

## ABSTRAK

Perkembangan dalam pendidikan dapat dilihat dari berbagai pembaharuan kurikulum dan kualitas pendidik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, pendidik diharuskan untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat bahan pembelajaran yang akan digunakan. Tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk berupa Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman sebagai Media Belajar Biologi pada Materi Pokok Ruang Lingkup Biologi. Metode pengembangan komik digital ini menggunakan Model 4D yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Berdasarkan hasil analisis data validasi aspek media diperoleh persentase sebesar 85,2%, hasil validasi dari aspek materi diperoleh persentase sebesar 90%, hasil validasi dari aspek nilai-nilai keislaman diperoleh persentase sebesar 94%, hasil validasi dari guru mata pelajaran diperoleh persentase sebesar 91,5%, dan dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 90,5% yang mencakup aspek media, aspek materi dan nilai-nilai keislaman. Secara keseluruhan penilaian produk dari validasi ahli dan uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik". Disimpulkan bahwa komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran biologi dengan materi pokok Ruang Lingkup Biologi di sekolah.

**Kata kunci:** komik digital; intergrasi nilai-nilai keislaman

## **Abstract**

The developments in education can be seen from various curriculum renewals and the quality of educators. To achieve the expected learning objectives, educators are also required to be able to develop skills in making learning materials that will be used. The purpose of development research is to produce products in the form of Digital Comics by Integrating Islamic Values as Biology Learning Media in the Main Material of the Scope of Biology. This digital comic development method uses the 4D Model which of 4 stages, namely Define (defining), Design (design), Develop (development), and Desseminate (dissemination). Based on the results of the validation data analysis, the media aspect obtained a percentage of 85.2%, the validation results from the material aspect obtained a percentage of 90%, the validation results from the Islamic values aspect obtained a percentage of 94%, the validation results from subject teachers obtained a percentage of 91 .5%, and from the small group trial results obtained a percentage of 90.5% which includes media aspects, material aspects and Islamic values. Overall product assessment from expert validation and small group trials obtained an average of 90% with "Very Good" criteria. It was concluded that the digital comics developed were suitable to be used as a medium for learning biology with the subject matter of the Scope of Biology in schools.

**Keywords:** digital comics; integration of islamic values