



Pengembangan Media Pembelajaran Kosjur (Komik Sikap Jujur) pada Pembelajaran PAI Kelas 2 Sekolah Dasar

Silfa Dwi Nurani^{1✉}, Magfira Salsabillah², Abel Naila Adiba Sumarna³, Ani Nur Aeni⁴

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

e-mail : silfa.dwi28@upi.edu¹, magfirasalsabillah.04@upi.edu², abelnaila17@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Artikel ini mengidentifikasi masalah yang muncul akibat kemajuan teknologi yang berdampak signifikan pada pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut telah mengubah media pembelajaran yang digunakan serta menurunkan minat literasi siswa. Minat literasi menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang bernama Kosjur (Komik Sikap Jujur). Media ini dirancang sebagai solusi untuk menghadapi tantangan pendidikan di era abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang Pendidikan teknologi dalam perspektif Islam mengenai komik digital dengan materi sikap jujur pada pembelajaran PAI di kelas 2 SDN Sukaraja. Metode penelitian ini adalah D&D dan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas II SDN Sukaraja. Indikator keberhasilan diukur melalui skor ketepatan jawaban pada soal pretest dan post test mengenai sikap jujur kepada orang tua dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran mencapai 100% dengan kriteria sangat baik, sesuai dengan hasil validasi guru PAI di SDN Sukaraja dan Dosen SPAI sebagai ahli media. Oleh karena itu, Kosjur (Komik Sikap Jujur) layak digunakan tanpa perlu revisi.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, sikap jujur.

Abstract

This article identifies problems arising from technological advances that have a significant impact on education. These technological developments have changed the learning media used and reduced students' interest in literacy. Literacy interest is an important factor in the learning process, especially at the elementary school level. Therefore, researchers developed digital-based learning media called Kosjur (Honest Attitude Comics). This media is designed as a solution to face educational challenges in the 21st century era. This research aims to increase understanding of technology education from an Islamic perspective regarding digital comics with material on honest attitudes in PAI learning in class 2 at SDN Sukaraja. This research method is D&D and the ADDIE model. The research subjects were 30 class II students at SDN Sukaraja. Indicators of success are measured through scores on the accuracy of answers to pretest and posttest questions regarding honest attitudes towards parents and teachers. The research results showed that the quality of learning media reached 100% with very good criteria, in accordance with the validation results of PAI teachers at SDN Sukaraja and SPAI lecturers as media experts. Therefore, Kosjur (Honest Attitude Comics) is suitable for use without needing revision.

Keywords: learning media, digital comics, honest attitude.

Copyright (c) 2024 Silfa Dwi Nurani, Magfira Salsabillah, Abel Naila Adiba Sumarna, Ani Nur Aeni

✉ Corresponding author :

Email : silfa.dwi28@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6504>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap moral siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar. Di dalam pembelajaran PAI, salah satu nilai yang menjadi fokus utama adalah sikap jujur. Sikap jujur sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, terutama dalam hubungan dengan orang tua dan guru. Jujur merupakan pondasi utama di dalam menjalankan kehidupan, baik dalam interaksi sosial maupun dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Sikap jujur membentuk dasar integritas moral dan hubungan yang sehat antara siswa, orang tua, dan guru. Jujur merupakan nilai yang tidak hanya ditanamkan dalam pembelajaran formal di sekolah, tetapi juga menjadi landasan moral yang harus dipupuk sejak dini. Keterampilan berkomunikasi yang baik, kemampuan membangun hubungan yang harmonis, serta integritas pribadi, semuanya bergantung pada sikap jujur. Dalam konteks pendidikan, penting bagi kita untuk memahami dan mengembangkan berbagai metode yang dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap jujur pada generasi muda, terutama melalui media pembelajaran yang menarik dan relevan. Dalam era digital saat ini, pengembangan media pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama di tingkat pendidikan dasar (Aeni et al., 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang populer adalah komik digital. Komik digital mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap jujur pada siswa kelas 2 SD, perlu adanya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital (Puspita dkk., 2022). Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran PAI memiliki beberapa keunggulan. Menurut Rohani (Puspita dkk., 2022), komik digital dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan visual yang menarik, serta penggunaan teks dan dialog yang kreatif, komik dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan memancing minat siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Metode ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sambil tetap menyampaikan pesan-pesan nilai yang ingin disampaikan. Dengan demikian, artikel ini akan mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran komik digital berjudul “Kosjur” (Komik Sikap Jujur) sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap jujur kepada orang tua dan guru pada pembelajaran PAI kelas 2 SD. Dengan menggabungkan inspirasi dari penelitian sebelumnya dan konteks pembelajaran PAI kelas 2 SD, pengembangan “Kosjur” sebagai komik digital tentang sikap jujur kepada orang tua dan guru dapat menjadi solusi yang efektif dan inovatif. Komik ini dapat diakses oleh semua siswa secara online, sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan secara fleksibel. Dalam komik “Kosjur”, disajikan konten yang menginspirasi siswa untuk mengembangkan sikap jujur melalui cerita, gambar, dan dialog yang menarik. Cerita dalam komik ini menyajikan situasi kehidupan sehari-hari siswa di sekolah dan rumah, di mana mereka dihadapkan pada berbagai pilihan yang memerlukan sikap jujur. Melalui cerita-cerita ini, siswa diajak untuk merenung dan memahami konsekuensi dari sikap jujur dan tidak jujur.

Dengan menulis tentang pengembangan media pembelajaran komik digital “Kosjur” tidak hanya berkaitan dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap sikap jujur, tetapi juga siswa dapat lebih menginternalisasi nilai sikap jujur, mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuklah generasi yang memiliki kepribadian yang baik dan dapat menjalin hubungan yang harmonis dengan orang tua dan guru, komik digital juga dapat memenuhi kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran yang menarik, interaktif serta relevan dengan konteks kehidupan siswa dapat memperkuat pesan-pesan nilai yang ingin disampaikan, sehingga diharapkan dapat menghasilkan dampak yang lebih signifikan dalam pembentukan karakter siswa (Aeni et al., 2022). Dengan pengembangan media

pembelajaran komik digital “Kosjur” ini juga diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di kelas 2 SD. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk menjelaskan konsep pengembangan media pembelajaran komik digital “Kosjur” sebagai upaya konkrit dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap jujur kepada orang tua dan guru pada pembelajaran PAI kelas 2 SD. Pada penelitian sebelumnya terkait penggunaan komik digital untuk mengajar PAI di SD masih terbatas. Namun, penelitian ini memperluas pemahaman dengan fokus pada pengembangan sikap jujur melalui media tersebut, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran PAI meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep agama, dan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini penting karena pembelajaran PAI di SD membutuhkan metode yang menarik dan efektif. Dengan mengembangkan komik digital untuk mengajarkan sikap jujur, penelitian ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran PAI dan membentuk karakter anak-anak secara positif (Khoerunajah dkk., 2022). Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang urgensi dan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan karakter, serta menunjukkan potensi dan manfaat yang dapat diperoleh melalui penerapan media pembelajaran komik digital dalam konteks pembelajaran PAI.

METODE

Metode penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas serta membantu peneliti dalam memahami masalah yang akan diteliti, sehingga dapat mencari solusi untuk masalah yang akan diselidiki. Metode yang digunakan di penelitian ini merupakan metode D&D (Design and Development). Metode D&D diartikan sebagai metode penelitian yang terstruktur terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi untuk memperoleh dasar empiris dalam menciptakan produk, alat pembelajaran baik yang bersifat instruksional maupun non-instruksional, serta model-model baru atau yang telah ada. Tahapan model D&D menurut Peffers (Aeni et al., 2023) yakni sebagai berikut.

- 1) Identifikasi masalah,
- 2) Mendeskripsikan tujuan,
- 3) Desain dan pengembangan produk,
- 4) Uji coba,
- 5) Evaluasi hasil uji coba,
- 6) Mengkomunikasikan hasil uji coba.

Adapun dalam penelitian ini, model yang ditetapkan yaitu model ADDIE. Merujuk pada gagasan Gagne dan Sciandra (Aeni dkk., 2023) terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Model ADDIE adalah sebuah pendekatan pengembangan sistematis yang terdiri dari lima tahap utama. Tahap pertama, analisis melibatkan identifikasi masalah dan merancang solusi yang sesuai. Tahap kedua, desain fokus pada menetapkan tujuan instruksional dan merancang rencana untuk mencapainya. Tahap ketiga, pengembangan berkaitan dengan pembuatan sumber belajar seperti materi dan strategi pendukung. Tahap keempat, implementasi melibatkan persiapan dan pelaksanaan lingkungan belajar dengan peserta didik. Terakhir, evaluasi untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran serta melakukan revisi yang diperlukan (Hidayat dkk., 2021).

Peneliti merancang dan mengembangkan sebuah produk pendidikan berupa Komik Digital yang disebut Kosjur (Komik Sikap Jujur). Dalam penelitian ini, partisipan terdiri dari seorang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa kelas 2 Sekolah Dasar sebagai pengguna produk. Peneliti memiliki alasan tertentu dalam memilih sampel ini, dan pemilihan sampel didasarkan pada tujuan penelitian tersebut. Penelitian dilakukan di SDN Sukaraja, Kecamatan Sumedang Selatan, dan berlangsung selama satu hari pada tanggal 7 Maret 2024.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dengan skala Likert. Data ini kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert untuk menginterpretasikan skor. Skala Likert digunakan untuk mengevaluasi sikap dan pendapat responden tentang suatu individu atau kelompok terkait fenomena sosial. Dalam skala ini, variabelnya diukur secara metrik, dan variabel tersebut menjadi titik acuan untuk mengembangkan proyek. Item instrumen bisa berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala ini termasuk dalam jenis skala ordinal atau interval. Respon untuk butir-butir item dalam pertanyaan skala umumnya berupa kata seperti sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Ataupun bisa berupa kata lain seperti kurang, sangat kurang, cukup, baik dan sangat baik. (Yuliarmi, 2019)

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam mengolah dan menganalisis data. Data kuantitatif yang digunakan berbentuk format penilaian yang kemudian dilaksanakan kepada siswa sekolah sasaran dengan menampilkan produk komik digital yang telah dibuat, setelah proses penyaringan peneliti dapat melihat reaksi antusias atau penasaran dari siswa terhadap produk dan materi di dalamnya, dan ini diperkuat dengan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan tes tertulis.

$$P_s = S/N \times 100\%$$

Ket.

P_s = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Tabel 1. Intepretasi Skor

Skor Rata-rata	Kategori
0% – 20%	Kurang Sekali
21% – 40%	Kurang
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Baik
81% – 100%	Baik Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui tahap penelitian dan uji validasi, fokus pada hasil dan pembahasan akan lebih mendalam mengenai produk Komik Sikap Jujur (Kosjur). Uji validasi telah melibatkan Guru PAI dan Ahli Media, serta uji coba produk kepada siswa SDN Sukaraja. Dalam mengumpulkan data, kami melakukan wawancara langsung dengan Guru PAI menggunakan pedoman yang telah disiapkan, terkait dengan rumusan masalah yang ada. Rumusan masalah pertama berkaitan dengan pemahaman Guru mengenai media pembelajaran komik digital. Media pembelajaran digital umumnya merupakan alat atau cara pembelajaran yang disampaikan secara online, seperti aplikasi, video, atau website.

Sedangkan, Komik digital Kosjur merupakan komik yang menggabungkan cerita dengan materi yang sesuai dengan kurikulum PAI, khususnya tentang kejujuran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Guru PAI

SDN Sukaraja mengakui bahwa Kosjur bisa menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar anak-anak karena mengandung gambar-gambar dan cerita yang menarik.

Selain wawancara, kami juga mengumpulkan penilaian produk melalui lembar validasi yang disebar kepada Guru PAI dan Ahli Media :

Penilaian oleh Ahli

Untuk lebih mengetahui bahwa produk kami layak digunakan, kami menyebarkan lembar validasi kepada 2 ahli yaitu Guru PAI dan Ahli Media. Lembar validasi tersebut berisi 10 pertanyaan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli

Partisipan	Pola Penilaian Interval (1-5)										Jumlah	%	Tafsiran
	Kualitas Media		Konten (Isi)		Bahasa		Penyam- paian Materi						
Ahli Materi (Guru PAI)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100	
Ahli Media (Dosen PAI)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100	
Jumlah yang diperoleh											100	200	Sangat Baik
Rata-rata											50	100	

Berdasarkan analisis atas data yang ada, dapat disimpulkan bahwa respons positif dari dua ahli terhadap produk KOSJUR (Komik Sikap Jujur) mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut memperoleh penilaian "Sangat Baik" dalam empat aspek yang dinilai, yakni kualitas media, konten (isi), bahasa, dan penyampaian materi. Penilaian ini didasarkan pada observasi langsung oleh peneliti di sekolah, di mana respons verbal langsung diamati dan kemudian dikirim dalam format Ms Word sebagai alat penilaian. Proses penilaian dilakukan dengan cermat oleh para ahli untuk memastikan bahwa materi yang terdapat dalam KOSJUR sesuai dengan kurikulum PAI SD yang digunakan di sekolah tersebut. Serta media KOSJUR sesuai dengan kebutuhan siswa di SD.

Hasil Latihan Soal Siswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Media

Tabel 3. Hasil Latihan Soal Siswa Sebelum Penggunaan Media

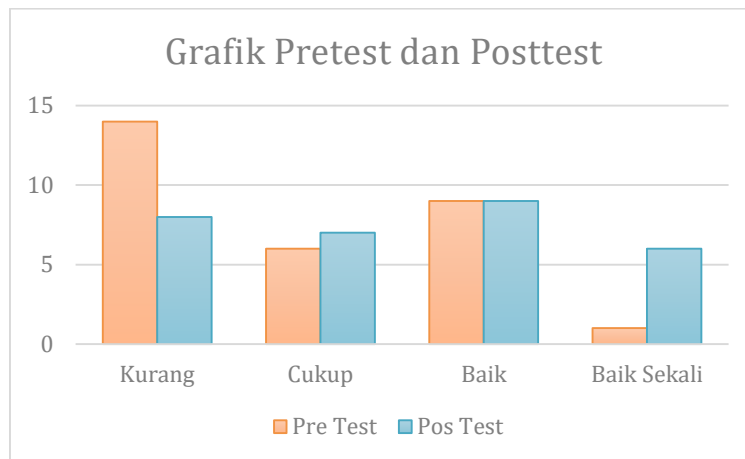
Nama Siswa	Skala Nilai 5 Soal					Jumlah	%
	1	2	3	4	5		
A	5	0	0	5	5	60	60
A	5	5	5	0	5	80	80
A	5	0	5	5	0	80	80
A	5	0	5	0	5	60	60
B	0	0	5	0	0	20	20
B	5	0	5	0	0	40	40
B	5	0	5	0	5	60	60
F	5	5	5	0	5	80	80
F	5	0	0	0	0	20	20

F	5	0	5	0	0	40	40
G	5	5	5	5	5	100	100
I	5	0	5	0	0	40	40
I	5	5	5	0	5	80	80
J	5	5	5	5	0	80	80
K	5	0	5	0	0	40	40
L	5	0	5	0	0	40	40
N	5	5	5	0	5	80	80
N	5	0	5	0	5	60	60
N	5	0	5	0	0	40	40
P	5	0	5	0	0	40	40
R	5	0	5	0	0	40	40
R	5	5	5	0	5	80	80
R	0	0	5	5	0	40	40
R	5	0	5	0	0	40	40
S	5	5	5	0	0	60	60
S	5	0	5	5	5	80	80
S	5	0	5	0	5	60	60
S	5	0	5	5	5	80	80
S	5	0	5	0	0	40	40
Y	5	0	0	0	0	20	20

Tabel 4. Hasil Latihan Soal Siswa Setelah Penggunaan Media

Nama Siswa	Skala Nilai 5 Soal					Jumlah	%
	1	2	3	4	5		
A	5	5	5	5	5	100	100
A	5	5	5	0	5	80	80
A	5	0	5	5	5	80	80
A	5	0	5	0	5	60	60
B	5	5	5	0	0	60	60
B	5	0	5	5	0	60	60
B	5	0	5	0	5	60	60
F	5	5	5	0	5	80	80
F	5	0	0	0	0	20	20
F	5	0	5	0	0	40	40
G	5	5	5	5	5	100	100
I	5	0	5	0	5	60	60
I	5	5	5	0	5	80	80
J	5	5	5	5	5	100	100
K	5	0	5	0	0	40	40
L	5	0	5	0	0	40	40
N	5	5	5	0	5	80	80
N	5	0	5	0	5	60	60
N	5	0	5	0	0	40	40
P	5	0	5	0	0	40	40
R	5	0	5	0	0	40	40
R	5	5	5	5	5	100	100
R	5	5	0	5	5	80	80
R	5	5	5	5	5	100	100
S	5	5	5	0	5	80	80
S	5	0	5	5	5	80	80

S	5	0	5	5	5	80	80
S	5	5	5	5	5	100	100
S	5	0	5	0	5	60	60
Y	5	0	5	0	0	40	40



Gambar 1. Grafik Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa dalam responden yang berjumlah 30 siswa SDN Sukaraja kelas 2, produk komik yang telah kami buat memiliki kelayakan “Baik” karena siswa mengalami peningkatan dalam mengerjakan soal setelah dilakukannya uji coba penggunaan media KOSJUR (Komik Sikap Jujur) jika dilihat dari aspek bahasa, alur cerita, materi, warna, tata letak, gambar, tulisan, dan amanat.

Desain Media Pembelajaran KOSJUR (Komik Sikap Jujur) pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD

Analisis untuk merancang media pembelajaran KOSJUR (Komik Sikap Jujur) melibatkan tiga aspek utama: kajian materi pembelajaran, kajian pengguna (guru PAI dan peserta didik), dan kajian peralatan yang akan digunakan. Pertama, dalam kajian materi pembelajaran, perlu dipahami dengan baik cerita yang akan disampaikan dalam komik, termasuk konsep-konsep agama Islam yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Kedua, dalam kajian pengguna, penting untuk memahami preferensi dan kebutuhan guru PAI serta karakteristik peserta didik, seperti tingkat pemahaman agama, minat, dan kebutuhan belajar mereka (Puspita et al., 2022). Ketiga, kajian peralatan yang akan digunakan harus mempertimbangkan platform atau perangkat yang dapat mendukung pengalaman membaca komik digital secara optimal, sesuai dengan kebutuhan teknis dan fungsional media pembelajaran tersebut. Dengan memperhatikan ketiga aspek ini, desain media pembelajaran KOSJUR dapat dibuat dengan lebih terarah dan efektif.

Tabel 5. Hasil Tahapan Analisis Data dan Desain

No.	Tahapan	Temuan
1.	Analisis	1. CP dan materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). 2. Karakteristik peserta didik dan guru PAI kelas 2 sekolah dasar di SDN Sukaraja. 3. Software dan hardware untuk pengembangan media pembelajaran KOSJUR.
2.	Desain	1. Template canva 2. Materi pengantar

Pada tahap analisis, terdapat tiga aspek yang penting dipertimbangkan: isi, pemakai, dan komponen (Tunissa et al., 2022). Dalam analisis CP isi, mata pembelajaran yang saling terikat membentuk dasar untuk membentuk tema baru dalam pembuatan media pembelajaran. Contohnya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi Sikap Jujur Kepada Orang Tua dan Guru. Analisis pengguna melibatkan pemahaman terhadap karakteristik guru PAI dan peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar. Informasi tentang usia, jumlah peserta didik, dan preferensi dalam pembelajaran menjadi dasar dalam pengembangan media. Dengan memahami ciri-ciri target pengguna, baik dari perspektif guru maupun siswa, akan membantu dalam menentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai. Dengan demikian, dengan memperhatikan analisis perangkat ini, pengembang dapat lebih memahami alat-alat yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Ini mencakup baik perangkat keras seperti laptop, maupun perangkat lunak seperti Canva, PowerPoint, dan Software pembelajaran lainnya (Tunissa et al., 2022).

Setelah selesai tahap desain yang melibatkan penyusunan materi pengantar dan visual yang sesuai dengan alur cerita, langkah berikutnya adalah merancang desain tersebut menjadi media pembelajaran yang lengkap. Dalam proses ADDIE, tahapan ini termasuk dalam pengembangan (development). Pengembangan dimulai dengan mentransformasi materi pengantar menjadi rangkaian cerita yang relevan. Setelah cerita terbentuk, langkah selanjutnya adalah mengintegrasikan semua komponen yang sudah disusun dan dikembangkan ke dalam PowerPoint sebagai materi pengantar.

Pengembangan Desain Media Pembelajaran Kosjur (Komik Sikap Jujur) pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD

Dalam pengembangan media pembelajaran Kosjur (Komik Sikap Jujur), setelah tersusunnya PowerPoint, terdapat beberapa langkah tambahan. Pertama, mencari template Kosjur yang sesuai dengan cerita yang telah disiapkan. Kedua, memasukkan cerita dan gambar ke dalam template komik yang telah dipilih. Ketiga, mencantumkan pesan inti dari cerita supaya peserta didik dapat mengimplementasikan sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari (Puspita dkk., 2022). Terakhir, memasukkan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan materi sikap jujur disertai dengan suara. Berikut adalah hasil dari pengembangan rancangan media pembelajaran Kosjur menggunakan template canva yang kemudian di upload ke website Anyflip. Berikut ini adalah contoh tampilan awal yang akan muncul ketika mengakses tautan Kosjur.



Gambar 2. Tampilan awal Media Pembelajaran Kosjur



Gambar 3. Halaman 2 dari Kosjur



Gambar 4. Tampilan Isi Jujur Kepada Guru



Gambar 5. Tampilan Isi Jujur Kepada Orang Tua



Gambar 6. Tampilan Pesan Inti dan Ayat Al-Qur'an



Gambar 7. Tampilan terakhir

SIMPULAN

Media pembelajaran Kosjur (Komik Sikap Jujur) ini sesuai untuk siswa SD karena kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang populer, sederhana, dan menarik secara visual serta bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Kosjur (Komik Sikap Jujur) adalah salah satu desain media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dengan isi materi yang disesuaikan dengan pelajaran PAI di kelas 2, khususnya dalam mengajarkan sikap jujur kepada orang tua dan guru disertakan pesan inti dan ayat Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil penilaian desain produk media pembelajaran Kosjur kepada siswa dan guru PAI SD, diperoleh penilaian yang sangat baik. Sebanyak 100% dari guru PAI dan Dosen PAI memberikan penilaian sangat baik. Maka dari itu, Kosjur layak digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Dengan penggunaan Kosjur ini diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa terutama tentang kejujuran sehingga mereka dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Sulistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi “Cermin” untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 89-99.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E-Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214-1222.
- Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., & Fuadi, M. F. (2023). Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4296-4304.
- Agustina, R., Khoerunnisa, S., & Nuraeni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran vidsi (video animasi) dengan vlognow untuk pembelajaran PAI mengenai kepemimpinan abu bakar ash-shidiq di SD kelas VI. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 496-499.
- Budiman, A., & Lubis, NA (2022). Pengembangan Komik Sejarah Islam dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik di SDN 13 Tigo Jangko Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3 (2), 79-89.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Khoerunajah, N., Fadhilah, FN, Novita, A., & Aeni, AN (2022). Pengembangan Komik Digital Sahabat Belajar Akhlak “SABELAK” sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Kelas II. *FASHLUNA*, 3 (1), 71-81.
- Lishetiyana, V., Septiani, S., Talia, D. I., & Aeni, A. N. THE USE OF POKUS (POLITICS OF KHULAFUR RASYIDIN) FLIPBOOK IN INCREASING ELEMENTARY STUDENTS'LITERACY INTEREST.
- Pratama, YA (2018). Media komik dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8 (2), 347-371.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612-3623.

- 1234 *Pengembangan Media Pembelajaran Kosjur (Komik Sikap Jujur) pada Pembelajaran PAI Kelas 2 Sekolah Dasar - Silfa Dwi Nurani, Magfira Salsabillah, Abel Naila Adiba Sumarna, Ani Nur Aeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6504>
- Putri, S. M., & Kurniawan, M. R. (2019). Komik pendidikan karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter di SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)* (Vol. 1, No. 1, pp. 132-141).
- Rachmasari, D. (2023). Pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 706-720.
- Sekarjene, R. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4376-4386.
- Tunissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Gamasis (Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(02), 184-92.
- Wicaksono, V. D., & Sari, A. W. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sd Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Hal, 1007-1017.
- WINANDA, P. (2023). *PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS NILAI ISLAM DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Yuliarmi, Ni Nyoman. *Metode Riset Jilid 2*. (2019). Bali:Sastra Utama.
- Yusuf, T. F. M., Nurhidayah, R., Monika, T. S., Lestari, W., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 739-75.