

Pengaruh Penggunaan Komik Digital terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak

Litsa Nailul Fauziyah

Universitas Islam Cordoba (UIC) Banyuwangi, Indonesia

Corresponding Author:

Litsa Nailul Fauziyah, Universitas Islam Cordoba (UIC) Banyuwangi, Indonesia

Email: litsafauziyah21@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an effect of using digital comics on the learning outcomes of aqidah akhlak. This study uses a quantitative approach with a type of quasi experimental design. The population in this study were all students of MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi in the 2022/2023 academic year and the sampling technique in this study used purposive sampling with a total sample size of 36 respondents taken from class IA and IB students of MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi in the 2022/2023 academic year. Data collection techniques using pretest and posttest results. The data analysis technique used is the Independent Sample t test which utilizes SPSS 25 for windows. Based on the results of data analysis that has been processed with the Independent Sample T test, the sig. result is $0.000 < \alpha 0.05$ with a tcount of 9.833, and ttable 1.688 (N = 36), because tcount > ttable then H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that there is a significant effect on the use of digital comics on the learning outcomes of aqidah akhlak. So it can be concluded that the use of digital comics affects the learning outcomes of aqidah akhlak.

Keywords: Digital Comics, Learning Outcomes, Aqidah Akhlak

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan komik digital terhadap hasil belajar aqidah akhlak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023 dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 36 responden yang diambil dari siswa kelas IA dan IB MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan ialah *Independent Sample t test* yang memanfaatkan SPSS 25 for windows. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diolah dengan *uji Independent Sample T test* diperoleh hasil sig. sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dengan t_{hitung} sebesar 9,833, dan t_{tabel} 1,688 (N=36), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik digital terhadap hasil belajar aqidah akhlak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar aqidah akhlak.

Kata kunci: Komik Digital, Hasil Belajar, Aqidah Akhlaq

PENDAHULUAN

Aqidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam program pendidikan di Madrasah sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum pendidikan dasar berciri khas agama Islam. Mata pelajaran aqidah akhlak merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk

menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam (Susiba, 2020). Aqidah akhlak memfokuskan peserta didiknya agar mampu memahami dan menjaga keimanan secara benar serta mengamalkan pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari (Fahyuni & Fauzi, 2017).

Menurut Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 3 dan Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia agar dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar menggunakan buku-buku pelajaran berupa textbook dan berisikan materi-materi dengan penyampaian masih satu arah yakni berpusat dari guru ke siswa serta bersifat abstrak dan tidak kontekstual. Hal tersebut didukung berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Nurul Islam Purwoyoso dengan hasil problematika yang di alami dalam pembelajaran akidah akhlak di antaranya: problem pada guru, problem dalam pengelolaan kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran serta problem pada peserta didik (Imron, 2019).

Riset berikutnya mendapatkan hasil bahwa terjadinya guru dan tenaga kependidikan lain yang cakap dalam mengelola dan memanfaatkan media pembelajaran dapat mencegah terjadinya aktivitas belajar mengajar yang bersifat verbal karena siswa hanya menerima materi dari informasi yang dilambangkan dengan ceramah guru sebagai sumber belajar tunggal. Akibatnya akan terjadi verbalisme artinya siswa dapat menyebutkan kata-kata, tetapi tidak mengerti arti/maksud kata tersebut. Hal ini sering terbukti setelah guru memberikan penjelasan melalui ceramah kemudian mengajukan pertanyaan, ternyata sebagian besar siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru dengan memuaskan. Hambatan komunikasi tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar yang telah ditetapkan sebelumnya (Munisah, 2020). Oleh karena itu kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran sangat menentukan efektifitas pencapaian hasil belajar (Sutomo, 2018).

Seorang tenaga pendidik memiliki kewajiban untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, dimana siswa yang mengikuti proses belajar dan mengajar tersebut aktif untuk bertanya serta dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki pada diri masing-masing. Cara untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, terdapat beberapa aspek yang turut mempengaruhi diantaranya: pengajaran, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dari perilaku belajar peserta didik, kondisi dan susana belajar yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses belajar dan mengajar itu sendiri (Astuti & Bhakti, 2018).

Media pembelajaran memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan kondisi dan keadaan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik antusias, aktif, dan dapat mengingat materi yang disampaikan pendidik (Sutomo & Sahlan, 2022). Dari adanya keadaan tersebut siswa akan menjadi lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran sehingga mereka dapat mengerti dan memahami apa yang diterangkan oleh guru, dan hasil dari pembelajarannya pun akan bagus dikarenakan peserta didik memahami apa yang

diterangkan oleh gurunya (Haryadi & Al Kansaa, 2021).

Perangkat teknologi saat ini tengah berkembang secara pesat (Ghufron, 2018). Wujud kemajuan teknologi yang merambah di bidang pendidikan terlihat dari banyaknya media ajar digital yang menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Ini menunjukkan bahwa, era konvensional mulai berakhir dan beralih pada era digitalisasi (Purnasari & Sadewo, 2021). Terdapat beberapa kecanggihan teknologi digital seperti mudah bekerja, karena beroperasi secara otomatis, cepat, berkualitas, efektif, efisien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lain (Muhasim, 2017).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan merupakan salah satu alternative untuk mengatasi permasalahan sulitnya penyampaian materi dari guru ke siswa dan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dikemas dalam bentuk media yang menarik. Karna salah satu fungsi dari media yaitu memberikan stimulus dari guru ke siswa dan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan tingkat analisis siswa. Selain itu media yang dikembangkan dan dirancang menggunakan metode pengembangan tertentu akan lebih mudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2020). Salah satu dampak gelombang disruptif khususnya untuk bidang pendidikan diantaranya aplikasi-aplikasi pendidikan yang mobile dan responsive. Selain itu jika kita menelisik pembelajaran abad 21, pendekatan pembelajaran pun berubah dari pendekatan tradisional ke pendekatan pembelajaran berbasis digital. Hal ini tentunya harus di respon pula dengan tersedianya media-media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk peserta didik di sekolah dasar (Nugroho et al., 2022).

Menggunakan media digital berarti membawa sebuah inovasi baru yang mana peserta didik tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru tetapi mereka dapat melihat, mendengar dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan teknologi (Haryadi & Al Kansaa, 2021). Salah-satu media pembelajaran berbasis digital yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran aqidah akhlak yaitu komik digital. Komik merupakan gambar yang memiliki alur cerita yang menarik, yang mudah dimengerti, dan dapat membuat mereka mudah memahami materi yang sulit. Selain itu media pembelajaran berbasis komik juga dapat menumbuhkan karakter disiplin dan bertanggung jawab pada siswa. Kecanggihan teknologi sering digunakan dalam mendesain media pembelajaran, diantaranya yaitu memanfaatkan website pixton ataupun aplikasi untuk mendesain media pembelajaran berupa komik (Saputra et al., 2021). Seperti yang telah dilakukan dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media yang dibuat menggunakan adobe photoshop terlebih dahulu divalidasi oleh validator content dan construct dengan hasil validasi yaitu sebesar 87,02% (sangat baik), kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karna mempunyai hasil validasi yang sangat baik (Minarni, 2020).

Media yang dibuat dikemas dalam bentuk komik digital untuk sekolah dasar kelas 1 dan dapat diakses melalui gadget. Pemanfaatan komik digital melalui gadget karena gadget dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadgetnya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah,

lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asing menikmati gadget yang dimilikinya.

Selain hal tersebut gadget dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan baik seperti untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga, mencari informasi dari berbagai belahan dunia, dan menambah wawasan. Selain itu gadget memudahkan akses informasi, dengan gadget, siswa dapat dengan mudah mengakses sumber daya pembelajaran seperti buku elektronik, video tutorial, dan situs web pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi lebih banyak dan lebih cepat dari sebelumnya. Gadget dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui game edukatif, aplikasi kuis, atau penghargaan virtual. Hal ini dapat membantu siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mempelajari materi baru. Berdasarkan hal tersebut kita bisa memanfaatkan gadget untuk menerapkan komik digital. Komik digital memiliki beberapa keuntungan, seperti dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja tanpa harus memiliki fisik buku komik, dapat dengan mudah dibaca di perangkat seluler, dan seringkali lebih murah daripada membeli buku fisik. Selain itu, beberapa platform komik digital juga menawarkan fitur-fitur seperti penanda halaman, kemampuan untuk memperbesar gambar, dan fitur komentar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran aqidah akhlak yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi, dan siswa dalam mempelajari materi serta orang tua siswa dalam mendampingi anak-anaknya belajar di rumah. Komik yang dikembangkan mempunyai alur cerita tentang kalimat thayyibah (Hamdalah) dengan alur cerita mengadopsi langkah-langkah yang ada pada kurikulum 2013, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023 dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 36 responden yang diambil dari siswa kelas IA dan IB. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil pretest dan posttest. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sampel t-test* dengan bantuan *SPSS 25 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberikan materi menggunakan dua media yang berbeda, dengan mempertimbangan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. Pemberian materi dengan dua media yang berbeda dilakukan pada 2 kelas yakni kelas IA dengan jumlah 18 siswa akan dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan IB dengan jumlah 18 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian ini terdiri dari dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas atau perlakuan dalam penelitian ini adalah media komik digital, sedangkan variabel terikatnya ialah hasil belajar. Setelah proses pembelajaran yang menerapkan media komik digital maka akan diperoleh hasil belajar siswa berupa skor. Hasil tersebut berupa kumpulan data yang didapat setelah masing-masing kelompok diberikan perlakuan, selanjutnya akan digunakan sebagai bahan untuk analisis.

Deskripsi data penelitian dari kedua variabel tersebut akan dinyatakan dalam bentuk

ukuran pemusatan data, antara lain : a) nilai minimum pretest eksperimen sebesar 40, nilai minimum posttest kelas eksperimen sebesar 72, nilai minimum pretest kelas kontrol sebesar 48, nilai minimum posttest kelas kontrol sebesar 56; b) nilai maximum pretest kelas eksperimen sebesar 64, nilai maximum posttest kelas eksperimen sebesar 96, nilai maximum kelas pretest kelas kontrol sebesar 64, nilai maximum posttest kelas kontrol sebesar 72; (c) mean pretest eksperimen sebesar 56,00, mean posttest kelas eksperimen sebesar 84,22, mean pretest kelas kontrol sebesar 55,78, mean posttest kelas kontrol sebesar 63,33; d) std. deviation pretest eksperimen sebesar 5,821, std. deviation posttest kelas eksperimen sebesar 7,574, std. deviation pretest kelas kontrol sebesar 4,647, std. deviation posttest kelas kontrol sebesar 4,802.

Uji normalitas data hasil belajar menggunakan bantuan komputer program SPSS 25 for windows dengan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi (α) 0,05. Adapun hasil uji normalitas diketahui bahwa asumsi normalitas sudah terpenuhi terlihat dari tingkat signifikan pada variabel hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen lebih dari 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan uji *paired sample t-test*. Sebelum dilakukan uji *paired sample t-test*, perlu diketahui uji homogenitas varians. Adapun hasil uji homogenitas ialah tampak nilai signifikan untuk masing-masing variabel lebih dari 5% yang berarti H_0 ditolak yang artinya varians kedua sampel (kelas) adalah homogen, sehingga asumsi *paired sample t-test* terpenuhi.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil t_{hitung} yang diperoleh dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Adapun hasil uji hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Uji *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.202	.082	9.883	34	.000	20.889	2.114	16.593	25.184
	Equal variances not assumed			9.883	28.767	.000	20.889	2.114	16.564	25.213

Sumber Data: Output SPSS versi 25

Hasil analisis menunjukkan jumlah data valid ada 36 terdiri dari 18 siswa pada kelas eksperimen dan 18 siswa pada kelas kontrol. Hasil analisis dengan uji *Independent Sample T test* diperoleh sig. sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dengan t sebesar 9,833, kemudian hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak dimana t_{tabel} 1,688 (N=36), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik digital terhadap hasil belajar aqidah akhlak.

Pengaruh Penggunaan Komik Digital terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi dengan menggunakan sampel sebanyak 36 siswa, sebanyak 18 siswa kelas IA sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa

kelas IB sebagai kelas kontrol. Dengan demikian siswa tersebut merupakan data yang diperkirakan dapat mewakili populasi yang ada. Dari sampel sebanyak 36 siswa akan diperoleh skor hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan selama 2 minggu di MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi pada kelas IA dan kelas IB, dimana peserta didik ditempatkan di kelas secara merata dengan kemampuan yang sama tanpa adanya pengklasifikasian kelas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses penelitian, secara umum komik digital telah memberikan pengaruh dinamika dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses pembelajaran menggunakan komik digital dalam mata pelajaran aqidah akhlak mampu menarik perhatian dan memaksa siswa untuk berfokus pada pembelajaran. Siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi serta lebih aktif pada kegiatan belajar di kelas.

Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T test* diperoleh sig. sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dengan t sebesar 9,833, kemudian hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak dimana t_{tabel} 1,688 (N=36) karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik digital terhadap hasil belajar aqidah akhlak. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, memperjelas bahan pembelajaran, membuat metode pembelajaran lebih bervariasi, dan membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sehingga diharapkan guru bisa memberikan fasilitas berupa media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hasil yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan komik didukung oleh penelitian relevan. Penelitian tersebut dilakukan oleh Fajrin (2015) bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen, sehingga peneliti tersebut menyimpulkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran komik pada siswa SDN 1 Ketinang, Surabaya. Berdasarkan penelitian tersebut, siswa sangat setuju dengan penggunaan komik pada pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Robert Thorndike bekerja sama dengan DC Comics dan Harold Downes (Nurhayati, Aswar, & Arifin, 2018) juga menemukan bahwa komik juga mampu memotivasi anak ketika mereka memperkenalkan buku latihan bahasa menggunakan tokoh Superman di kelasnya. Mereka menemukan bahwa “siswa memiliki ketertarikan yang tidak biasa”. Hal itu menunjukkan bahwa komik mampu membuat anak mengingat pembelajaran yang diberikan di sekolahnya dan mempengaruhi hasil tes. Menurut Hutchinson (McCloud, 2008) bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik dapat membantu memotivasi belajar siswa, sedangkan 79% mengatakan komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, hal tersebut dijadikannya komik sebagai media pembelajaran yang diharapkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Utomo, Yelianti, Muswita, & Wicaksana (2018) memberitahukan bahwa ebook berbasis m-learning dapat dibuka menggunakan android, termasuk komik digital. Banyaknya siswa ataupun mahasiswa yang menggunakan android, mengindikasikan mudahnya akses untuk memperoleh materi pembelajaran. Nilai praktis di dalam komik menjadi salah satu komponen nilai yang dapat mengontrol dan mengatur waktu belajar peserta didik secara efisien (Djamarah & Zain, 2006). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai pengembangan media komik berbasis digital. Siswa semakin mudah mengakses materi ini kapanpun dan di manapun. Selain itu, hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan komik, dihubungkan dengan keunggulan komik yaitu

media belajar visual yang dapat mudah dipahami.

Pada saat penelitian sebelum menggunakan komik digital aqidah akhlak dan diambil data awal prestasi belajar (pretest) nilai rata-rata siswa banyak yang di bawah KKM. Setelah pembelajaran menggunakan komik digital aqidah akhlak dan dilakukan pengambilan data prestasi belajar (posttest) dengan materi pelajaran dan instrumen soal yang sama, diketahui terdapat kenaikan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang signifikan. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dan meningkatkan prestasi belajarnya. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik digital terhadap hasil belajar aqidah akhlak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada pembahasan dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar aqidah akhlak pada siswa kelas I MI Al-Hikmah Songgon Banyuwangi. Hal ini telah dibuktikan dengan Data-data yang telah berhasil dikumpulkan kemudian dianalisa dengan Uji *Independent Sample T test* yang memanfaatkan SPSS 25 for windows. Dari hasil pegujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T test* diperoleh sig. sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dengan t sebesar 9,833, kemudian hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak dimana t_{tabel} 1,688 (N=36), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik digital terhadap hasil belajar aqidah akhlak.

REFERENSI

- Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive learning multimedia based Microsoft excel on the temperature and heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.15294/usej.v7i1.21355>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa.
- Djamarah, B., & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan komik akidah akhlak untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17-26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Ghufron, G. (2018, September). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. In *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* (Vol. 1, No. 1). <https://www.proceeding.unindra.ac.id/>
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4(1). <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/>
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik (Understanding Comics)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

- Minarni. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan Adobe Photoshop Cs6 Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2595–2607. <https://inovasipendidikankimia.ac.id/>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53-77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18(1), 23-32. <https://doi.org/10.47637/elsa.v18i1.231>
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Pengembangan E-Book “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3346-3352. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2719>
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 75-84. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar pendidikan agama islam anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089-3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 4(1), 89-100. <http://journal.rekarta.co.id/>
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Afriska, Y. (2020). Design of English Learning Application for Children Early Childhood. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3(April), 661–665. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.582>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Susiba, S. (2020). Metode Pembelajaran Akidah Akhlak MI/SD. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(1), 55-63. <http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.9004>
- Sutomo, M. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1). <http://dx.doi.org/10.17977/jip.v23i1.10752>
- Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 61-77. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.255>
- Undang-Undang, R. I. (2003). No. 20 Tahun 2003. *Tentang sistem pendidikan nasional*, 9.
- Utomo, A. B., Yelianti, U., & Wicaksana, E. J. (2018). Pengembangan e-book berbasis mobile learning pada mata kuliah struktur tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 93-104. http://dx.doi.org/10.20961/bioedu_kasi-uns.v11i2.23814
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67-78. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v4i2.2582>