

Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah

Hasni Maulidia Hasanah^{1*}, Chika Gianistika², Rendi Atnanto³

PGMI, Institut Agama Islam Rakeyan Santang, Indonesia
e-mail: hasnimaulidia16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karakteristik materi Akidah Akhlak yang cenderung abstrak bagi anak usia sekolah dasar, serta tantangan era digital saat ini di mana generasi Alpha jauh lebih mengandalkan stimulus visual dalam menyerap informasi. Upaya penanaman nilai-nilai luhur seperti kejujuran (as-sidq) dan kerja keras (mujahadah) seringkali menghadapi kendala dan sulit diinternalisasi secara optimal apabila pendidik hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai perencanaan, pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis diskusi kasus, serta evaluasi afektif dalam pemanfaatan media komik digital berjudul Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata di kelas IV MI Al Barokah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data yang melibatkan metode observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru serta peserta didik, dan telaah dokumentasi yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital bergenre slice of life ini terbukti sangat efektif dalam menjembatani pemahaman kognitif sekaligus afektif siswa. Visualisasi narasi kehidupan sehari-hari yang disajikan berhasil mentransformasikan materi keagamaan yang teoretis menjadi kesadaran perilaku nyata, sehingga peserta didik mampu mengaktualisasikan nilai-nilai karakter mulia tersebut dalam habituasi kehidupan sehari-hari di madrasah secara optimal dan berkelanjutan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Akidah Akhlak, Komik Digital, Pupus Putus Sekolah, Generasi Alpha, Madrasah Ibtidaiyah.

Abstract

This study is motivated by the abstract nature of the Akidah Akhlak (Islamic Creed and Ethics) curriculum for primary school students, alongside the challenges of the digital era, where Generation Alpha relies heavily on visual stimuli to process information. Efforts to instill noble values such as honesty (as-sidq) and hard work (mujahadah) often encounter obstacles and struggle to achieve optimal internalization when educators rely solely on monotonous, conventional teaching methods. Consequently, this study aims to provide a comprehensive description of the planning, implementation of case-discussion-based interactive learning, and affective evaluation involved in using the digital comic Pupus Putus Sekolah (authored by Kurnia Harta Winata) in the fourth-grade class at MI Al Barokah. A descriptive qualitative approach was employed, utilizing data collection techniques that included direct observation, in-depth interviews with teachers and students, and a review of relevant documentation. The findings indicate that this "slice-of-life" digital comic is highly effective in bridging students' cognitive and affective understanding. By visualizing everyday life narratives, the comic successfully transforms theoretical religious material into an awareness of tangible behavior, enabling students to embody these noble character values optimally and sustainably within their daily routines at the madrasah.

Keywords: Learning Media, Aqidah Akhlak, Digital Comic, Pupus Putus Sekolah, Generation Alpha, Madrasah Ibtidaiyah.

PENDAHULUAN

Materi Akidah Akhlak memiliki karakteristik yang unik dan fundamental dalam pembentukan kepribadian peserta didik. Konsep nilai akhlak, seperti kejujuran (*as-sidq*) dan pantang menyerah (*mujahadah/istiqamah*), sering kali dirasa terlalu abstrak bagi anak usia dasar jika hanya digambarkan melalui kata-kata verbal. Penyampaian nilai-nilai keagamaan kepada anak usia dasar membutuhkan visualisasi konkret agar konsep keimanan tidak terputus dari pengamalan perilaku sehari-hari. Keterbatasan ruang lingkup buku teks cetak membuat siswa kesulitan membayangkan bagaimana nilai-nilai tersebut harus diterapkan ketika mereka dihadapkan pada realitas sosial yang kompleks di sekitarnya, seperti tekanan teman sebaya (*peer pressure*) untuk berbohong atau kecenderungan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan akademis maupun sosial. Sebagai langkah strategis untuk menjembatani hambatan tersebut, peneliti mengkaji implementasi pergeseran budaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran komik digital Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata di kelas IV MI Al Barokah.

Fenomena pergeseran budaya belajar ini didukung secara valid oleh data statistik berskala global maupun nasional. Laporan global dari (UNICEF, 2023) memetakan bahwa indeks penggunaan internet pada kelompok anak usia sekolah dasar secara global telah menyentuh angka 73%. Namun, di balik tingginya angka akses tersebut, UNICEF memberikan catatan kritis bahwa sekitar 61% anak-anak mengakses internet tanpa mendapatkan pendampingan yang tepat dari orang tua maupun guru, serta diiringi minimnya ketersediaan konten digital yang bermuatan edukatif-moral. Di lingkup nasional, akselerasi paparan digital menunjukkan grafik yang sangat agresif. Berdasarkan data (Badan Pusat Statistik, 2023) serta Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII., 2023), tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19% dari total populasi. Lebih spesifik, paparan internet pada kelompok anak usia 5 hingga 12 tahun mengalami lonjakan tajam hingga mencapai angka 64,5%, di mana sebagian besar anak menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar gawai. Kondisi ini mengonfirmasi secara empiris bahwa lingkungan alami belajar anak zaman sekarang telah berpindah ke ruang digital berbasis visual. Memaksakan metode ceramah konvensional di hadapan siswa yang setiap harinya mengonsumsi konten visual interaktif berkecepatan tinggi adalah sebuah langkah yang tidak lagi relevan.

Tantangan pembentukan karakter di era modern ini dipertegas oleh temuan empiris *Programme for International Student Assessment* (PISA) oleh (OECD, 2023) yang memetakan korelasi kuat antara perilaku digital dan kerentanan psikologis-spiritual pelajar di Indonesia. Di satu sisi, laporan PISA mengungkapkan tingkat ketergantungan digital yang sangat masif, di mana sebanyak 68% siswa Indonesia mengaku merasa sangat cemas dan tidak nyaman jika gawai atau ponsel pintar mereka tidak berada di dekat mereka dalam sehari. Tingginya angka kecemasan digital ini berbanding lurus dengan rendahnya efisiensi pemanfaatan teknologi, di mana PISA mencatat bahwa sekitar 52% siswa di Indonesia mengaku kerap kehilangan konsentrasi dan terdistraksi oleh penggunaan internet serta media sosial saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Dinamika perilaku internet yang tidak terarah ini memberikan gambaran nyata bahwa paparan teknologi digital tingkat lanjut belum diimbangi dengan kesiapan mental dan benteng spiritual yang kokoh pada diri peserta didik.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada rapuhnya aspek implementasi akidah praktis siswa ketika mereka dihadapkan pada realitas kehidupan sehari-hari. Dokumen PISA (OECD, 2023) dalam aspek kesejahteraan siswa (*student well-being*) mengungkapkan bahwa sebanyak 29% pelajar Indonesia merasa sangat cemas, tidak berdaya, dan mudah putus asa setiap kali menemui hambatan atau kegagalan akademis maupun sosial. Lebih lanjut, PISA edisi sebelumnya (OECD, 2019) mencatat indeks kepuasan hidup (*life satisfaction*) pelajar Indonesia berada pada titik kritis, di mana terdapat 19% anak yang secara terbuka menyatakan merasa tidak puas dan tidak bahagia dengan kehidupan yang mereka jalani saat ini. Dalam sudut pandang teologis-spiritual, rendahnya daya tahan batin (*resilience*) serta tingginya ketidakbahagiaan ini merupakan indikator kuat atas lemahnya internalisasi sifat syukur atas nikmat Allah SWT dan belum mengakarnya pemahaman tauhid yang benar mengenai konsep jujur dan pantang menyerah. Keagamaan yang disampaikan di sekolah kerap kali baru menyentuh tingkat ingatan teoretis, sehingga ketika anak terpa arus informasi internet yang bebas atau konflik sosial yang berat, mereka kehilangan jangkar spiritual untuk bersabar, teguh hati (*istiqamah*), dan berempati.

Transformasi materi akidah akhlak ke dalam platform media digital interaktif menjadi jalan keluar logis untuk menyelaraskan metode mengajar guru dengan gaya belajar kontemporer peserta didik Generasi Alpha. Pentingnya rekonstruksi media ini diperkuat oleh sudut pandang sosiologis-demografis

mengenai pergeseran karakteristik peserta didik era modern. Anak-anak yang saat ini duduk di bangku kelas IV Madrasah Ibtidaiyah merupakan bagian integral dari Generasi Alpha kelompok demografis yang lahir antara tahun 2010 hingga 2025 yang tumbuh berdampingan secara organik dengan teknologi digital sejak usia dini (McCrindle & Fell, 2020), (Hamidah, 2026), (Gunawan, 2026), (Abdillah, 2026). Mereka adalah generasi yang menyerap informasi jauh lebih efektif melalui stimulasi media visual yang dinamis, interaktif, dan bergerak, ketimbang narasi teks linier-konvensional yang kaku.

Penelitian mengenai pemanfaatan media visual dalam pendidikan Islam telah banyak dieksplorasi, salah satunya oleh (Zahro, 2025) yang meneliti komik digital *Pupus Putus Sekolah* melalui kajian pustaka dan menyimpulkan bahwa *Webtoon Pupus Putus Sekolah* karya Kurnia Harta Winata menjadi contoh karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga sarat nilai-nilai kehidupan, menggambarkan tokoh anak bernama *Pupus* yang mengalami berbagai tantangan hidup setelah berhenti sekolah serta mengonfirmasi bahwa analisis nilai pendidikan atau moral dalam cerita tersebut menunjukkan adanya pesan-pesan positif terkait etika sosial, tanggung jawab, dan keteladanan karakter bagi pembaca. Penguatan mengenai muatan nilai tersebut juga dipertegas oleh (Ningsih et al, 2025) melalui kajian mereka, di mana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa representasi nilai-nilai moral dalam komik digital ini sarat akan muatan akhlak terpuji yang sejalan dengan prinsip ajaran Islam, menjadikannya media alternatif yang efektif dalam menanamkan nilai religius dan etika sosial bagi pembaca.

Meskipun demikian, berbagai penelitian terdahulu tersebut masih terbatas pada analisis isi pesan secara tekstual dan belum menguji penerapannya secara langsung di dalam kelas. Berbeda dengan studi-studi tersebut, penelitian ini berfokus langsung pada implementasi penggunaan komik digital *Pupus Putus Sekolah* karya Kurnia Harta Winata pada pembelajaran *Akidah Akhlak* kelas IV di MI Al Barokah. Implementasi ini dilakukan secara nyata di ruang kelas untuk mengatasi kendala abstraknya materi keagamaan, dengan menitikberatkan pada tahapan praktis yang meliputi perencanaan perangkat pembelajaran, pelaksanaan proses belajar mengajar yang interaktif menggunakan metode diskusi kasus berdasarkan alur cerita komik, hingga evaluasi afektif untuk melihat perubahan perilaku nyata siswa. Melalui fokus implementasi ini, pemanfaatan komik digital tidak hanya berhenti sebagai bahan bacaan, tetapi benar-benar diaplikasikan secara sistematis guna menginternalisasikan nilai kejujuran (*as-sidq*) dan pantang menyerah (*mujahadah*) bagi peserta didik Generasi Alpha.

Sebagai solusi nyata untuk melengkapi pengajaran teoretis tersebut, peneliti mengkaji penggunaan komik digital *Pupus Putus Sekolah* karya Kurnia Harta Winata yang dikemas melalui pendekatan *slice of life* atau potongan cerita kehidupan sehari-hari. Komik ini menghadirkan narasi cerita yang jujur, membumi, dan memotret realitas kehidupan anak-anak dengan segala kompleksitasnya tanpa dramaturgi yang berlebihan. Melalui tahapan yang sistematis meliputi perencanaan perangkat pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran interaktif berbasis diskusi kasus, hingga evaluasi afektif komik ini mengubah dogma moral yang kaku menjadi jembatan visual konkret. Hal ini memicu daya proyeksi diri siswa, sehingga mereka tidak sekadar tahu mana yang benar dan salah, melainkan terdorong untuk mengevaluasi diri serta mengaktualisasikan akhlak mulia berupa kejujuran (*as-sidq*) dan kerja keras (*mujahadah*) dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan seluruh landasan pemikiran, data statistik, dan tinjauan teoretis tersebut, maka penelitian ini diangkat dengan judul: “Implementasi Penggunaan Komik Digital *Pupus Putus Sekolah* dalam Pembelajaran *Akidah Akhlak* Kelas IV MI Al Barokah.”

TINJAUAN LITERATUR

Belajar

Menurut Gagne dikutip (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Ulfah, 2023) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Supriatna, 2026), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Ulfah, 2025) bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Media Pembelajaran

Menurut Lamatenggo dalam (Hoerudin, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Puspita, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Hoerudin, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Hoerudin, 2017) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Hasil Belajar

Menurut Slameto dikutip (Supriatna, 2025) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik sebagai akibat proses pendidikan dan pengajaran yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Sudjana dikutip (Ulfah, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, yang dapat diamati dan diukur dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Arifin dikutip (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat diketahui dan dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang tampak secara nyata. Adapun Nurhadi dikutip (Hoerudin, 2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pengakuan terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya, baik melalui tes tertulis maupun observasi langsung.

Berdasarkan berbagai pendapat dari ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran atau pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diamati dan diukur secara nyata. Selain itu, hasil belajar juga menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, baik melalui pengamatan langsung maupun penilaian tertulis. Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang berlangsung.

Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Keislaman

Menurut Abdullah dikutip (Erriyana, 2026) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Keislaman adalah proses pembelajaran yang menanamkan dan mengintegrasikan ajaran dan nilai-nilai Islam ke dalam setiap aspek kegiatan belajar, sehingga peserta didik mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Sulaiman dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Keislaman merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penanaman nilai-nilai etika, moral, dan spiritual Islam sebagai landasan dalam proses belajar mengajar untuk membentuk karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa.

Menurut Mulyana dikutip (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Keislaman adalah proses pendidikan yang memfokuskan pada penanaman dan pengamalan nilai-nilai inti ajaran Islam seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang, dan tanggung jawab dalam aktivitas belajar dan kehidupan peserta didik. Adapun menurut Syahroni dikutip (Awaludin, 2023) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Keislaman adalah strategi pembelajaran yang

mengintegrasikan ajaran dan nilai-nilai Islam ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan beriman sesuai ajaran Islam.

Berdasarkan berbagai pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Keislaman adalah pendekatan pendidikan yang menanamkan, mengintegrasikan, dan mengamalkan ajaran serta nilai-nilai Islam seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang, dan tanggung jawab dalam proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam, sehingga mereka mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Akidah Akhlak

Menurut Ibnu Miskawaih dikutip (Salafuddin, 2025) menjelaskan bahwa Akhlak adalah sifat-sifat pribadi yang tertanam dalam hati dan menjadi dasar perilaku seseorang secara konsisten. Adapun Malik Fadjar dikutip (Hoerudin, 2024) menjelaskan bahwa Akhlak adalah karakter moral yang mencerminkan kepribadian seorang individu dalam berinteraksi dengan sesama dan lingkungannya.

Menurut Muhammad Thahir dikutip (Daryaman, 2024) menjelaskan bahwa Akhlak adalah sifat-sifat mulia yang terpatrit dalam hati dan terwujud dalam tindakan sehari-hari yang mencerminkan moralitas dan etika. Adapun Hamka dikutip (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa Akidah adalah kepercayaan yang menjwai hati dan menjadi dasar serta pondasi seluruh kehidupan seorang Muslim

Secara umum, Akidah merupakan dasar keimanan, sedangkan Akhlak adalah manifestasi dari keimanan tersebut dalam tindakan dan perilaku nyata. Keduanya saling berkaitan dan penting dalam membentuk kepribadian Muslim yang utuh dan berakhlak mulia.

METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2026) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Ulfah, 2026) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Kartika, 2026) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Adapun Notoatmodjo dikutip (Erliyana, 2025) mendefinisikan metode penelitian sebagai suatu cara atau jalan yang ditempuh untuk memperoleh kebenaran ilmiah melalui serangkaian proses pengumpulan, pengolahan, serta analisis data.

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Al Barokah Kotabaru, Kabupaten Karawang, Jawa Barat, dengan subjek siswa kelas 4A pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Lokasi ini dipilih karena relevan dengan fokus riset mengenai implementasi media pembelajaran komik digital Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (Kartika, 2025), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2025) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Arifudin, 2024) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Kartika, 2024) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus

Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Sari, 2024).

Bungin dikutip (Indiati, 2023) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu model atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Tanjung, 2023).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Simbolon, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Aminulloh, 2023) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah.

Lebih lanjut Amir Hamzah dikutip (Pikri, 2022) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Akhira, 2022). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Taufiq, 2022). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Heryati, 2022).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Khaerunnisa, 2022). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Azizah, 2022) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Yuliani, 2022) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu Implementasi Penggunaan Komik Digital Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MI Al-Barokah.

Moleong dikutip (Sudrajat, 2021) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Afia, 2020) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Hoerudin, 2019), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Engkus, 2019) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Hoerudin, 2013) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi partisipan pasif menunjukkan bahwa proses penerapan media komik digital Pupus Putus Sekolah di kelas IV MI Al Barokah berlangsung secara aktif, terarah, dan sangat menarik perhatian siswa. Pada tahap awal kegiatan, para peserta didik tampak begitu antusias menyimak alur cerita visual yang disajikan melalui gawai maupun proyektor kelas, terutama ketika mengamati adegan-adegan krusial saat tokoh utama menghadapi berbagai konflik moral yang dekat dengan kehidupan keseharian mereka. Guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak berperan aktif dalam membimbing jalannya literasi visual ini, memastikan setiap anak memahami pesan moral yang terkandung di dalam cerita, serta mengaitkannya langsung dengan materi akhlak terpuji. Melalui pendekatan ini, suasana kelas yang biasanya kaku dan didominasi metode ceramah konvensional berhasil dicairkan menjadi ruang belajar yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Berikut adalah rekapitulasi fokus observasi yang teramati secara langsung selama proses penerapan berlangsung di dalam kelas:

Tabel 1. Rekapitulasi Fokus Observasi

No	Fokus Observasi	Indikator Perilaku Siswa	Temuan Lapangan	Catatan Kontekstual
1.	Antusiasme dan Keterlibatan Membaca	Siswa menyimak teks dan ilustrasi komik dengan penuh perhatian.	Sebagian besar siswa fokus membaca komik digital, aktif bertanya mengenai alur cerita, dan menunjukkan ketertarikan visual.	Pembelajaran berlangsung interaktif serta memperkaya variasi metode penyampaian di kelas.
2.	Respon Emosional terhadap Tokoh	Siswa menunjukkan empati atau reaksi spontan saat tokoh menghadapi masalah.	Siswa tampak tegang saat tokoh mengalami kesulitan dan merasa lega ketika tokoh berbuat jujur atau bangkit kembali.	Alur cerita berhasil menyentuh aspek afektif siswa secara langsung di dalam kelas.
3.	Bimbingan dan Arahan Guru	Guru mengaitkan isi cerita komik dengan materi Akidah Akhlak.	Guru memberikan penguatan secara berkala, membimbing diskusi	Interaksi dua arah antara guru dan siswa terjalin efektif selama proses pembelajaran.

			kelompok, dan meluruskan pemahaman siswa.	
--	--	--	---	--

Penerapan media komik digital Pupus Putus Sekolah terbukti efektif bukan sekadar sebagai bahan bacaan visual, melainkan sebagai ruang simulasi moral interaktif yang membuat pesan keagamaan lebih mudah dicerna, dihayati, dan diaplikasikan oleh siswa kelas IV. Tingginya antusiasme dan respons emosional membuat siswa terlibat aktif secara kognitif maupun afektif dalam memahami dilema moral tokoh utama.

Selain itu, media ini memperkuat peran pedagogis guru dengan membantu mereka memanfaatkan antusiasme siswa untuk memantik diskusi terbuka dan memberikan pengarahan secara kontekstual. Sinergi antara visualisasi cerita, keterlibatan emosional siswa, dan bimbingan guru menciptakan suasana kelas yang komunikatif serta menjadi fondasi penting dalam menginternalisasi nilai kejujuran (*as-sidq*) dan pantang menyerah (*mujahadah*).

Penerapan media komik digital Pupus Putus Sekolah terbukti berhasil mentransformasikan nilai teoretis kejujuran (*as-sidq*) dan kerja keras (*mujahadah*) menjadi kesadaran moral yang nyata pada diri siswa. Melalui figur keteladanan fiktif yang kontekstual, siswa menunjukkan perubahan perilaku positif dalam keseharian di madrasah, seperti keberanian mengakui kesalahan tanpa berbohong serta memiliki ketahanan mental dan ketekunan yang lebih baik dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit. Berikut adalah rekapitulasi temuan terkait perubahan perilaku nyata peserta didik di madrasah:

Tabel 2. Rekapitulasi Perubahan Perilaku Siswa

No	Fokus Temuan Lapangan	Indikator Perilaku Siswa	Hasil Observasi Wawancara	Makna Analitis
1.	Implementasi Nilai Kejujuran (<i>As-Sidq</i>)	Keberanian mengakui kesalahan dan bersikap jujur dalam keseharian.	Siswa mulai meniru sikap tokoh utama untuk jujur ketika melakukan kesalahan di kelas atau mengerjakan tugas.	Media komik digital membantu mengubah pemahaman teori kejujuran menjadi dorongan moral yang aplikatif.
2.	Implementasi Nilai Kegigihan (<i>Mujahadah</i>)	Ketahanan mental dan semangat tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan belajar.	Siswa menunjukkan ketekunan yang lebih baik dan tidak langsung mengeluh ketika dihadapkan pada tugas yang sulit.	Alur perjuangan tokoh dalam cerita berhasil memotivasi siswa untuk memiliki mental yang lebih ulet.

Keberhasilan penanaman karakter tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan media pembelajaran menyentuh aspek afektif dan kesadaran batin siswa. Melalui kisah yang relevan dengan keseharian, komik digital Pupus Putus Sekolah terbukti efektif menjadi instrumen afektif yang menjembatani pengetahuan moral kognitif dengan pembiasaan sikap positif di lingkungan madrasah.

Berdasarkan verifikasi dan triangulasi data yang mencakup observasi proses pembelajaran, pengamatan pengalaman nilai kejujuran (*as-sidq*) dan kerja keras/*mujahadah*, serta wawancara mendalam dengan guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik digital ini berjalan secara interaktif, lancar, dan aplikatif. Media ini tidak hanya memperkaya variasi metode pengajaran guru, tetapi juga berhasil mengubah pemahaman teoretis menjadi pembiasaan perilaku nyata yang mendukung pembinaan akhlak siswa di madrasah.

Pembahasan

Pada bagian ini diuraikan pembahasan dari temuan-temuan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya dengan mengintegrasikannya ke dalam kumpulan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Pembahasan difokuskan pada proses penerapan komik digital Pupus Putus Sekolah dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MI Al Barokah ke dalam dua aspek utama internalisasi akhlak:

1. Internalisasi Nilai Kejujuran (As-Sidq)

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, wawancara mendalam, serta telaah dokumentasi di lapangan, proses implementasi penanaman nilai kejujuran (as-sidq) melalui pemanfaatan media komik digital Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata menunjukkan hasil yang empiris dan mendalam pada struktur afektif peserta didik kelas IV MI Al Barokah. Rangkaian temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media visual berbasis naratif lokal menurut Hartawinata dikutip (Hoerudin, 2026) berfungsi sebagai katalisator psikopedagogis yang mampu mentransformasikan materi keagamaan yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi anak usia madrasah. Sebagaimana ditegaskan oleh para teoretikus pendidikan Islam dan psikologi perkembangan, pembentukan karakter tidak akan efektif jika hanya disampaikan melalui doktrin satu arah, melainkan membutuhkan jembatan peraga yang menyentuh dimensi kognitif sekaligus afektif peserta didik secara simultan guna membangun internalisasi nilai yang mengakar kuat di dalam jiwa mereka (Daradjat, 2021), (Nata, 2019), (Mulyanto, 2026), (Andrivat, 2025).

Dalam temuan observasi kelas, ketika komik digital diimplementasikan secara langsung, peserta didik menunjukkan tingkat atensi dan antusiasme visual yang sangat tinggi. Tingginya keterlibatan sensorik ini membuktikan bahwa karakteristik psikologis peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada rentang usia 9 hingga 10 tahun dan tengah mendominasi fase operasional konkret sangat bergantung pada stimulasi visual dan ilustrasi gambar nyata untuk mampu mencerna nilai-nilai moral yang kompleks sebagaimana menurut Piaget dalam (Hoerudin, 2025). Siswa tidak lagi merasa jenuh sebagaimana lazimnya metode ceramah teoretis, melainkan terhanyut secara total dalam dinamika alur cerita, sehingga suasana pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif dan memotivasi keaktifan belajar secara kolektif (Arsyad, 2019).

Secara spesifik, lembar pengamatan lapangan mencatat bahwa adegan krusial saat tokoh Pupus tidak sengaja memecahkan teko keramik milik profesor berhasil menyedot konsentrasi siswa secara total. Hal ini sejalan dengan teori pemusatan atensi visual dalam psikologi kognitif, di mana objek gambar bergerak atau ilustrasi komik yang ekspresif memiliki daya tarik magnetis yang sangat kuat untuk mengikat fokus anak-anak pada detik-detik krusial penyampaian pesan moral (Arsyad, 2019). Ilustrasi visual yang menggambarkan pergulatan batin Pupus antara menyembunyikan kesalahan atau memilih jalan kejujuran terbukti sukses memicu empati kognitif peserta didik, membuat mereka seolah-olah ikut merasakan ketegangan psikologis sebelum mengambil keputusan moral yang terpuji (Nata, 2019).

Perubahan ekspresi dan gestur siswa saat profesor merespons pengakuan jujur Pupus dengan pendekatan bijaksana yakni mengajak melihat tempat pembuatan keramik alih-alih menghukum secara represif menandakan terjadinya proses internalisasi nilai secara emosional. Mereka belajar secara langsung bahwa figur otoritas pendidik dapat menjadi mitra dialog yang menyejukkan jiwa dan membimbing penyelesaian masalah (Daradjat, 2021). Temuan ini memperkuat Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura dikutip (Hoerudin, 2023), di mana anak-anak merekam pola penyelesaian masalah yang adaptif dari model atau figur yang mereka saksikan di lingkungan sekitarnya. Ketika model di dalam cerita menunjukkan bahwa kesalahan diselesaikan melalui konfirmasi jujur, memori afektif siswa merekam pola tersebut sebagai acuan perilaku di dunia nyata serta menumbuhkan keberanian moral untuk menjunjung tinggi nilai kebenaran (Hurlock, 2018).

Dari hasil wawancara dengan guru pengampu, kehadiran komik digital ini berhasil menjembatani kendala abstraknya materi keagamaan, di mana nilai as-sidq yang sebelumnya dianggap sebagai teks hafalan kini terwujud nyata melalui teladan visual yang mudah dicerna (Sanjaya, 2016). Penggambaran latar tempat pembuatan keramik secara visual juga memperluas cakrawala berpikir siswa bahwa kesalahan material dapat ditebus melalui kerja keras dan komitmen untuk memperbaiki keadaan, memadukan nilai kejujuran (as-sidq) dengan etos kerja (mujahadah) dalam satu kesatuan utuh pembelajaran Akidah Akhlak (Awaludin, 2023). Hal ini dikonfirmasi pula melalui respon peserta didik

yang menyatakan bahwa kisah tersebut menumbuhkan rasa tanggung jawab pribadi dan mengikis kecenderungan berbohong ketika menghadapi situasi pelik di madrasah maupun di rumah.

2. Internalisasi Nilai Kegigihan dan Kerja Keras (Mujahadah)

Berdasarkan hasil pengamatan dan telaah dokumentasi di lapangan, proses penanaman nilai kegigihan, etos kerja, dan sikap pantang menyerah (mujahadah) melalui komik digital Pupus Putus Sekolah terbukti menunjukkan hasil yang empiris dan mendalam pada perilaku peserta didik. Rangkaian temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media komik digital bertindak sebagai instrumen psikopedagogis yang efektif dalam menstimulasi daya juang, ketahanan mental, serta orientasi pemecahan masalah secara mandiri pada anak usia madrasah.

Catatan observasi kelas dan analisis portofolio menunjukkan bahwa stimulasi visual yang berkesinambungan mampu membangun jembatan kognitif yang kuat, mengubah materi belajar yang semula dirasa berat menjadi tantangan yang menyenangkan, serta menumbuhkan budaya belajar mandiri (Arsyad, 2021). Narasi faktual mengenai perjuangan hidup tokoh Pupus khususnya saat menghadapi instruksi mandiri mencatat daftar belanjaan, mengeksplorasi sumber belajar digital, hingga menghadapi tekanan mental dari koki yang disiplin dan galak dalam pelatihan memasak bubur berhasil menggugah empati dan memicu semangat kompetitif positif di dalam diri siswa.

Rentetan kegagalan teknis beruntun yang dialami tokoh Pupus di dapur menyampaikan pesan moral bahwa proses menuju keberhasilan selalu melewati fase trial and error yang menguji kesabaran. Visualisasi kegagalan dan teguran keras ini mengajarkan bahwa hasil yang tidak sesuai harapan bukanlah akhir segalanya, melainkan bagian integral dari proses transformasi penguasaan keterampilan (Mubarak & Jaih, 2023). Keteguhan hati tokoh Pupus yang tetap konsisten di tengah cuaca buruk dan tekanan psikologis berhasil menyentuh aspek afektif siswa, membuktikan bahwa rintangan dapat dikalahkan apabila seseorang memiliki komitmen dan daya juang yang tidak pernah padam (Nata, 2019).

Puncak cerita ketika Pupus mengambil alih tanggung jawab meracik bubur secara mandiri saat profesor jatuh sakit menjadi titik balik emosional yang menyadarkan peserta didik bahwa proses belajar pada akhirnya menuntut kemandirian mutlak untuk berdiri di atas kaki sendiri dalam situasi krisis (Dahar, 2006). Hal ini tercermin nyata di dalam kelas ketika siswa dihadapkan pada soal evaluasi berderajat kesulitan tinggi; alih-alih menyerah atau bergantung pada orang lain, mereka memecahkan persoalan secara mandiri dengan mengarahkan ketahanan mental terbaiknya. Perubahan perilaku ini merupakan manifestasi nyata internalisasi nilai mujahadah, di mana anak-anak meninggalkan mentalitas instan menuju budaya usaha mandiri yang ulet dan bertanggung jawab penuh (Lickona & Thomas, 2018).

Hasil wawancara mendalam dengan peserta didik semakin memperkuat temuan tersebut, di mana para siswa mengungkapkan bahwa kisah hidup Pupus memberikan inspirasi nyata untuk tidak mudah berputus asa saat menghadapi kesulitan belajar yang rumit. Integrasi media komik digital ini terbukti berhasil mewujudkan pembentukan karakter fungsional yang aplikatif, di mana nilai-nilai luhur keagamaan tidak hanya berhenti sebagai bahan hafalan ujian di atas kertas, melainkan menjelma menjadi kebiasaan hidup dan kepribadian utuh dalam dinamika keseharian peserta didik di madrasah.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai pemanfaatan media komik digital Pupus Putus Sekolah dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IV MI Al Barokah, disimpulkan bahwa penerapan media ini berjalan lancar dan interaktif, sehingga mampu mendobrak kejenuhan metode konvensional. Kehadiran ilustrasi visual yang kontekstual berhasil meningkatkan antusiasme siswa serta mengoptimalkan peran guru dalam menciptakan suasana kelas yang komunikatif. Selain itu, pemanfaatan media literasi visual ini terbukti signifikan dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter luhur, yang ditandai dengan perubahan perilaku nyata berupa keberanian mengakui kesalahan (as-sidq) serta peningkatan ketahanan mental dan ketekunan saat menghadapi tugas sulit (mujahadah). Melalui hasil triangulasi data yang kredibel dan konsisten, media komik digital ini terbukti efektif, relevan, dan aplikatif sebagai instrumen pedagogis dalam pembinaan akhlak mulia di madrasah.

Sejalan dengan kesimpulan tersebut, disampaikan beberapa saran konstruktif. Bagi guru mata pelajaran Akidah Akhlak, diharapkan dapat terus mengeksplorasi dan memanfaatkan variasi media pembelajaran berbasis visual atau digital guna menciptakan iklim kelas yang lebih menyenangkan dan

dinamis. Bagi pihak madrasah, hendaknya memberikan dukungan penuh serta fasilitas yang memadai agar para pendidik dapat terus berinovasi dalam merancang media digital demi meningkatkan mutu pendidikan dan pembentukan karakter peserta didik secara berkelanjutan. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian kualitatif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan empiris, referensi awal, atau bahan perbandingan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran yang lebih luas pada materi keagamaan Islam maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Afia, S. U. M. (2020). Evaluasi Sistem Manajemen Informasi Objek Pajak dalam Pemungutan PBB-P2 di Badan Pendapatan Daerah Kota Bekasi. *Jurnal Birokrasi & Pemerintahan Daerah*, 2(2), 99–109.
- Akhira, A. (2022). Fungsi legislatif dalam kebijakan refocusing anggaran di Kabupaten Bandung Tahun 2020-2021. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(1), 367–380.
- Aminulloh, M. R. (2023). Analisis Bibliometrik Penerapan Educational Policy Implementation terhadap Merdeka Belajar–Kampus Merdeka. *Ministrate: Jurnal Birokrasi dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 126–145.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- APJII. (2023). *Penetrasi Internet Indonesia*. Jakarta: APJII.
- Arifudin, O. (2023). Strategi Dosen Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis Media Sosial. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 2(2), 221–235.
- Arifudin, O. (2024). Peran Manajemen Risiko Berbasis Syariah Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Dan Kompetensi Karyawan. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 3(2), 145–160.
- Arifudin, O. (2025). Pengaruh Islamic Branding Dan Kualitas Pelayanan Akademik Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pengguna Jasa Pendidikan. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 4(1), 115–130.
- Arifudin, O. (2026). Pelatihan Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Untuk Luaran Hasil Perkuliahan Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Indonesia. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 5(1), 164–172.
- Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2021). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu*, 1(3), 257–269.
- Azizah, N. (2022). Efektivitas pelayanan publik berbasis teknologi informasi di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Karawang. *Distingsi: Journal of Digital Society*, 1(1), 1–11.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*. Jakarta: BPS.
- Dahar, R. W. (2006). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Daradjat. (2021). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryaman, D. (2024). Implementation of Character Education in Madrasah Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 2(4), 35–46.
- Engkus. (2019). Supervision and Control of The Government Internal Supervisory Apparatus in The Implementation of Regional Autonomy. *International Journal of Science and Society (IJSOC)*, 1(1), 56–69.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Gunawan, H. (2026). Formulation of an Integrative-Transformative Indonesian Language Curriculum Model for Phase F Based on Civic-Religious Values. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan*

- Agama dan Keagamaan*, 24(2), 366–386.
- Hamidah, H. (2026). Digital Literacy and The Quality of Students' Democratic Participation: A Synthesis of Empirical Evidence in Pancasila Education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 4(3), 10–21.
- Heryati, Y. (2022). The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools. *Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century*.
- Hoerudin, C. W. (2013). *Pengembangan Karakter Melalui Teks Wacana Sastra pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding PG PAUD FKIP Uninus.
- Hoerudin, C. W. (2017). Model Kebahasaan Berkarakter dalam Mengembangkan Aspek Nilai, Agama, dan Moral Anak Usia Dini. *Educhild Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–12.
- Hoerudin, C. W. (2019). Evaluation of new student admission policy based on zonation system in Bandung City. *JISPO Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 9(2), 351–361.
- Hoerudin, C. W. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA ANAK MELALUI PENDEKATAN STUDENT CENTERED LEARNING. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 1(2), 128–136.
- Hoerudin, C. W. (2021). Dinamika Sistem Kebijakan Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Kelas. *PAPATUNG: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik*, 4(3), 20–29.
- Hoerudin, C. W. (2022). Media pembelajaran berbasis digital multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Insan Kamil: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Hoerudin, C. W. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Akademik. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 2(2), 193–205.
- Hoerudin, C. W. (2024). Management of implementing Indonesian language learning based on the blended learning model in Islamic higher education. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 77–87.
- Hoerudin, C. W. (2025). The Role of Learning Bahasa Indonesia as a General Subject in Shaping Students' Character and National Identity. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 4(1), 34–41.
- Hoerudin, C. W. (2026). *Penyusunan bahan ajar berbasis AI*. Bandung: PT. Arr Rad Pratama.
- Hurlock, E. B. (2018). *Perkembangan Anak Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Erlangga.
- Indiati, I. (2023). Optimization of E-Government through information technology management. *Ministrate: Jurnal Birokrasi dan Pemerintahan Daerah*, 5(3), 374–383.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 357–370.
- Kartika, I. (2024). Manajemen Strategi Berbasis Syariah Dalam Meningkatkan Kinerja Tenaga Kependidikan. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 3(1), 128–144.
- Kartika, I. (2025). Strategi Komunikasi Pemasaran Digital Berbasis Syariah Dengan Memanfaatkan Konten Edukatif Islami Dalam Promosi Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 4(2), 131–147.
- Kartika, I. (2026). Peran Rekrutmen Dengan Integrasi Nilai-Nilai Syariah Dalam Meningkatkan Integritas Dan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 5(1), 191–207.
- Khaerunnisa, F. (2022). Pengelolaan kendaraan dinas dalam mewujudkan tertib administrasi pada Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Bogor. *Ministrate: Jurnal Birokrasi dan Pemerintahan Daerah*, 4(2), 2714–8130.
- Lickona & Thomas. (2018). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Jakarta: Amzah.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- McCrindle & Fell. (2020). *Generation Alpha: Understanding Our Children and the Help Them Shape the Future*. McCrindle Research Pty Ltd.

- Mubarok & Jaih. (2023). *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam Kontemporer*. Jakarta : Amzah.
- Mulyanto, A. (2026). *Sidik jari linguistik: Integrasi linguistik forensik, Wu Xing, dan kearifan lokal dalam profiling karakter*. Bandung: PT. Arr Rad Pratama.
- Nata. (2019). *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ningsih et al. (2025). Representasi Nilai-Nilai Moral dalam Komik Digital: Studi pada Webtoon Pupas Putus Sekolah dalam Perspektif Islam. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(3), 1418–1428.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume III): What school life means for students' lives*. OECD Publishing.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I & II): The State of Learning and Student Well-Being*. OECD Publishing.
- Pikri, F. (2022). Policy Implementation in Preventing Plagiarism in Students in the Digital Age. *Iapa Proceedings Conference*, 234–242.
- Puspita, R. D. (2020). Integrating Thematic Instruction Using Webbed Curricula Model to Improve Students' Reading Comprehension on Informational Text. *Anatolian Journal of Education*, 5(2), 1–18.
- Salafuddin, A. (2025). Implementation of Waqf for Cooperative Economic Development: Case Study of Primkop Kartika Ardagusema Cooperative. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 30–36.
- Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, A. L. (2024). Information Access and Social Inequality: Economic Impacts of Digital Resource Availability in Public Libraries. *Library Progress International*, 44(3), 2539–12547.
- Simbolon, B. R. (2023). E-Learning: Succeeding amid the pandemic period, forgotten in the Post-Pandemic Era. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 903–910.
- Sudrajat, R. T. (2021). Pengembangan model perkuliahan daring dalam meningkatkan berpikir Hots melalui pemahaman isi bacaan Mahasiswa Prodi Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi Tahun 2020. *Semantik*, 10(2), 155–162.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Taufiq, M. I. (2022). Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan administrasi perkantoran pada Kantor Desa Cikalong Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat. *Ministrate: Jurnal Birokreasi & Pemerintahan Daerah*, 4(3), 103–117.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Pemanfaatan Repositori Digital Dan Bahan Ajar Berbasis Artificial Intelligence Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 2(2), 206–220.
- Ulfah, U. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Ekonomi Syariah Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 4(2), 177–191.
- Ulfah, U. (2026). Dampak Organisasi Harmonis Terhadap Motivasi Dan Produktivitas Karyawan Dalam Perspektif Syariah. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 5(1), 173–190.
- UNICEF. (2023). *The State of the World's Children 2023: For Every Child, Digital Access and Equity*. UNICEF.
- Yuliani, Y. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model in Developing Islamic National Education. *ITALIENISCH*, 12(1), 526–532.

Zahro. (2025). Analisis Pesan Moral dalam Komik Digital Webtoon Pupus Putus Sekolah Karya Kurnia Harta Winata. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(1), 45–58.