

PENGEMBANGAN KOMIK EDUKATIF UNTUK MENGAJARKAN ETIKA KOMUNIKASI ISLAM DI SDIT AL-FIRDAUS

Faza Sabila Firdaus¹, Mila Hanifah², Nurfaizah³, Yauma Wulida Farhana⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-mail: faza_1404622032@mhs.unj¹, mila_1404622060@mhs.unj²,
nurfaizah_1404622047@mhs.unj³, yauma_1404622056@mhs.unj⁴

Alamat: Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT. 11/RW. 14, Rawamangun, Pulo Gadung, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Correspondensi author email: mila_1404622060@mhs.unj.ac.id

Abstract

This research aims to develop educational digital comics that teach Islamic communication ethics to students at SDIT Al-Firdaus. Using a Research and Development approach, this research analyzes how comics that are adapted to students' cognitive levels are able to deepen their understanding of the ethical values of communication and increase motivation and participation in learning compared to conventional methods. This study is based on several theories, such as learning media theory, communication ethics theory, and the social construction of reality, and includes a review of literature related to comic media in character and ethics education. The data analysis method used is validity analysis using scoring criteria and Aiken's V index. Based on the validation test, the results show that the feasibility of the learning materials and media reached a validity value of 0.8, which falls into the "High" category or is deemed suitable for use.

Keywords: Educational Comics, Islamic Communication Ethics, SD IT Al-Firdaus.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik digital edukatif yang mengajarkan etika komunikasi Islam kepada siswa di SDIT Al-Firdaus. Dengan jenis penelitian kualitatif menggunakan pendekatan Research and Development, penelitian ini menganalisis bagaimana komik yang disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa mampu memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai etika komunikasi dan meningkatkan motivasi serta partisipasi dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Studi ini berlandaskan beberapa teori, seperti teori media pembelajaran, teori etika komunikasi, dan konstruksi sosial realitas, serta mencakup kajian literatur terkait media komik dalam pendidikan karakter dan etika. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis validitas dengan menggunakan kriteria penskoran dan indeks Aiken's V. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil menunjukkan bahwa kelayakan materi dan media pembelajaran mencapai nilai validitas sebesar 0,8 yang tergolong dalam kategori "Tinggi" atau layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Komik Edukatif, Etika Komunikasi Islam, SDIT Al-Firdaus.

PENDAHULUAN

Etika komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter anak, khususnya di era modern saat ini. Di mana interaksi sosial semakin dinamis, baik secara langsung maupun melalui perangkat digital. Hal tersebut menjadikan tantangan dalam menanamkan etika komunikasi, terutama pada anak usia dasar semakin kompleks. Hal ini bisa saja terjadi diakibatkan oleh adanya pengaruh budaya lain, paparan konten yang tidak mendidik, juga kurangnya perhatian terhadap pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam itu sendiri. Dalam hal ini, pendidikan formal memiliki peran strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut, khususnya melalui pendekatan inovatif yang tentunya sesuai dengan karakteristik anak, seperti penggunaan media visual dan cerita yang menarik.

Isu terkait rendahnya etika komunikasi di kalangan anak-anak terlihat dari meningkatnya perilaku-perilaku yang menyimpang, seperti rendahnya tingkat kesopanan pada anak, penggunaan bahasa kasar dan kotor yang menjadi lumrah, juga minimnya sikap empati dalam interaksi anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, faktor kurangnya metode pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai etika komunikasi berbasis Islam juga pendekatan konvensional dalam pengajaran yang seringkali dianggap monoton dan kurang relevan dengan dunia anak-anak menjadi hal penting yang harus diperhatikan untuk bisa meminimalisir perilaku-perilaku menyimpang tersebut. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif sangat diperlukan guna menanamkan nilai-nilai etika komunikasi berbasis Islam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik merupakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Wardhani (2020) menunjukkan bahwa komik edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran dengan pendekatan visual yang menarik. Penelitian lain oleh Susanto (2018) juga menegaskan bahwa cerita bergambar dapat membantu anak memahami nilai-nilai moral dengan lebih baik karena mampu

menyentuh aspek emosional mereka. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai Islam, termasuk dalam konteks etika komunikasi.

Dalam penelitian ini, konsep pendidikan Islam menjadi landasan utama, di mana etika komunikasi dikaitkan dengan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis. Teori belajar konstruktivisme digunakan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis pengalaman dengan fokus pada cara anak-anak membangun pemahaman melalui interaksi dengan cerita dan ilustrasi. Pendekatan ini juga mengacu pada prinsip pendidikan Nabi Muhammad SAW yang menekankan hikmah, keteladanan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan komik edukatif sebagai strategi untuk mengajarkan etika komunikasi berbasis nilai-nilai Islam di SDIT Al-Firdaus. Melalui media ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep etika komunikasi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berupa komik edukatif sebagai upaya dalam mengajarkan etika komunikasi Islam pada siswa-siswi SD IT Al-Firdaus. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahapan utama. Model ini dipilih karena dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pendidikan dan mudah dalam mengembangkan suatu produk menjadi media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan di SD IT Al-Firdaus yang berlokasi di Jl. Sukabakti No.431, Palasari, Kec. Cijeruk, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16740. Peneliti merencanakan penelitian mulai dari bulan September sampai dengan bulan Desember 2024. Waktu ini meliputi kegiatan persiapan hingga penyusunan hasil penelitian. Subjek penelitian pada

penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 1 guru bagian kurikulum, 3 wali kelas, serta siswa-siswi kelas III, IV, dan V SD IT Al-Firdaus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, angket, studi pustaka. Observasi dilaksanakan untuk mendapatkan data sebagai dasar dilakukannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan guru bagian kurikulum dan wali kelas untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi dan siswa pada uji coba. Sedangkan studi pustaka dilakukan untuk memahami terkait media dan materi yang dikembangkan dengan analisis dokumen yang bersumber dari buku, artikel jurnal, dan literatur yang berkaitan dengan penelitian ini. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis validitas dengan menggunakan kriteria penskoran dan indeks *Aiken's V*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data untuk pengembangan produk yang dilakukan dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui data yang bersumber dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pada uji kelayakan, dari hasil jawaban setiap pertanyaan saat wawancara dengan guru, serta dari hasil observasi yang telah dilakukan di SD IT Al-Firdaus terkait produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yang dianalisis didapat dari skor penilaian yang diisi saat uji validitas materi dan media pembelajaran.

Terdapat dua uji validitas yang dilakukan oleh peneliti, yaitu uji ahli materi dan ahli media. Instrumen yang terdapat pada aspek materi dan media adalah 10 instrumen. Setiap instrumen kemudian diisi oleh para ahli dengan skor dengan ketentuan 1 = Sangat Tidak Baik, 2 = Tidak Baik, 3 = Cukup, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik. Hasil uji validitas yang telah diisi oleh ahli, kemudian dihitung menggunakan rumus indeks *Aiken's V*. Nilai *Aiken's V* dihitung menggunakan formula:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

s: skor yang diberikan dikurangi skor terendah.

n: jumlah validator atau ahli

c: nilai skor tertinggi pada skala penilaian

Untuk mengetahui hasil akhir validitas dari media yang diuji, dapat dilihat melalui tabel kriteria validitas. Jika rentang nilai $V < 0,4$ maka hasil validitasnya “Rendah”, jika rentang nilai V di antara $0,4 - 0,8$, maka hasil validitasnya “Sedang”, dan jika rentang nilai $V > 0,8$, maka hasil validitasnya “Tinggi”.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Hasil Validitas	Kategori Validitas
$> 0,8$	Tinggi
$0,4 - 0,8$	Sedang
$< 0,4$	Rendah

Dalam penelitian ini, Uji validitas ahli materi dilakukan oleh dua ahli, yaitu Bapak Dr. Abdul Fadhil, M.Ag. pada tanggal 16 Desember 2024 yang merupakan Dosen di Universitas Negeri Jakarta dan ahli kedua adalah Ibu Selvi Sri Wahyuni, M.Pd. pada tanggal 17 Desember 2024 yang merupakan Kepala Sekolah di SDIT Al-Firdaus. Dari hasil perhitungan uji validitas ahli materi menunjukkan angka 0,8 dengan kategori validitas “Tinggi”.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Indikator	Penilai		S1	S2	ΣS	$n(c-1)$	V	Ket
		1	2						

1	Kesesuaian materi dengan tujuan pengembangan	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
2	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
3	Kemudahan materi untuk dipahami	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
4	Aktualisasi materi yang disajikan	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
5	Sistematika yang terstruktur dengan benar	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
6	Kejelasan deskripsi, pembahasan, dan pembacaan	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
7	Kebenaran materi secara teori dan konsep	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
8	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
9	Kejelasan petunjuk belajar	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
10	Interaktivitas	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang

Tabel 2. Hasil Akhir Uji Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	V	Ket
	1	2					
Butir 1-10	50	34	40	24	64	0,8	Tinggi

Selain uji validitas ahli materi, peneliti juga melakukan uji validitas media yang dilakukan oleh dua ahli, yaitu Ibu Dr. Sari Narulita, LC. M.Si. dan Bapak Dr. M. Ridwan Effendi, M.Ud. pada tanggal 16 Desember 2024 yang merupakan Dosen di Universitas Negeri. Dari hasil perhitungan uji validitas ahli materi menunjukkan angka 0,8 dengan kategori validitas “Tinggi”.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Validitas Ahli Media

No	Indikator	Penilai		S1	S2	ΣS	$n(c-1)$	V	Ket
		1	2						
1	Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau <i>handphone</i>	4	5	3	4	7	8	0,88	Tinggi
2	Penyusunan ukuran dan tata letak	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
3	Keterpaduan warna dalam media pembelajaran	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
4	Keseimbangan <i>font</i> dalam media pembelajaran	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
6	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
7	Keterpaduan isi materi dengan objek tampilan dengan media pembelajaran	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang
8	Kesesuaian penggunaan gambar ikon, warna, dan <i>font</i> dalam media pembelajaran	5	3	4	2	6	8	0,75	Sedang

9	Kualitas komik yang disajikan	5	4	4	3	7	8	0,88	Tinggi
10	Visualisasi animasi dan materi yang digunakan relevan dan menarik	4	4	3	3	6	8	0,75	Sedang

Tabel 4. Hasil Akhir Uji Validitas Ahli Media

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	V	Ket
	1	2					
Butir 1-10	48	36	38	26	64	0,8	Tinggi

.

Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil menunjukkan bahwa kelayakan materi dan media pembelajaran mencapai nilai validitas sebesar 0,8 yang tergolong dalam kategori “Tinggi” atau layak untuk digunakan.

Analisis/Diskusi

Penggunaan komik edukatif digital sebagai strategi untuk mengajarkan etika komunikasi dalam Islam di lingkungan SDIT A-l-Firdaus Bogor ini merupakan adaptasi sekaligus modifikasi dari langkah penelitian ADDIE yaitu; Analisis (*Analysis*), Evaluasi (*Evaluation*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develompent*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam pembuatannya, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai aplikasi utama dalam pembuatan komik yang kemudian hasil akhirnya peneliti terbitkan di salah satu *website/aplikasi* komik terkenal yaitu *Webtoon*. *Webtoon* sendiri merupakan aplikasi komik terkemuka yang mudah untuk diakses melalui *handphone* ataupun laptop oleh siapapun dan kapanpun selama perangkat tersambung dengan internet.

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas III, IV, dan V, serta guru bidang kurikulum di SDIT Al-Firdaus Bogor. Observasi

dilakukan untuk mengamati interaksi komunikasi yang terjalin antara siswa kelas III, IV, dan V. Sementara itu, wawancara bertujuan untuk menggali informasi dari wali kelas dan guru bidang kurikulum mengenai kondisi dan implementasi etika komunikasi di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa SDIT Al-Firdaus merupakan salah satu sekolah yang menekankan pentingnya penerapan etika dan moral yang baik, termasuk dalam komunikasi. Penerapan etika komunikasi ini diwujudkan melalui aturan yang mengatur tata cara bersikap dan berkomunikasi sesuai dengan ajaran Islam. Sebagai langkah pengawasan dan evaluasi, sekolah menerapkan sistem penghargaan bagi siswa yang mematuhi aturan serta sanksi bagi siswa yang melanggar.

Media yang digunakan dalam implementasi etika komunikasi di SDIT Al-Firdaus mencakup video edukasi anak dan buku bacaan seperti buku cerita maupun komik. Namun, tantangan yang dihadapi dalam penerapan etika komunikasi ini antara lain berasal dari faktor keluarga dan lingkungan di luar sekolah lainnya, di mana terdapat orang tua ataupun teman yang menormalisasi kebiasaan komunikasi buruk, seperti berkata kasar, menggunakan kata-kata kotor, hingga berbicara tidak senonoh. Selain itu, maraknya penggunaan *smartphone* pada anak-anak juga menjadi tantangan serius yang berpengaruh terhadap etika komunikasi mereka. Melihat kondisi tersebut, SDIT Al-Firdaus terus berupaya merancang strategi yang lebih efektif untuk menanamkan nilai-nilai etika dan moral, termasuk etika berkomunikasi, agar siswa dapat berkembang menjadi individu yang berakhlak mulia.

SDIT Al-Firdaus merupakan salah satu sekolah yang berkomitmen untuk menanamkan minat baca pada peserta didiknya. Salah satu bentuk implementasi dari upaya tersebut adalah melalui program “Pekan Membaca”. Dalam rangka mendukung penerapan etika komunikasi yang baik, sekolah memanfaatkan kegiatan membaca yang dipadukan dengan teknologi. Dalam hal ini, guru menyepakati bahwa penggunaan komik digital dapat menjadi salah satu solusi strategis untuk mengajarkan etika komunikasi yang baik sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

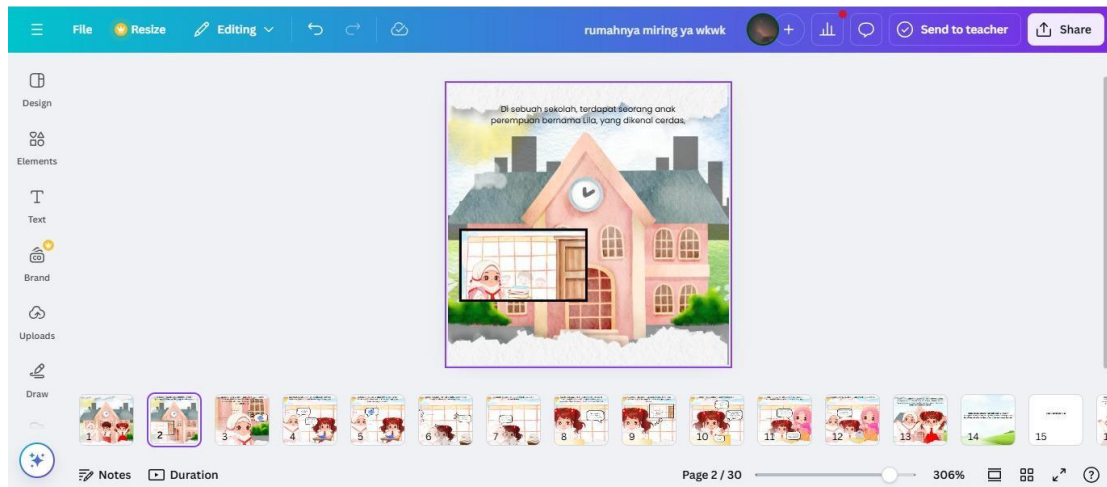
Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya mengembangkan strategi untuk mengajarkan etika komunikasi Islam di SDIT Al-Firdaus dengan memadukan program “Pekan Membaca” dan teknologi digital. Upaya ini diwujudkan melalui pengembangan Komik Edukasi Digital sebagai media pembelajaran inovatif.

2. Tahap Desain Media Komik Edukatif Digital

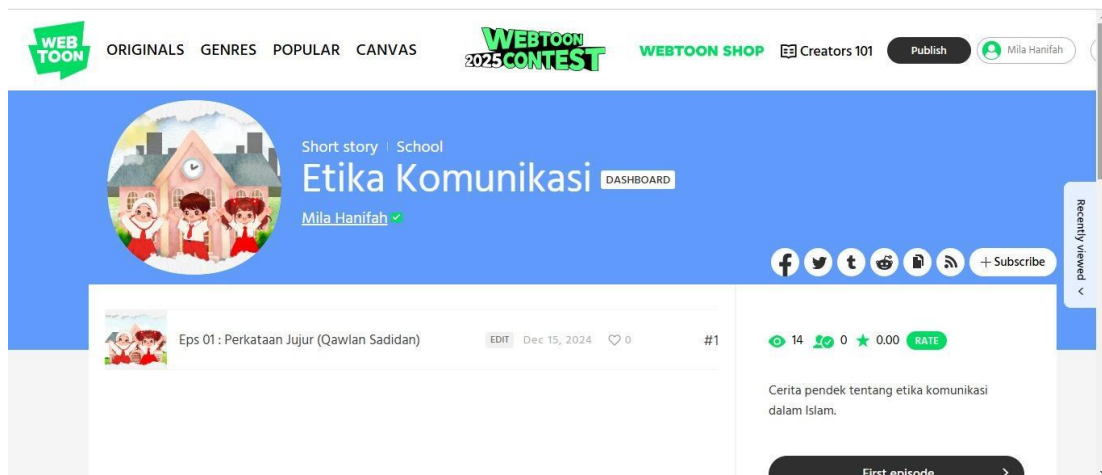
Setelah melakukan analisis kebutuhan terkait etika komunikasi Islam di SDIT Al-Firdaus, peneliti melanjutkan ke tahap desain. Tahap ini merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik edukasi digital. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengidentifikasi bahwa media pembelajaran yang sebelumnya digunakan, seperti video edukasi dan buku bacaan, belum sepenuhnya efektif sebagai solusi strategis untuk mengajarkan etika komunikasi yang baik sesuai dengan tuntunan ajaran Islam. Oleh karena itu, peneliti mulai merancang prototipe komik edukasi digital dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Pada tahap desain, seluruh proses dilakukan secara sistematis untuk memastikan kesesuaian materi dengan tujuan penelitian, yaitu mengajarkan etika komunikasi yang baik sesuai dengan tuntunan ajaran Islam. Materi disusun berdasarkan enam prinsip etika komunikasi dalam Islam, yang di dalamnya disertakan ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis-hadis Nabi sebagai landasan. Setiap elemen visual, seperti gambar, warna, dan tata letak, dirancang dengan tujuan menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman. Peneliti juga memastikan bahwa teks dalam komik menggunakan bahasa yang sederhana namun tetap informatif, sehingga sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, komik dirancang dalam format digital agar dapat diakses kapan saja melalui aplikasi *Webtoon*.

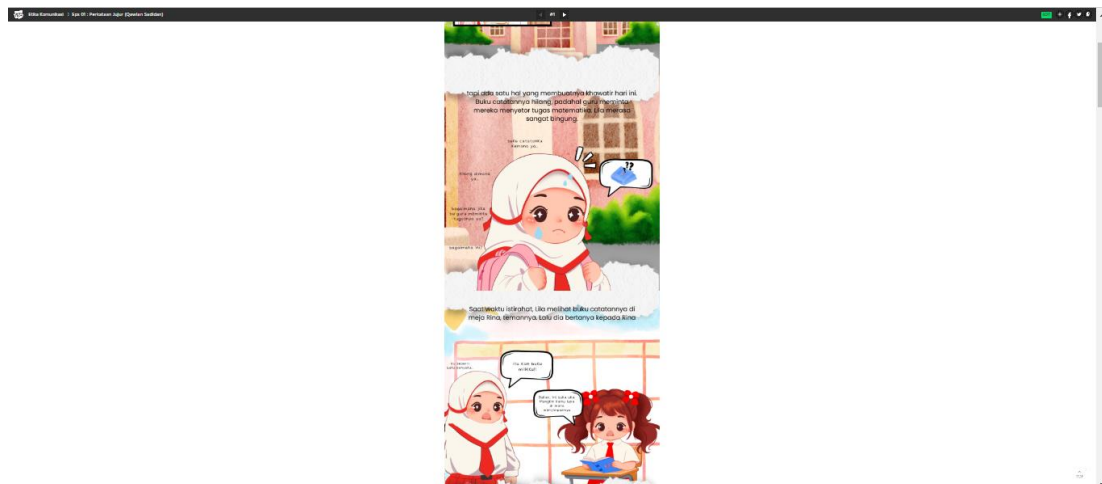
Gambar 1. Prototipe Komik Edukatif Digital



Gambar 2. Tampilan Home Komik pada Aplikasi Webtoon



Gambar 3. Tampilan Isi Komik pada Aplikasi Webtoon

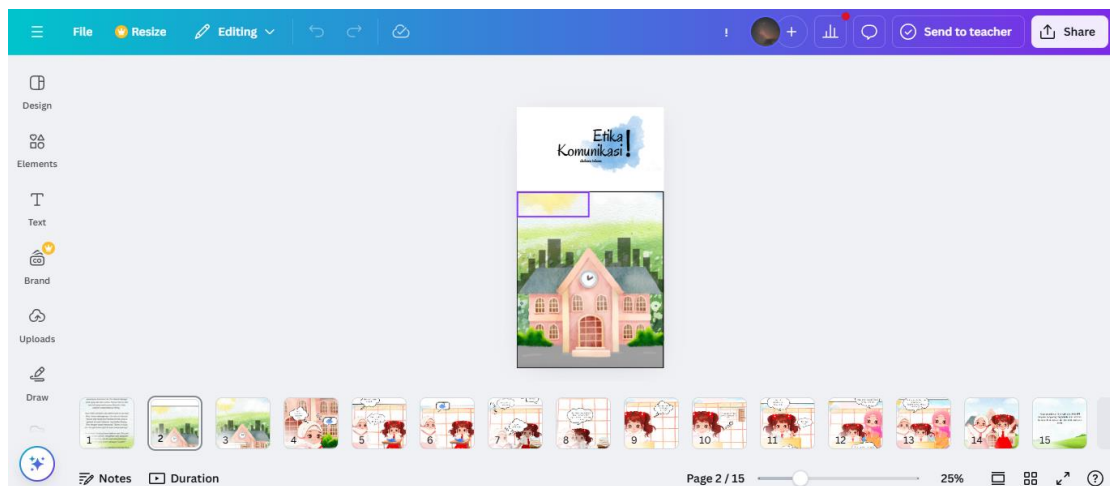


3. Tahap Pengembangan Media Komik Edukatif Digital

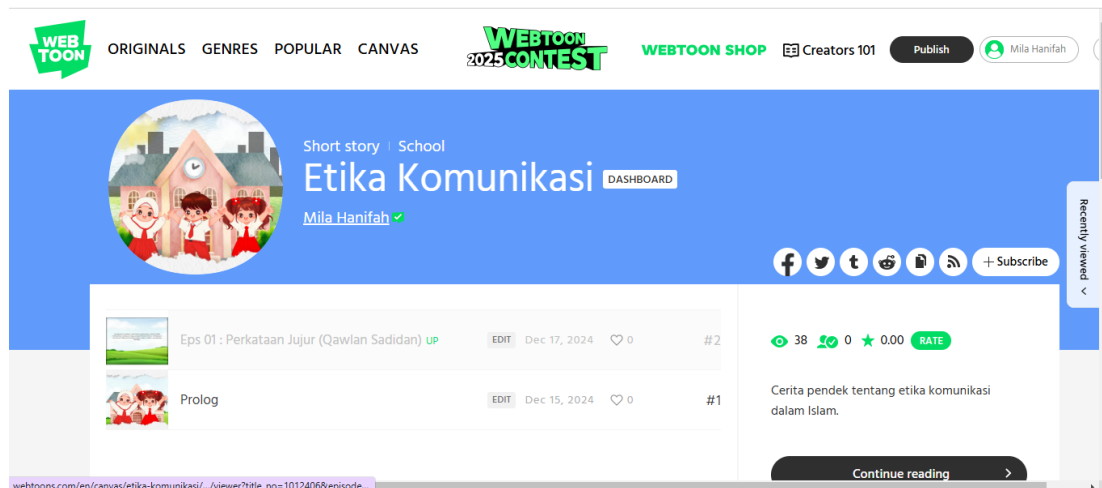
Setelah rancangan prototipe komik digital selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh para ahli yang melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media. Proses validasi bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian konten, kebermanfaatan, serta efektivitas media yang dikembangkan. Para ahli menilai beberapa aspek penting, termasuk kejelasan materi, keterpaduan visual, dan daya tarik komik bagi siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa secara umum komik digital edukasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat beberapa masukan dari para ahli, diantaranya penambahan batasan antar halaman, penyertaan prolog sebelum cerita dimulai, serta perbaikan pemilihan kata dan jenis font agar lebih sesuai untuk siswa sekolah dasar. Peneliti kemudian melakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Gambar 4. Desain Akhir Komik Edukatif Digital



Gambar 5. Tampilan Home Komik pada Aplikasi Webtoon



Gambar 6. Tampilan Isi Komik pada Aplikasi Webtoon



4. Tahap Implementasi Media Komik Edukatif Digital

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, komik edukasi digital telah siap digunakan dalam pembelajaran etika komunikasi dalam Islam di SDIT Al-Firdaus. Peneliti menyajikan komik tersebut dengan mengunggahnya ke aplikasi Webtoon, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja dan kapan saja selama perangkat terhubung dengan internet, termasuk oleh siswa SDIT Al-Firdaus.

Materi dalam komik mencakup penjelasan tentang enam prinsip dasar dalam Islam, dilengkapi dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis-hadis Nabi. Selain itu, komik ini juga dirancang untuk memenuhi tujuan pendidikan, yang mencakup pengembangan aspek kognitif melalui penyampaian informasi untuk memperluas

wawasan siswa, serta aspek afektif dan psikomotorik melalui penguatan nilai-nilai etika dan penguasaan keterampilan praktis.

5. Tahap Evaluasi dan Analisis Media Komik Edukasi digital

Pada tahap evaluasi, komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu diimplementasikan dalam keseharian berkomunikasi oleh siswa. Evaluasi ini didasarkan pada masukan dari para ahli, yang memberikan saran untuk melakukan perbaikan, seperti penyesuaian jenis dan ukuran *font*, penggunaan bahasa yang sesuai untuk anak SD, penambahan pembatas antar halaman, serta penambahan prolog dalam komik.

Dari segi materi, komik telah memenuhi kriteria relevansi, dengan contoh-contoh yang sesuai dengan kondisi nyata di lingkungan siswa. Kejelasan bahasa dan keterbacaan juga dinilai cukup baik, karena komik disajikan menggunakan bahasa yang efektif dan efisien. Sementara itu, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media ini cukup menarik. Dengan demikian, media komik digital berbasis Canva yang disajikan melalui aplikasi Webtoon telah memenuhi kriteria kelayakan produk sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan komik digital edukatif berbasis nilai-nilai Islam sebagai media pembelajaran etika komunikasi di SDIT Al-Firdaus. Media yang dihasilkan terbukti layak digunakan berdasarkan uji validitas media dan materi dengan nilai 0,8 yang tergolong kategori tinggi. Komik ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap etika komunikasi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan visual dan interaktif. Integrasi ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis Nabi dalam materi pembelajaran memberikan nilai tambah dalam membangun karakter siswa yang berakhlak mulia sesuai tuntunan Islam.

Penggunaan media komik berbasis teknologi digital, seperti yang diterbitkan di platform Webtoon, menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era modern. Dengan desain yang menarik dan relevan dengan dunia anak-anak, komik ini mampu menjadi alternatif inovatif dalam proses pendidikan,

khususnya dalam menanamkan nilai-nilai etika Islam di lingkungan sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis nilai-nilai Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, Muh Syawir. (2014). Etika Komunikasi dalam Al-Qur'an dan Hadis. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 15(1), 115-123.
- Firmanzah. (2018). Penerapan Teori Naratif dalam Komunikasi dan Periklanan di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 12(1), 50-65.
- Hermadi, Y., & Marwan, A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2), 98-110.
- Marwah, Nur. (2021). Etika Komunikasi Islam. *Al-Din : Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 7-1, 1-13
- Mauti'atul, Mawaddah. (2016). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makanan di Dalam Rumah. *Thesis*. Yogyakarta : Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muslimah, M (2017). Etika Komunikasi dalam Perspektif Islam. *Sosial Budaya*, 13 (2), 115-125.
- Puspita, Wina. dkk. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612-3623.
- Rahmawati, D. (2017). Pengaruh Pesan Moral dalam Komik Edukatif terhadap Sikap Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 123-135.

- Ramadhani, Suci. & Simamora, Irma Yusriani. (2022). Literasi Media Sebagai Bentuk Etika Komunikasi Islam. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), 7 - 11.
- Sudrajat, A. (2015). Teori Konstruksi Sosial Realitas Berger dan Luckmann: Implikasi bagi Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 35-47.