



JOURNAL OF ISLAMIC EDUCATION

Vol. 8 No. 1 Mei 2023

P-ISSN 2503-5363; E-ISSN 2528-0465

<http://www.ejournal.stitmuhsbangil.ac.id/index.php/jie>

Pemanfaatan Media Komik Digital: Sarana Sosialisasi Ajaran Islam Terhadap Jasa Joki Tugas Pelajar

***Ayala Paska Hanbali¹, Latifah Eka Nur Maretha²,
Andini Eka Putri³, Ani Nur Aeni⁴**

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229,
Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*ayala@upi.edu

Informasi Artikel

Received:

29 Maret 2022

Accepted:

10 Maret 2023

Published:

5 Mei 2023

Keywords:

*Media Komik Digital,
Pandangan Islam, Joki
Tugas.*

Abstract

To find out digital comic media as a means of disseminating Islamic views on task jockey services among students; to find out the design of digital comic media as a means of disseminating Islamic views on task jockey services among students; to find out digital comic media products as a means of disseminating Islamic views on task jockey services among students; and to find out the assessment of digital comic media as a means of disseminating Islamic views on task jockey services among students. The research method used is development research. The type of development research used is Design and Development (D&D). This comic product is worthy of being used as a means of disseminating Islamic views on the service of task jockeys among students. Comics that are made are like comics in general, which prioritize illustrations in them and also provide messages and meanings that will be conveyed by the creators. The results of the validation on Instagram got 86 likes and based on the responses given that the content submitted was quite good, which means that the material presented was appropriate, but readers experienced confusion from the sequence of conversations in the comic. According to one of the teachers, the comics that have been made are good, especially since these comics are very

colorful which will attract the interest of teenagers.

Untuk mengetahui media komik digital sebagai mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar; untuk mengetahui desain media komik digital sebagai mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar; untuk mengetahui produk media komik digital sebagai sarana mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar; dan untuk mengetahui penilaian media komik digital sebagai mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development yang dimana mengimplementasikan pendekatan terstruktur untuk penelitian yang melibatkan proses desain, pengembangan dan evaluasi yang berhubungan dengan produk baru atau yang sudah ada. Produk komik ini sudah layak dijadikan sebagai sarana mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar. Komik yang dibuat sudah selayaknya komik pada umumnya yang mengutamakan ilustrasi didalamnya juga memberikan pesan dan makna yang akan disampaikan oleh pembuatnya. Hasil validasi di Instagram mendapatkan 86 likes serta berdasarkan tanggapan yang diberikan bahwa isi yang disampaikan sudah cukup bagus yang berarti materi yang dibawakan sudah sesuai akan tetapi pembaca mengalami kebingungan dari urutan percakapan yang ada dalam komik itu. Menurut salah satu guru, komik yang dibuat sudah bagus terlebih komik ini sangat berwarna yang akan menarik minat para remaja.

I. PENDAHULUAN

Komik adalah media gambar yang sejajar diurutkan guna untuk menyampaikan informasi dan respon estetik dari pembaca. Dalam komik selain memiliki visual, didalamnya juga terdapat cerita yang dapat dimanfaatkan sebagai upaya sarana mensosialisasikan edukasi salah satunya yakni dalam mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas dikalangan pelajar.

Komik semakin banyak digunakan sebagai sarana edukasi di era sekarang ini. Banyak pendidik yang menggunakan media komik ini sebagai sarana media pembelajaran (Ikhwan, 2017);(Pulungan, 2017). Seiring dengan perkembangannya, komik semakin memiliki berbagai bentuk. Pembuatan media komik di era zaman sekarang ini dapat dilakukan secara digital. Komik digital merupakan salah satu alat atau media yang dapat digunakan sebagai sarana publikasi dan edukasi melalui media elektronik. Komik juga dirancang sebagai bentuk karakter yang menerapkan cerita dan memberikan hiburan kepada pembaca (Saputra & Ciptadi, 2019);(Zukhrufin et al., 2021). komik digital dapat dibagikan melalui media sosial (Putra & Yudha, 2021). Memudahkan pembaca dalam mengikuti dan menikmati cerita yang disesuaikan dengan genre dan visual sesuai dengan perkembangan zaman serta diharapkan dapat menarik perhatian, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target (pelajar) dalam membaca informasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan (Prasticha et al., 2021);(Anwar, 2023).

Jasa dalam ilmu ekonomi adalah kegiatan ekonomi yang melibatkan interaksi konsumen atau dengan jasa dan produk miliknya (Bakar, 2020). Jasa sebagai sebuah proses interaksi yang terjadi anatara pelanggan dengan produksi, yang disediakan oleh produksi untuk memberikan solusi atas masalah penggalangan (Lestari & Setianingsih, 2019). Dengan kata lain, jasa merupakan tindakan yang ditawarkan oleh salah satu pihak kepada pihak lainnya. joki adalah adopsi dari bahasa Inggris, yaitu Jockey orang yang membayar apa pun yang diperoleh dari pertandingan, penghasilan pekerjaan, dan uang di dompet. Joki adalah layanan yang diberikan kepada orang lain untuk membantu pekerjaan atau tugas dan orang yang menerima layanan joki tugas dibayar (Putri, 2020).

Joki dikalangan pelajar adalah jasa untuk membantu pelajar dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Baik itu tugas individu maupun tugas kelompok. Selama pelajar membutuhkan jasa joki tugas kapan pun selalu ada. Belakangan ini, kasus jasa joki tugas sedang marak-maraknya terjadi dikalangan pelajar, karena pelajar merasa aman dan tidak diketahui oleh gurunya. Seperti yang kita ketahui bahwa itu merupakan perilaku yang

menyimpang. Perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau dalam sudut pandangan agama, pembedannya adalah sebagai bagian dari pada makhluk yang melakukan perilaku penyimpangan tersebut (Yulanda, 2019). Alasan pelajar menggunakan jasa joki tugas di sekolah karena tugas yang diberikan sangat banyak dan terlalu sulit serta kegiatan di luar sekolah yang padat membuat pelajar terlambat dalam mengerjakan tugas. Sehingga pelajar menggunakan jasa joki tugas untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Ketika seorang joki sudah mengerjakan tugasnya, maka proses untuk pembayaran jasa joki tugas ini dapat dilakukan pengiriman uang melalui via ATM dengan harga yang sudah disepakati oleh joki dan pengguna joki. Akan tetapi, penggunaan jasa joki tugas ini tergantung minat seseorang yang menggunakan jasa joki, dan biasanya jasa joki ini dibutuhkan pada saat pelajar keteteran dalam mengerjakan tugas menumpuk dan waktu pengumpulan tugas yang sebentar. Selama pelajar menggunakan jasa joki tugas, biasanya tugas tersebut akan tetap dilimpahkan kepada seorang joki sehingga jasa joki tugas ini akan mendapatkan keuntungan materi dari pelajar yang menggunakan jasa joki tugas tersebut.

Kesuma, dkk (2012:16) mengemukakan bahwa kejujuran adalah suatu keputusan yang dibuat oleh seseorang untuk mengungkapkan emosinya, baik dalam perkataan maupun tindakan, sesuai dengan kenyataan yang ada, bukan dengan berbohong atau menipu untuk keuntungan sendiri. Pengertian kejujuran ini erat kaitannya dengan kebaikan (kepentingan). Kebaikan itu sendiri berarti bahwa kita mendahulukan kepentingan orang lain di atas kepentingan kita sendiri. Penggunaan joki tugas termasuk kedalam kecurangan tidak jujur dalam akademis menurut (Nursalam, Bani, & Munirah, 2013) dapat di definisikan bahwa penggunaan cara-cara ilegal untuk mencapai keberhasilan akademik atau menghindari kegagalan akademik. Misalnya, gunakan jasa joki tugas untuk menyelesaikan tugas, atau biarkan teman menugaskan tugas untuk mendapatkan imbalan tertentu. Dalam beberapa jurnal, kecurangan akademik didefinisikan sebagai perilaku curang atau tindakan mencapai tujuan yang diinginkan dengan tidak menunjukkan hasil usaha sendiri, tetapi hasil orang lain (Khezri & Barzegar, 2012). Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan pelajar melakukan

kecurangan akademik, yaitu keinginan untuk mencapai nilai yang lebih tinggi (Pradana & Lestari, 2016). Pelajar menggunakan jalan pintas karena malas belajar dan kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Selain faktor tersebut, Penggunaan jasa joki ini oleh pelajar menunjukkan keengganan pelajar untuk berfikir dan mencoba-coba tentang beban akademik yang harus dikerjakan, atau dapat dikatakan pelajar tidak jujur dalam mengerjakan pekerjaan rumah, dan tidak mengakui bahwa dalam hal ini karya orang lain bisa disebut plagiat (Revilda et al., 2021). Plagiat adalah pelanggaran integritas akademik dan dapat dikenakan sanksi berdasarkan UU Keputusan No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, mulai dari pencabutan gelar, hingga sanksi pidana (Sholihah & Sulastri, 2019);(Ridwan & Ikhwan, 2021).

Perlu diperhatikan jasa dalam ekonomi islam merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk mewujudkan manfaat dari keahlian seseorang yang dimiliki. Dalam islam jika ingin melakukan interaksi jual beli harus melalui proses atau prinsip yang halal (Agus, 2022). Sebagai dari ustad menghalalkan menggunakan jasa joki tugas ini dalam pandangan islam dan sesuai dengan perpektif ekonomi islam, akan tetapi ada juga ustad yang mengatakan bahwa menggunakan jasa joki tugas tidak halal karena dalam penggunaan jasa joki tugas dikalangan pelajar ini (Saipurrohman, 2019). Setelah terjadinya akad interaksi timbal balik hal tersebut mengakibatkan dampak merugikan bagi pelajar yakni pelajar tidak mendapatkan ilmu-ilmu yang didapat dalam pelajaran disekolah dan memicu pelajar bermalasan dalam mengerjakan tanggung jawabnya sebagai pelajar yaitu mengerjakan tugas sesuai dengan yang diperintahkan oleh gurunya disekolah (Garini et al., 2022).

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian lapangan dengan judul Pemanfaatan Media Komik Digital Sebagai Sarana Mensosialisasikan Pandangan Islam Terhadap Jasa Joki Tugas di Kalangan Pelajar. Dengan demikian, penulis mencoba menelaah pembahasan mengenai hal tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* yang dimana mengimplementasikan pendekatan terstruktur untuk penelitian yang melibatkan proses desain, pengembangan dan evaluasi yang berhubungan dengan produk baru atau yang sudah ada. Mengutarakan bahwa desain dan pengembangan ialah pendekatan sistematis untuk penelitian yang melibatkan proses desain, pengembangan dan evaluasi yang terkait dengan produk dan alat instruksional dan non-instruksional baru, serta yang sudah ada (Ikhwan, 2021). Adapun model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuisioner yang berisikan tentang tugas dan jasa joki tugas yang ditujukan kepada jasa joki tugas, guru, dan pelajar serta melakukan wawancara kepada salah satu ustadz di Pondok Pesantren At-Tajdid yang berlokasi di Tasikmalaya. Untuk validasi produk dilakukan dengan cara wawancara kepada ustadz dan para guru serta mengunggah di media sosial (*instagram*). Data yang diperoleh dari uji coba produk yaitu berupa likes di istagram serta kritik dan saran dari ustadz dan para guru. Adapun analisis data yang digunakan yaitu berupa tanggapan dari ustadz, guru, dan pengguna *instagram*.

III. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penyusunan dan pembuatan komik sebagai sarana mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar. Model ADDIE adalah 5 tahapan yang dilakukan peneliti dalam penyusunan produk komik ini.

Tahap *Analyze* (Analisis)

Dalam tahap ini peneliti melihat dari keadaan sesungguhnya bahwa penggunaan jasa joki tugas sangat diminati di masa pandemi sekarang ini dengan berbagai alasan tentunya maka dari itu peneliti tertarik mengangkat isu ini yang tentunya dikaitkan dengan kegiatan ekonomi dalam pandangan islam dengan tujuan mengedukasi para pengguna jasa joki tugas, setelah menentukan tema yang akan diangkat maka peneliti mulai melakukan pengumpulan informasi

mengenai jasa joki tugas dari berbagai sumber baik itu dari beberapa artikel juga dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada empat kategori tingkatan yang berbeda yaitu murid/siswa, guru, ustadz dan juga penjoki itu sendiri. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui berbagai pandangan mengenai keuntungan dan kerugian joki tugas baik itu dari murid, guru, ustadz dan penjoki itu sendiri dengan ini peneliti membuat kesimpulan dari hasil wawancara tersebut.

Setelah melakukan berbagai riset untuk mengumpulkan informasi mengenai jasa joki tugas tersebut, peneliti mulai menentukan produk apa yang akan dibuat dengan tujuan pasarnya ialah pelajar. Adapun dengan penentuan produk ini peneliti berharap menarik minat para pelajar untuk melihat dan membaca produk yang peneliti buat juga mengambil pesan yang ada didalamnya. Dalam penyusunan ini kami para peneliti tidak memiliki maksud untuk menjatuhkan salah satu pihak yang bersangkutan tetapi untuk mengedukasi para pelajar sebelum menggunakan jasa yang dijual. Tidak lupa juga semua hasil wawancara ini dikaitkan dengan perspektif islam sebagai landasan hukum dalam penggunaan jasa joki tugas.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menggunakan berbagai sumber juga menentukan media yang cocok dalam membahas jasa joki tugas tetapi media ini haruslah media yang digemari juga sekali lihat oleh para pelajar. Setelah menentukan media atau produk yang akan digunakan peneliti menentukan materi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam produk tersebut yang tentunya materinya diambil dari proses wawancara yang telah dilakukan. Adapun inti materi yang akan dimasukkan ialah jasa joki tugas menurut pandangan islam. Setelah penentuan produk dan materi maka peneliti menentukan alat dan bahan dalam pembuatan komik ini yaitu canva.

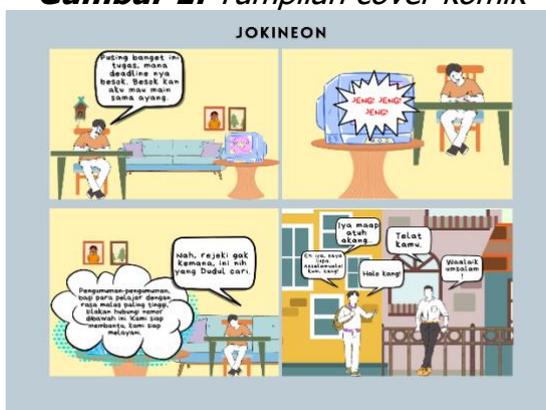
Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya yaitu pembuatan komik dari mulai menentukan berapa tokoh yang ada didalam komik, menyusun percakapan antar tokoh, menentukan inti pesan yang akan disampaikan dalam komik ini, menentukan ukuran dan

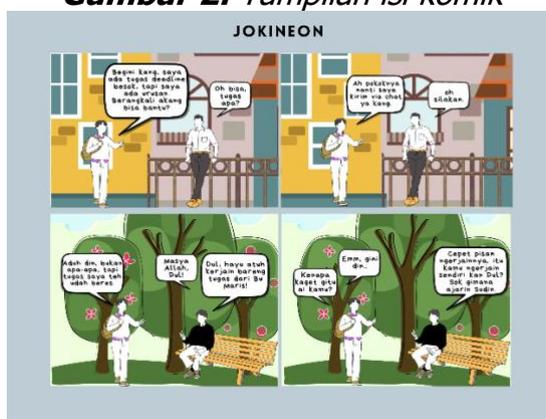
dimensi komik, membuat cover komik agar menarik perhatian pelajar dan juga menentukan latar tempat pada setiap slide gambarnya.



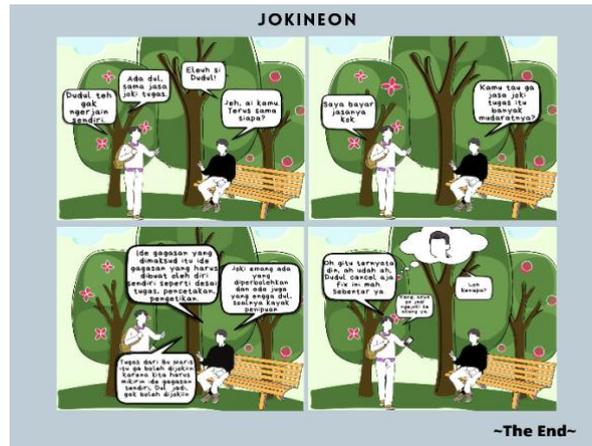
Gambar 1. Tampilan cover komik



Gambar 2. Tampilan isi komik



Gambar 3. Tampilan isi komik



Gambar 4. Tampilan isi komik

Setelah selesai produksi maka produk divalidasi dengan cara mengunggah produk ini ke media sosial yaitu *Instagram* juga dilakukan validasi langsung kepada guru dan ustadz dari aspek penggunaan bahasa, isi dan pesan yang disampaikan dan mengenai desain produk. Adapun hasil validasi di *Instagram* mendapatkan 86 *likes*.

Berdasarkan tanggapan yang diberikan bahwa isi yang disampaikan sudah cukup bagus yang berarti materi yang dibawakan sudah sesuai akan tetapi pembaca mengalami kebingungan dari urutan percakapan yang ada dalam komik itu. Menurut salah satu guru komik yang dibuat sudah bagus terlebih komik ini sangat berwarna yang akan menarik minat para remaja (Valerie et al., 2020).

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Komik yang sudah melewati tahap produksi kemudian diuji coba ke *Instagram*. Uji coba ini dilakukan melalui media sosial karena mengingat kondisi pandemi ini, uji coba dilakukan pada tanggal 11 Maret 2022 dengan target disukai sebanyak 50 orang akan tetapi hasilnya melebihi dari yang telah ditargetkan.

Adapun beberapa hasil respon dari pembaca ialah isi materi sudah sangat layak akan tetapi dari segi balon percakapan yang ada terlihat menumpuk antara satu sama lainnya oleh karena itu para pembaca merasa kebingungan dan ukuran font yang digunakan yang kecil sehingga para pembaca harus memperbesar komiknya agar menangkap pesan dari percakapan itu. Dari segi ilustrasi sudah cukup bagus namun ada juga yang mengomentari gaya dari tokoh tersebut dari kotak satu ke kotak lainnya hanya seperti itu saja dan terlihat sangat membosankan. Maka produk komik ini sudah layak dijadikan sebagai sarana

mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar. Komik yang dibuat sudah selayaknya komik pada umumnya yang mengutamakan ilustrasi didalamnya juga memberikan pesan dan makna yang akan disampaikan oleh pembuatnya.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dari produk yang peneliti buat yaitu komik baik dari tanggapan yang telah dikumpulkan rata-rata ialah percakapannya yang terlalu menumpuk, ukuran font yang kecil dan gaya tokoh didalam komik hanya seperti itu saja sehingga hal ini membuat evaluasi bagi pembuat komik ini untuk kedepannya. Menurut tanggapan dari yang lain juga penyampaian isi materi sudah bagus tidak memiliki kerancuan didalamnya dan langsung mengenai inti dari pesan tersebut.

IV. KESIMPULAN

Dalam penyusunan dan pembuatan komik sebagai sarana dalam mensosialisasikan pandangan islam terhadap jasa joki tugas di kalangan pelajar ini merupakan produk yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tahap analisis dilakukan wawancara kepada penjoki, pelajar, guru, dan ustadz, begitupun pada saat tahap validasi, pada tahap validasi dilakukan dengan cara mengunggah komik ke media sosial (Instagram) serta melakukan validasi langsung kepada guru dan ustadz mengenai aspek penggunaan bahasa, isi dan pesan yang disampaikan dan mengenai desain produk. Hasil validasi di Instagram mendapatkan 86 likes serta berdasarkan tanggapan yang diberikan bahwa isi yang disampaikan sudah cukup bagus yang berarti materi yang dibawakan sudah sesuai akan tetapi pembaca mengalami kebingungan dari urutan percakapan yang ada dalam komik itu. Menurut salah satu guru, komik yang dibuat sudah bagus terlebih komik ini sangat berwarna yang akan menarik minat para remaja.

V. BIBLIOGRAFI

- [1] Agus, H. (2022). *Pemanfaatan Digital Marketing Terhadap Pendapatan Umkm Di Kota Bandar Lampung Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Universitas

Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- [2] Anwar, S. (2023). Digital Learning Media in Shape Student Learning Behavior. *Uzscience International Journal of Multidisciplinary Research*, 1(1), 1–11.
- [3] Bakar, A. (2020). Prinsip Ekonomi Islam di Indonesia dalam Pergulatan Ekonomi Milenial. *SANGAJI: Jurnal Pemikiran Syariah Dan Hukum*, 4(2), 233–249.
- [4] Garini, M. P., Fasa, M. I., & Suharto, S. (2022). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Pengembangan Bisnis Menurut Perspektif Ekonomi Islam Di Era Covid 19. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 15(1), 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jbbe.v15i1.122>
- [5] Ikhwan, A. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1–34.
- [6] Ikhwan, A. (2021). *Metode Penelitian Dasar (Menenal Model Penelitian dan Sistemikanya)*. STAI Muhammadiyah Tulungagung.
- [7] Lestari, N., & Setianingsih, S. (2019). Analisis Produksi Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *LABATILA: Jurnal Ilmu Ekonomi Islam*, 3(1), 96–120.
- [8] Pradana, O. A., & Lestari, S. (2016). *Dinamika Psikologis Perilaku Curang Dalam Situasi Praktek Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. UMS.
- [9] Prasticha, O. D., Rahmawati, A., Yanalesta, D., & Murtiningsih, I. (2021). Peranan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Terhadap Karakter Kejujuran Peserta Didik di SMK PGRI Sukoharjo. *Civics Education And Social Science Journal (CESSJ)*, 3(2), 125–133. <https://doi.org/10.32585/cessj.v3i2.1638>
- [10] Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI. *Query: Journal of Information Systems*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.58836/query.v1i01.636>
- [11] Putra, G. L. A. K., & Yudha, A. A. N. B. K. (2021). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Imagine*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/imagine.v1i2.264>
- [12] Putri, D. E. (2020). *Tinjauan Hukum Islam Tentang Pemberian Fee Pada Jasa*

Joki Tugas Kuliah (Studi Kasus di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). UIN Raden Intan Lampung.

- [13] Revilda, E., Hadi, N., & Purwasih, J. H. G. (2021). Dampak Belajar Dari Rumah. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 822–832.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1133>
- [14] Ridwan, Y., & Ikhwan, A. (2021). Education of Religious Characters in Indonesia. *2nd Annual Conference on Blended Learning, Educational Technology and Innovation (ACBLETI 2020)*, 435–440.
- [15] Saipurrohman, S. (2019). *Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Gojek Dan Grab Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mahasiswa FEBI Jurusan Manajemen Bisnis Syariah UIN Raden Intan Lampung)*. UIN Raden Intan Lampung.
- [16] Saputra, F. A., & Ciptadi, S. G. (2019). Komik Digital Sebagai Strategi Bisnis Media Online Olahraga: Studi Pada Gorilasport.Com. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 9(2), 11–19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35814/coverage.v9i2.1122>
- [17] Sholihah, K., & Sulastri, S. (2019). Upaya Perpustakaan Perguruan Tinggi dalam Mewujudkan Integritas Akademik. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 189–203.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.189-203>
- [18] Valerie, C., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan Komik Digital Webtoon untuk Mencegah Terjadinya Kecemasan Sosial di Kalangan Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 16(1), 10.
- [19] Yulanda, F. (2019). *Analisis Kriminologi Terhadap Joki Perkuliahan di Universitas X Kota Pekanbaru Tahun 2018*. Universitas Islam Riau.
- [20] Zukhrufin, F. K., Anwar, S., & Sidiq, U. (2021). Desain Pembelajaran Akhlak Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIE: Journal of Islamic Education*, 6(2), 17–35.