

**PENGGUNAAN KODAS (KOMIK DIGITAL ANAK SHOLEH) SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD PADA MATERI DAKWAH**

**Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Delvarina Vandini**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang  
[delvarinavandini@upi.edu](mailto:delvarinavandini@upi.edu)

**Dyah Laksmi Putri**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang  
[dyahlaksmiputri30@upi.edu](mailto:dyahlaksmiputri30@upi.edu)

**Nezar Raksa Wigena**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang  
[nezarwigena@upi.edu](mailto:nezarwigena@upi.edu)

**Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran Komik Digital Anak Sholeh dalam mata pelajaran PAI pada materi dakwah anak kelas V SD. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Design and Development dengan tahapan 1) Identify the problem, 2) Describe the objective, 3) Design & develop the artifact, 4) Test the artifact, 5) Evaluate testing result, 6) Communicating the testing result. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Gudang Kopi 1 Kota Sumedang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik Digital Anak Sholeh mempunyai tingkat keefektifan yang tinggi yaitu dengan perolehan nilai 51 dari 55 atau dengan presentase 92,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik Digital Anak Sholeh ini sangat bisa diterapkan dalam mata pelajaran PAI materi dakwah anak kelas V SD.*

*Kata Kunci: Media, Komik, Digital, Pembelajaran*

**Abstract**

*The purpose of this research is to determine the effectiveness of the Komik Digital Anak Sholeh as a learning tool in Islamic Religious Education for the topic of preaching to elementary school students in grade 5. The research design used in this study is Design and Development with the following stages: 1) Identify the problem, 2) Describe the objective, 3) Design & develop the artifact, 4) Test the artifact, 5) Evaluate testing result, 6) Communicating the testing result. The research subjects were students of grade 5 at SDN Gudang Kopi 1, Sumedang City. The results of this study showed that Komik Digital Anak Sholeh has a high level of effectiveness, with a score of 51 out of 55, or a percentage of 92.7%. It can be concluded that the digital comic media "Anak Sholeh" can be effectively applied as a learning tool for Islamic Religious Education on the topic of preaching to elementary school students in grade 5.*

*Keywords: Media, Comic, Digital, Learning*

## PENDAHULUAN

Anak adalah generasi baru yang akan melanjutkan peran keluarga, agama, bangsa, dan negara di masa depan. Mereka merupakan bagian dari sumber daya manusia yang sangat penting dan menentukan perkembangan suatu negara. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan masyarakat untuk mendidik anak-anak agar memiliki pengetahuan dan kepribadian yang baik. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka, anak-anak harus mendapatkan pendidikan yang memadai agar dapat menjadi penerus bangsa yang bermanfaat dan memiliki akhlak yang baik. Masa kanak-kanak adalah tahap penting dalam proses pembelajaran, sehingga anak-anak perlu diajarkan tentang etika yang baik dan buruk agar dapat menjalani kehidupan sesuai dengan aturan agama dan negara.

Di zaman digitalisasi saat ini, orang-orang sangat bergantung pada kemajuan teknologi yang ada. Tidak hanya teknologi saja yang terkena dampaknya, tapi juga peradaban dan akhlak manusia. Terlihat jelas bahwa dari usia muda sampai tua, khususnya anak-anak, lebih suka menghabiskan waktunya dengan berselancar di sosial media dan internet. Akibat ketergantungan yang tinggi pada sosial media dan internet, anak-anak cenderung menjadi malas, kurang sosial, bahkan terkadang melupakan nilai-nilai sosial, etika, mengikuti budaya luar, lupa akan aturan, adat istiadat, dan akhlak.<sup>1</sup> Hal ini juga membuat anak-anak khususnya anak pada usia Sekolah Dasar menjadi tak acuh terhadap pembelajaran salah satunya yaitu Pendidikan Agama Islam. Anak-anak zaman sekarang lebih suka bermain *game*, dan bermain *handphone* atau *gadget*, hal tersebut yang membuat anak-anak malas dalam belajar. Tapi, kita tidak bisa memaksa apa yang mereka lakukan, kita sebagai orang dewasa dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Pada zaman serba digital ini, terdapat kebiasaan untuk melakukan segala sesuatu secara cepat dan praktis, yang seringkali mengakibatkan pelanggaran aturan dan penelantaran nilai moral. Kecenderungan perilaku instan tersebut menyebabkan dampak negatif pada masyarakat seperti kehilangan nilai-nilai moral dan lain sebagainya.<sup>2</sup> Tuntutan akan kebutuhan seperti pendidikan, sosial, dan ekonomi serta faktor-faktor lainnya mendorong penggunaan gawai pada masa kini. Kemajuan teknologi telah mengubah kebiasaan lama seperti membaca koran dan buku yang kini dapat diakses secara online tanpa perlu menggunakan benda fisik. Perubahan ini memberikan keuntungan dalam hal kemudahan penggunaannya.<sup>3</sup> Anak-anak bukan malas belajar akan tetapi

---

<sup>1</sup> Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., & Hadi, F. L., Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9 No.1 (2022): 102-112.

<sup>2</sup> Aeni, Ani Nur. "Pendidikan Nilai Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 14 (2010): 1–12. [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN\\_DASAR/Nomor\\_14\\_Oktober\\_2010/PENDIDIKAN\\_NILAI\\_DI\\_SEKOLAH\\_DASAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_14_Oktober_2010/PENDIDIKAN_NILAI_DI_SEKOLAH_DASAR.pdf).

<sup>3</sup> Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., & Putri, T. A., Pengembangan Website Carrd sebagai Sarana Dakwah untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah bagi Siswa SMP Kelas VIII, *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)*, (2022): 1-17.

zaman sudah berubah dan berkembang, mereka membutuhkan suasana pembelajaran yang baru. Dengan kita memberikan solusi yang relevan dengan permasalahan zaman sekarang, maka anak-anak pun akan mulai membuka mata dan pikiran mereka. Anak-anak pada tahap perkembangan SD sudah mulai memahami konsep mengenai baik dan buruk, benar dan salah, serta aturan yang harus diikuti. Oleh karena itu, sebagai orang dewasa, perlu memberikan arahan atau bimbingan agar anak dapat mencapai perilaku yang baik. Semakin baik seseorang beragama maka akan mendekati sempurna dalam menyeimbangkan pengetahuan dan moralnya.<sup>4</sup>

Untuk mendukung hal tersebut kita bisa menanamkannya melalui materi dakwah. Dakwah merupakan usaha peningkatan pemahaman keagamaan untuk mengubah pandangan hidup, sikap batin dan perilaku umat yang tidak sesuai dengan ajaran Islam menjadi sesuai dengan tuntutan syariat untuk memperoleh kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. <sup>5</sup> Dakwah harus mengandung dan melibatkan beberapa unsur, yaitu: penyampai pesan (*da'i*), pesan yang disampaikan (*maddah*), penerima pesan (*mad'u*), media dakwah (*wasilah*) dan metode dakwah (*thariqah*).<sup>5</sup> Untuk mengatasi hal tersebut, dalam kegiatan belajar-mengajar, pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami dan menerima pelajaran dengan baik. Pembelajaran tentang akhlak juga perlu disajikan dengan cara yang kreatif dan efektif agar siswa sekolah dasar dapat menyerapnya dengan baik dan dapat mengembangkan minat mereka dalam mencapai tujuan sebagai pendidik, yaitu untuk mendidik siswa dalam ilmu pengetahuan dan akhlak seperti yang dicontohkan oleh Rasulullah dan para sahabat. Namun, penggunaan media yang kurang kreatif dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran dan hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak dapat menyerap pengetahuan dengan optimal.<sup>6</sup>

Dilihat dari pernyataan di atas, penulis menyadari pentingnya media pendidikan yang inovatif dan menarik, seperti komik digital, sebagai media dakwah untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan kecerdasan anak-anak di usia sekolah dasar agar lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan komik digital yang berjudul "Komik Digital Anak Sholeh" atau KODAS sebagai media dakwah untuk siswa kelas 5 SD. Harapannya, penggunaan komik digital ini dapat memberikan inspirasi dan dampak positif bagi pembaca, terutama guru dan orangtua siswa di usia sekolah dasar dalam menggunakan smartphone

---

<sup>4</sup> Aeni, A. N., Pengembangan Model Pembelajaran FAHM Al-Quran pada Perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Meningkatkan Sikap Religius: Studi pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. 2016

<sup>5</sup> Rahmaniyah, A., Kania, D., Nurhamidah, S. D., & Aeni, A. N. Pengembangan E-Book Cerita Bergambar "Kino Dan Kiya Anak Sholeh" Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa SD Kelas 1. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, (2022): 828-837.

<sup>6</sup> Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., & Aeni, A. N., Penggunaan E-Book BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) sebagai Media Dakwah di Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, (2022): 1174-1183.

untuk tujuan yang positif dan bermanfaat. Melalui komik digital ini, siswa dapat belajar banyak hal tentang Islam.

## METODE PENELITIAN

*Design and Development* (D&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Ellis dan Levy metode *Design and Development* (D&D). Terdapat enam rangkaian atau prosedur utama dalam metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba.<sup>7</sup> 12 Model penelitian yang digunakan dalam tahap desain dan pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diintegrasikan dalam enam prosedur metode D&D.<sup>8</sup>

Metode penelitian ini yaitu (D&D) *Design and Development*. (D&D) *Design and Development* atau riset desain dan pengembangan merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk juga alat intruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan oleh Richey dan Klien Penelitian ini dilakukan di SDN Gudang Kopi 1 Jl. Pangeran Santri No. 37, Kotakaler, Kec. Sumedang Selatan, Kab. Sumedang pada Jumat, 10 Maret 2023.<sup>9</sup> Partisipan dalam penelitian ini adalah 9 orang siswa dan guru kelas V. Pemilihan partisipan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pendekatan penelitian, sehingga dapat mencari informasi dengan tepat mengenai apa yang dicari dan diharapkan dari penelitian ini.

Ada enam tahapan yang perlu dilaksanakan dalam model D&D yakni sebagai berikut : 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objective*, 3) *Design & develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate testing result*, 6) *Communicating the testing result* (Ellis, & Levy, 2010). Tahap yang pertama yaitu mengidentifikasi masalah (*Identify the problem*), secara umum yang melatarbelakangi adanya penelitian ini adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai materi dakwah dalam mempelajari dan mengimplementasikan sifat-sifat ketedelanan Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan pada proses belajar kurang tersedianya sumber dan media belajar yang menarik minat belajar siswa. Dalam tahap mendeskripsikan tujuan

---

<sup>7</sup> J. Ellis, T., & Levy, Y., A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference, March*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237> Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)*, (2010): 1-17.

<sup>8</sup> Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N., Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), (2022): 623-631.

<sup>9</sup> Richey, R.C., & Klein, J.D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues* (1st ed.). *Routledge*. <https://doi.org/10.4324/9780203826034>

*(Describe the objective)* penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk sebagai solusi dari permasalahan yang ada yaitu tersedianya media belajar menarik yang dapat digunakan dengan mudah oleh siswa sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran PAI. Sebuah produk berupa komik digital yang interaktif dalam menekankan materi dakwah dengan mengimplementasikan sifat-sifat keteladanan Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam tahap yang paling utama yaitu desain dan pengembangan (*Design & develop the artifact*), peneliti membuat produk KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) yang memuat cerita-cerita mengenai sifat-sifat keteladanan Nabi Muhammad SAW yang patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan fitur berupa gambar, teks dan dilengkapi audio (*podcast*) sebagai tambahan media dakwah yang diharapkan mampu membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam belajar. Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk (*Test the artifact*) dan evaluasi hasil uji coba produk (*Evaluate testing result*). KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) diujicobakan kepada guru dan siswa kelas V SDN Gudang Kopi 1 sebagai pengguna produk. Setelah melakukan uji coba KODAS kepada siswa, tahap selanjutnya yaitu mengevaluasi efektivitas produk. Evaluasi produk dilakukan dengan cara memberikan instrumen penilaian kepada guru untuk mencari informasi tentang kebermanfaatan dan kelayakan produk. Tahap terakhir yaitu mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the testing result*) data dari responden kemudian diolah lalu dianalisis sampai pada tahap menyimpulkan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Hasil penelitian dilaporkan secara tertulis dalam bentuk artikel ilmiah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran terhadap siswa sekolah dasar, serta bagaimana siswa belajar menggunakan media yang baru dan respon mereka terhadap media pembelajaran Komik Digital Anak Sholeh (KODAS) ini. Maka dari penelitian ini penulis membuat sebuah instrumen penilaian yang akan dinilai kelayakannya. Lalu, peneliti memberikan produk terhadap seorang guru SD Kelas 5 SDN Kebon Kopi 1. Peneliti juga meminta penilaian terhadap guru dengan tujuan peneliti dapat melihat dari sudut pandang seorang pendidik. Tabel penilaian dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 1.** Penilaian ahli terhadap produk.

No	Indikator	Rata-rata
Penilaian Media		
1	Apakah media KODAS ini dapat diakses dengan mudah?	4/5
2	Apakah media KODAS ini dapat berfungsi dengan baik?	5/5
3	Dalam tampilan elemen yang digunakan apakah gambar pada komik terlihat senada	4/5
4	Bagaimana pemilihan huruf dan tata letak pada komik sudah tepat?	4/5
5	Apakah media KODAS ini menarik bagi pembelajaran?	5/5
6	Apakah dengan media KODAS pembelajaran akan menjadi lebih efektif?	5/5
Penilaian Materi		
1	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	5/5
2	Apakah tema dan isi materi yang ada dalam produk sudah sesuai?	5/5
3	Apakah podcast dengan tema dan materi yang dibawakan pada produk sesuai?	5/5
4	Bagaimanakah penggunaan bahasa yang terdapat pada produk?	5/5
5	Apakah setelah membaca KODAS dapat meningkatkan pemahaman siswa?	4/5

Berdasarkan hasil instrumen penilaian yang dilakukan oleh guru kelas 5 SDN Gudang Kopi 1, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik Digital Anak Sholeh (KODAS) memperoleh nilai yang cukup tinggi yaitu 51 dari total nilai 55 atau memiliki presentasi sebesar 93%. Dari penilaian ahli yang dilakukan, terdapat beberapa indikator yang dinilai dengan kategori baik hingga sangat baik. Dari penilaian terhadap media, dapat dilihat bahwa media KODAS dapat diakses dengan mudah dan berfungsi dengan baik. Selain itu, gambar pada komik terlihat senada dan pemilihan huruf serta tata letak sudah tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media KODAS memiliki tampilan yang menarik dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran. Sementara itu, penilaian terhadap materi menunjukkan bahwa isi materi mudah dipahami dan sesuai dengan tema yang ada.

Penggunaan bahasa pada produk juga dinilai baik. Namun, meskipun setelah membaca KODAS dapat meningkatkan pemahaman siswa, nilai pada indikator ini masih sedikit lebih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya. Dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KODAS memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penilaian ahli menunjukkan bahwa media KODAS memiliki tampilan yang menarik, mudah diakses, dan berfungsi dengan baik. Selain itu, materi yang disampaikan juga

mudah dipahami dan sesuai dengan tema yang ada. Dengan begitu, penggunaan media KODAS dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Dari angket dengan pertanyaan tersebut diberikan, guru banyak memberikan penilaian di posisi 5 yaitu “Sangat baik”. Dari kriteria; 1) Sangat kurang; 2)Kurang; 3)Cukup ; 4)Baik; 5)Sangat baik. Penilaian yang diperoleh dari wali kelas V terhadap produk yang dibuat oleh peneliti terhadap penilaian pada media dan materi yang terdapat baik pada KODAS ataupun *podcast* mendapatkan hasil “Sangat Baik”. Jadi dapat dibuat kesimpulan bahwa, produk yang peneliti buat sudah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk dapat dijadikan sebagai penunjang media belajar materi dakwah dalam mata pelajaran PAI di kelas V SD.

Pada bagian awal produk KODAS ini terdapat *cover* yang nantinya pembaca bisa melihat beberapa halaman berikutnya yaitu pembaca akan menemukan kata pengantar dan daftar isi, pada bagian daftar isi ini pembaca dapat membaca bagian-bagian dari sub materi. Setelah itu pembaca dapat langsung ke halaman cerita komik, Pembaca akan disuguhkan dengan cerita-cerita menarik mengenai sifat-sifat keteledanan Nabi Muhammad SAW yang disajikan dalam bentuk gambar dan teks yang tampilannya menarik agar diharapkan dapat menarik dan membangkitkan motivasi belajar siswa.



**Gambar 1.** Cover KODAS (Komik Digital Anak Sholeh)

Selain itu juga pembaca bisa mengakses *link podcast* yang sudah tertera pada produk ini, di dalamnya merupakan penguatan materi dari bacaan dalam bentuk cerita komik dan media tambahan dakwah. Selain berupa *link, podcast* ini bisa di *scan* maka tampilan pada hasil barcode yang telah berhasil di *scan* secara otomatis akan menuju pada bagian seluruh episode yang ada pada cerita komik tersebut.

## PODCAST KELUARGA SOMAD



Gambar 2. Link dan Barcode untuk mengakses podcast.



Gambar 3. Podcast Keluarga Somad.

Pendidikan Indonesia saat ini adalah bagaimana mencetak generasi muda yang memahami ilmu yang diajarkan, bukan sekadar pandai mengingat informasi. Siswa dituntut untuk memahami dan dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia yang selama ini berpegang pada buku teks, sudah mulai tergantikan produk-produk digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan pada abad 21 memiliki dampak yang signifikan. Terdapat berbagai macam media pembelajaran dan model pembelajaran baru yang mengaplikasikan teknologi. Kemudahan akses terhadap teknologi ini membuatnya dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk anak-anak dan orang tua dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi. Generasi muda, khususnya usia 5-12 tahun adalah pengguna teknologi terbanyak. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12

tahun dikatakan sebagai generasi *multitasking*.<sup>10</sup> Dilihat dari hal tersebut penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran seharusnya harus segera diimplementasikan agar pendidikan di Indonesia akan terus relevan dengan perkembangan zaman, maka dari itu media pembelajaran KODAS hadir untuk mengatasi salah satu permasalahan tersebut.

## KESIMPULAN

Dakwah ini tentunya menjadi salah satu sorotan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, yang dimana dakwah ini artinya menyampaikan sesuatu yang benar, sesuatu yang harus diteladani dan sesuatu yang patut kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya dalam penyampaian materi ini akan berpengaruh besar terhadap sifat siswa yang masih duduk di jenjang sekolah dasar. Maka dari itu, peneliti berinisiatif untuk mengenalkan Dakwah melalui KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) ini, yang dimana di dalam komik ini dirangkai dengan bahasa dan cerita yang mudah dipahami siswa Sekolah Dasar, tentunya dengan mengangkat kejadian-kejadian sehari-hari. Berdasarkan penelitian di SDN Gudang Kopi 1 penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) untuk siswa kelas V SD dengan materi dakwah, dapat disimpulkan bahwa KODAS ini efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran PAI.

Dengan fitur berupa gambar, teks dan dilengkapi audio (*podcast*) sebagai tambahan media dakwah yang dirasa sudah cukup mampu membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam belajar. Adapun cerita-cerita yang berisikan sifat-sifat keteladanan Nabi Muhammad SAW patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki akhlak terpuji. KODAS ini dapat digunakan oleh semua kalangan siswa SD, baik ketika dalam pembelajaran di kelas maupun di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., & Hadi, F. L. Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, (2022): 102-112.
- Aeni, A. N. Pengembangan Model Pembelajaran FAHM Al-Quran pada Perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Meningkatkan Sikap Religius: Studi pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. 2016.
- Aeni, Ani Nur. "Pendidikan Nilai di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 14 (2010): 1–12. [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN\\_DASAR/Nomor\\_14-Oktober\\_2010/PENDIDIKAN\\_NILAI\\_DI\\_SEKOLAH\\_DASAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_14-Oktober_2010/PENDIDIKAN_NILAI_DI_SEKOLAH_DASAR.pdf).
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., & Putri, T. A. Pengembangan Website Carrd sebagai Sarana Dakwah untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah bagi Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)*. (2022): 1-17.

---

<sup>10</sup> Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. 88–100

Ani Nur Aeni, Delvarina Vandini, Dyah Laksmi Putri, Nezar Raksa Wigena: Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah

J. Ellis, T., & Levy, Y. A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference, March*, (2010): 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>

Megahantara, G. S. Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. . (2017): 88–100

Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., & Aeni, A. N. Penggunaan *E-Book* BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) sebagai Media Dakwah di Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, (2022): 1174-1183.

Rahmaniyah, A., Kania, D., Nurhamidah, S. D., & Aeni, A. N. Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino dan Kiyah Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah untuk Siswa SD Kelas 1. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, (2022): 828-837.

Richey, R.C., & Klein, J.D. (2007). Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues (1st ed.). *Routledge*. <https://doi.org/10.4324/9780203826034>

Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. Pemanfaatan E-TTI sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6 No. 3 (2022)., 623-631.