masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi.

b. Analisa kurikulum

Setelah melakukan analisis kurikulum yang diperoleh dari SDN 116 Sepakat kompetensi inti dengan menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya dan menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, peduli toleransi, gotong royong santun percaya diri dalam berinteraksi secara interaktif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan peradabannya. Sedangkan, Kompetensi dasar menyakini bahwa Allah maha mengetahui , maha wasapada , maha mendengar, dan maha melihat.

2. Tahap Perancangan (*Desain*)

Langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil tabulasi pada tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni pengumpulan data, membuat rancangan media komik dan perancangan instrumen.

Media pendidikan agama islam adalah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yang berbasis komik pada materi akhlak terpuji kelas VI SDN 116 Sepakat, dilakukan dengan model pengembangan ADDIE analisis (analyze), perencanaan (design), pengembangan (development), implementasi atau uji coba (implementation) dan evaluasi (evaluation). Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media Pembelajaran pendidikan agama islam berbasis komik yang mendukung pembelajaran materi akhlak terpuji. Dengan menggabungkan cerita yang relevan, desain visual yang menarik, dan metode pembelajaran yang integratif, komik dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai seperti rendah hati, hemat, dan sederhana kepada siswa

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan, terdapat 3 uji validitas yang dilakukan yaitu uji validasi media, uji validasi materi dan uji validasi bahasa. Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa, hasil validitas oleh validator ahli media diperoleh persentase sebesar 70,8% dengan kategori valid. Hasil validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar

92,8% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86,3% dengan kategori sangat valid, kemudian dengan penilaian umum dapat digunakan dengan revisi kecil. Terpenuhinya aspek kevalidan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masykur dkk. yang menyebutkan bahwa kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan terpenuhi berdasarkan validasi secara kualitatif dari aspek-aspek yang telah ditentukan dan tidak terlepas dari saran validator untuk perbaikan media

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan uji coba kepada siswa siswi SDN 116 Sepakat kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diujikan secara luring.

Uji praktikalitas dilakukan terhadap 22 siswa kelas VI SDN 116 Sepakat dan 1 Guru matapelajaran IV SDN . Pada uji praktikalis guru ada beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan isi komik, aspek penyajian, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kemenarikan. Sedangkan uji praktikalitas peserta didik yang dinilai yaitu kelayakan isi komik, penyajian, kegrafikan komik dan kebahasaan. Berdasarkan data hasil uji praktikalitas guru kelas IV SDN 116 Sepakat memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 22 siswa kelas IV SDN 116 Sepakat media Pembelajaran Agama Islam berbasis komik yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat praktis. Terpenuhinya aspek kepraktisan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwijayani yang menyebutkan bahwa suatu media pembelajaran yang dikembangkan tergolong praktis karena memberikan manfaat kepada guru dan juga peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model *ADDIE* ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penelitian kali ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada materi akhlak terpuji dinyatakan valid oleh tim validator dan praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh peserta didik kelas IV 116 Sepakat dan pendidik yakni guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 116 Sepakat, sehingga media pendidikan agama islam berbasis komik ini dapat digunakan dengan revisi kecil.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa, sementara analisis kurikulum menegaskan pentingnya pengajaran nilai-nilai akhlak dalam pendidikan. Dalam konteks ini, pengembangan media berbasis komik menjadi solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Pengajaran nilai-nilai akhlak melalui media yang interaktif dan menyenangkan menjadi strategi yang dapat memperkuat pembentukan karakter sejak dini.

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Persentase kepraktisan sebesar 88,6% menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan bermanfaat bagi guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Validasi produk juga menunjukkan tingkat validitas yang tinggi dalam aspek media, materi, dan bahasa, yang mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan konten yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan siswa.

Secara keseluruhan, bahwa hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komik efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan komik yang terstruktur dan relevan, diharapkan pembelajaran tidak hanya menjadi lebih interaktif tetapi juga dapat berkontribusi dalam pembentukan karakter positif pada anak-anak. Hal ini menunjukkan potensi besar media komik dalam mendukung pendidikan akhlak di sekolah-sekolah dasar.

Teori belajar konstruktivisme menjadi landasan penting dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komik. Menurut teori ini, siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Komik sebagai media visual interaktif memberikan pengalaman belajar yang konkret dan mudah dipahami, terutama bagi siswa usia dini. Visualisasi cerita dan nilai-nilai akhlak dalam komik memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep abstrak dengan situasi nyata, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini selaras dengan pendapat Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan konteks yang bermakna.

Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mayer (2009) mengenai Multimedia Learning juga mendukung temuan penelitian ini. Mayer menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan verbal dapat meningkatkan proses kognitif siswa dalam menyerap informasi. Dalam konteks media komik, gambar yang menarik dan narasi singkat mampu membantu siswa mengingat dan memahami nilai-nilai akhlak dengan lebih baik. Penelitian Mayer menunjukkan bahwa integrasi teks dan visual mampu meningkatkan retensi informasi, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hutchinson dan Colwell (2016) menemukan bahwa penggunaan media berbasis komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat baca siswa sekaligus memperkuat nilai-nilai pendidikan karakter. Komik dianggap sebagai media yang menyenangkan dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan komik dalam pendidikan terbukti tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan afektif siswa, seperti penanaman sikap dan nilai-nilai moral. Penelitian ini sejalan dengan temuan bahwa media komik efektif dalam mengajarkan materi akhlak terpuji, sekaligus mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pengajaran nilai-nilai akhlak terpuji. Dengan terbukti efektifnya media komik dalam meningkatkan pemahaman siswa, guru dapat mempertimbangkan penggunaan media serupa untuk materi-materi lain yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan menarik. Selain itu, media komik yang praktis dan valid dari segi materi, bahasa, dan media ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar mereka.

Di sisi lain, implikasi bagi pengembangan kurikulum adalah pentingnya integrasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dan visual dalam konteks pengajaran karakter. Kurikulum dapat lebih fleksibel dengan memberikan ruang bagi guru untuk menggunakan media kreatif seperti komik dalam mengajarkan nilai-nilai penting seperti akhlak terpuji. Penggunaan media ini juga mendukung upaya pengembangan pendidikan karakter yang lebih holistik, di mana aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang secara seimbang. Penelitian ini memberikan landasan bagi pengambil kebijakan pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media inovatif dalam kurikulum, yang dapat memperkuat pembentukan karakter siswa sejak dini.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dasar dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga generalisasi hasilnya mungkin kurang representatif untuk konteks yang lebih luas. Kedua, penggunaan media komik yang berfokus pada nilai-nilai akhlak masih membutuhkan penyesuaian lebih lanjut agar dapat disesuaikan dengan berbagai latar belakang budaya dan sosial siswa yang beragam. Selain itu, penelitian ini belum mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media komik terhadap perubahan perilaku siswa, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk melihat efektivitasnya secara berkelanjutan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral siswa.

Simpulan

Penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti komik, untuk mengajarkan nilai-nilai akhlak terpuji kepada siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan akhlak, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan persentase 88,6%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dan bermanfaat bagi guru dan siswa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis komik tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji, tetapi juga dapat mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa akibat metode pengajaran yang konvensional. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengajaran akhlak di tingkat sekolah dasar, dengan penekanan pada konteks lokal dan budaya setempat, sehingga relevan dan aplikatif bagi siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan penerapan media pembelajaran berbasis komik sebagai metode yang inovatif dalam pendidikan akhlak, yang diharapkan dapat berkontribusi pada pembentukan karakter dan akhlak yang baik pada anak-anak sejak dini.

Referensi

- Akuba, Mohamad, and Winda Anggriyani Uno. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8(3):945–51.
- Anon. 2024. "1, 2, 3 123." 09.
- Azzahrah, Dinda Aulia, and Sri Katoningsih. 2023. "Pengaruh Pembiasaan Akhlak Mulia Anak Usia Dini Terhadap Komunikasi Dengan Orang Tua." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(3):3215–26. doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4380.
- Fatwa, Hilma Maulal, M. Sofyan Alnashr, and Miftahul Munif. 2023. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis QR Code Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Siswa." *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3(1):31–40. doi: 10.37680/basicav3i1.2970.
- Hakim, Muhammad Azrul, Mutiara Chantikania, Nurul Lubna Gajalba, Siska Agustina, and Ani Nur Aeni. 2023. "Penggunaan E-Book Antic (Tolerant and Sympathetic) Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Membentuk Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Education* 05(04):15228–38.
- Limbong, I. N., and D. Rahmawati. 2024. "Pembelajaran Berbasis Neurosains Dalam Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8:9190–94.
- Mayangsari, Marrisa Aulia. 2024. "JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 7, Nomor 2, Juli–Desember 2024." 7:439–47.
- Muhaimin, Muhamad Reizal, Nia Uzlifatun Ni'mah, and Danang Pratama Listryanto. 2023. "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4(1):399–405. doi: 10.51494/jpdf.v4i1.814.

- Munawaroh, Siti. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas VIII A Di MTsN 2 Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018." *ILUMINASI: Journal of Research in Education* 1(2):159–72. doi: 10.54168/iluminasi.v1i2.220.
- Mutia Nur Putri, Riska, Akbar Nulhakim, Herman Junaidi Nasution, Riyan Saputra, and Difa Ul Husna. 2023. "Peran Wawasan Pendidikan Karakter Guru PAI Dalam Pembentukan Akhlak Mulia Siswa." *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 8(2):573. doi: 10.58258/jupe.v8i2.5549.
- Ningsih, Prapti Octavia, Darsinah, and Ernawati. 2023. "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Anak Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(2):443–57. doi: 10.38048/jipcb.v10i2.1333.
- Terpuji, Akhlak, Pada Anak-anak Di, and Desa Batu. n.d. "Kata Kunci: KKN, Mandiri, Pendidikan Agama Islam." 39–44.
- Willya, Aditya Rizki, Annisa Luthfiyyah, Putriani Chrismes Simbolon, and Arita Marini. 2023. "Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(3):449–54.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.