

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FOTONOVELA MATERI SHALAT FARDHU PADA KELAS IV di SDN 47 TONGKONAN KEC. BASTEM UTARA, KAB. LUWU

\*Umrah Sikki<sup>1</sup>, Andi Arif Pamessangi<sup>2</sup>, Nur fakhrunnisaa<sup>3</sup>, Fauziah Zainudin<sup>4</sup>, Muhammad Yamin<sup>5</sup>

Universitas Islam Negeri Palopo

\*Email: <sup>1</sup>umrahsikki0@gmail.com <sup>2</sup>andiarif\_pamessangi@uinpalopo.ac.id <sup>3</sup>nurfakhrunnisaa@uinpalopo.ac.id <sup>4</sup>fauziah\_zainuddin@uinpalopo.ac.id <sup>5</sup>muhammadyamin@uinpalopo.ac.id

### Abstract:

This study aims to develop and test the feasibility of Fotonovela learning media on the subject of fardhu prayer for fourth grade students at SDN 47 Tongkonan, Bastem Utara Subdistrict, Luwu Regency. Fotonovela media was developed as an innovative learning tool that is interesting, interactive, and contextual to improve students' understanding of fardhu prayer practices in Islamic Religious Education (PAI) lessons. The research method used was Research and Development (R&D) with a 4D development model consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data collection was carried out through interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the developed Fotonovela media was considered very suitable for use. The assessment by subject matter experts obtained a percentage of 92.85% with a category of highly valid, while the assessment by media experts obtained 82.69% with a category of valid. The results of a small-scale trial of student responses showed an attractiveness level of 85.56% in the valid category. Thus, the Fotonovela learning media is declared valid, practical, and attractive for use as an alternative innovative learning media in increasing the effectiveness and motivation of students in learning the material on fardhu prayers in elementary schools.

### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Fotonovela pada materi shalat fardhu untuk siswa kelas IV di SDN 47 Tongkonan, Kecamatan Bastem Utara, Kabupaten Luwu. Media Fotonovela dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap praktik shalat fardhu dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Fotonovela yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan. Penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase 92,85% dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian oleh ahli media memperoleh 82,69% dengan kategori valid. Hasil uji coba skala kecil terhadap respon peserta didik menunjukkan tingkat kemenarikan sebesar 85,56% dengan kategori valid. Dengan demikian, media pembelajaran Fotonovela dinyatakan valid, praktis, dan menarik untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa pada materi shalat fardhu di sekolah dasar.

### ARTICLE HISTORY

Received : Januari 2026

Revised : Januari 2026

Accepted : Januari 2026

### KEYWORDS

Photo novel;  
Learning Media;  
Prayer.

### KEYWORDS

Fotonovela;  
Media Pembelajaran;  
Shlat.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berbudi pekerti baik. Dalam konteks global, dunia pendidikan tengah menghadapi tantangan besar akibat kemajuan teknologi informasi dan perubahan paradigma pembelajaran yang menuntut inovasi media belajar yang interaktif dan kontekstual (Ashifa & Dewi, 2025; Halimah, Putri, Wulandari, Adewumi, & Arce-Calderón, 2024; Indawati, Sulistyowati, Andariana, Sari, & Fauzan, 2024). Di Indonesia, hasil dari Asesmen Nasional (AN) pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa lebih dari 40% murid sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak, termasuk dalam materi Pendidikan Agama Islam (PAI). (Aziz, Napitupulu, & Tanjung, 2025; Mas'ud, Neti S, Rahman K, & Dahlan K, 2024; Shavira Salsabila, Mokh. Iman Firmansyah, & Mohammad Rindu Fajar Islamy, 2024). Fenomena ini mengindikasikan perlunya alat pembelajaran yang dapat menggambarkan konsep agama dengan cara yang nyata dan menarik bagi anak-anak di sekolah dasar. Kurikulum Merdeka yang sedang diterapkan saat ini juga fokus pada model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan berbasis proyek, yang mengharuskan guru untuk lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan dan pencapaian belajar siswa. (Ariawan & I Kadek Suartama, 2024; Maalfi & Brigui Hind, 2025).

Di SDN 47 Tongkonan, Kecamatan Bastem Utara, Kabupaten Luwu, hasil pengamatan dan dialog dengan pengajar PAI mengindikasikan bahwa metode pengajaran masih lebih banyak mengandalkan buku teks tanpa adanya bantuan media gambar yang menarik. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang memahami makna serta tata cara shalat fardhu secara mendalam. Permasalahan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual dan mudah dipahami siswa (Aliyanti, Wicaksono\*, Doğru, Çelik, & Ridlo, 2025; Febriyanto & Rindrayani, 2025; Nopiramadani Asman, Sarintan N. Kaharu, Nur Rahma, Azizah, & Danti Indriastuti Purnamasari, 2025; Setyowati, Rochmat, Aman, & Nugroho, 2023). Hal ini menjadi sebuah tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya menitikberatkan pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan beribadah. Berdasarkan isu tersebut, penelitian ini memperhatikan pertanyaan: Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran fotonovela dapat membantu siswa dalam memahami materi shalat fardhu di kelas IV SDN 47 Tongkonan?

Beragam penelitian terdahulu telah menunjukkan keberhasilan penggunaan fotonovela sebagai media yang meningkatkan hasil belajar. Penelitian membuktikan bahwa media interaktif yang berbasis Android dapat membantu siswa dalam mengingat bacaan shalat dan menjadikan proses belajar lebih menarik serta sejalan dengan kemajuan teknologi. (Sarah Dalila Fitri, Rodia Rotani Rianda, Lara Dwi Alma, Revi Yulianti, & Wismanto Wismanto, 2024). Penelitian lain mengembangkan fotonovela berbantuan audio untuk siswa tunarungu dan hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman materi dengan nilai gain sebesar 0,44 (Kumar, Renuka, Rose, Shunmuga priya, & Wartana, 2022). Sementara itu, penelitian lain juga menghasilkan media fotonovela berbasis android dengan tingkat kelayakan di atas 85% (Fitriyah & Dewi, 2022). Berdasarkan sejumlah penelitian, dapat disimpulkan bahwa fotonovela sebagai media sangat efektif dalam menyampaikan

informasi pembelajaran secara visual dan naratif, khususnya untuk materi yang memerlukan pemahaman tentang prosedur, seperti pelaksanaan ibadah shalat. Namun, banyak penelitian yang masih terfokus pada bidang sains dan aplikasi fotonovela ini belum banyak dilakukan dalam konteks Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Keterbatasan dari penelitian yang telah ada sebelumnya adalah kurangnya pengembangan media fotonovela yang berfokus pada materi Pendidikan Agama Islam, khususnya mengenai shalat fardhu bagi anak-anak sekolah dasar. Selain itu, sebagian besar kajian yang dilakukan sebelumnya terjadi di sekolah-sekolah yang berlokasi di daerah urban dengan fasilitas pendidikan yang lebih lengkap. Hal ini berbeda dengan SDN 47 Tongkonan yang terletak di kawasan pedesaan dan menghadapi keterbatasan dalam akses terhadap media digital. Karenanya, penelitian ini sangat diperlukan untuk menciptakan media fotonovela berbasis cetak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di area tersebut. Pentingnya penelitian ini terletak pada dukungan terhadap pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi para guru dalam menyusun pembelajaran yang relevan, serta membantu siswa untuk memahami dan menerapkan shalat fardhu dengan benar.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan dan menguji validitas serta kegunaan media pembelajaran fotonovela dalam materi sholat fardhu untuk siswa kelas IV SDN 47 Tongkonan. Secara teori, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta memperkuat pemahaman visual tentang nilai-nilai religius dalam pendidikan dasar. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk menyediakan pilihan media pembelajaran yang menarik dan efektif, membantu siswa meningkatkan pemahaman dan motivasi dalam belajar, serta memberikan inovasi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berperan dalam mengatasi keterbatasan media tradisional dan memperkuat pembentukan karakter religius siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berarti.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (P&P) dengan model 4D, (Define, Design, Develop, Disseminate) (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini diterapkan untuk menciptakan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran fotonovela tentang shalat fardhu untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Setiap langkah dilakukan dengan teratur dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi oleh para ahli, hingga pengujian terbatas kepada pengguna.

Penelitian dilakukan di SDN 47 Tongkonan, Kecamatan Bastem Utara, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas guru PAI dan 25 siswa kelas IV, sedangkan objek penelitian adalah media fotonovela berbentuk cetak berukuran A4 yang memuat foto adegan gerakan shalat disertai teks naratif dan dialog sederhana. Tahap mendefinisikan dilakukan dengan cara observasi dan mewawancarai guna menemukan kebutuhan belajar; tahap merancang mencakup pembuatan naskah, pengambilan gambar, dan penataan visual; tahap pengembangan melibatkan penilaian oleh para ahli di bidang materi dan media; sementara tahap

penyebaran dilakukan dengan menguji coba produk kepada siswa dan guru.

Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Skor dari validasi dan uji coba dihitung menggunakan rumus persentase dan ditafsirkan berdasarkan kategori: sangat layak (81–100%), layak (61–80%), cukup layak (41–60%), kurang layak (21–40%), dan tidak layak (0–20%). Produk disebut valid dan praktis jika mendapatkan skor minimal 81% dari penilaian para ahli dan pengguna. Kriteria keberhasilan media diukur dengan tiga indikator, yaitu validitas yang tinggi, praktikalitas yang tinggi, dan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang tidak hanya untuk menciptakan produk pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik, tetapi juga untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara relevan dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Pengembangan Media Pembelajaran, Fotonovela dan Pembelajaran Shalat Fardhu**

Pengembangan dalam konteks pendidikan diartikan sebagai suatu proses sistematis yang bertujuan menghasilkan produk atau inovasi baru guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), penelitian dan pengembangan adalah cara penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk tertentu dan sekaligus mengukur efektivitasnya dalam praktik (Sugiyono, 2019). Dalam konteks pendidikan, produk yang dikembangkan dapat berupa kurikulum, perangkat ajar, media, model, maupun instrumen evaluasi pembelajaran. Model pengembangan yang umum digunakan antara lain model Borg and Gall, ADDIE, dan 4D. Model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) terdiri atas empat tahap yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate (Untoroseto & Triayudi, 2023). Model ini dinilai lebih sederhana dan efektif untuk penelitian pengembangan di bidang pendidikan dasar karena memberikan tahapan terukur dalam menentukan kebutuhan, merancang media, mengujinya, dan menyebarkanluaskannya. Melalui pendekatan ini, pengembangan media tidak hanya menekankan pada penciptaan produk, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Media pembelajaran adalah semua jenis alat, bahan, atau teknologi yang berperan sebagai penghubung dalam menyampaikan informasi antara pengajar dan siswa supaya proses belajar menjadi lebih efisien. Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) mengartikan media sebagai segala jenis saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Januszewski & Molenda, 2017). Sementara itu, National Education Association (NEA) menjelaskan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, didengar, serta digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Fungsi utama dari media pendidikan adalah untuk mengklarifikasi informasi yang ingin disampaikan dalam proses belajar, meningkatkan semangat belajar, mengatasi keterbatasan dari pengalaman langsung, serta membangun interaksi yang dinamis antara

pengajar dan siswa. Berbagai studi mengindikasikan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sekitar 30–40% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang tidak menggunakan media (Nurhaida, Puspa Riani Nasution, & Haritsah Hammamah Harahap, 2025; Wardanu, Ardiningtyas, Rahmadhani, & Hadi, 2025). Oleh karena itu, pemilihan saluran yang sesuai sangat berperan dalam menentukan suksesnya proses pembelajaran, terutama dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan yang berbeda-beda.

Sedangkan, fotonovela adalah media visual berbentuk cerita bergambar menggunakan foto asli sebagai pengganti ilustrasi gambar. Media ini memadukan teks, narasi, dan foto dalam bentuk dialog yang menyerupai komik, namun memiliki tingkat realitas lebih tinggi karena menggunakan aktor atau objek nyata. Fotonovela dapat disajikan dalam bentuk cetak maupun digital, dan sering digunakan dalam pendidikan untuk memvisualisasikan konsep atau prosedur yang sulit dipahami secara verbal. Kelebihan utama fotonovela adalah kemampuannya menggabungkan unsur visual dan naratif yang menarik, sehingga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konseptual peserta didik (Badeo & Koc, 2021; Byusa, Kampire, & Mwesigye, 2022; Prabowo & Wakijo, 2020). Selain itu, media ini mudah dibuat, berbiaya rendah, serta dapat digunakan secara fleksibel baik di ruang kelas maupun di rumah. Namun, kelemahan fotonovela terletak pada keterbatasan ruang lingkup materi yang dapat divisualisasikan dan kebutuhan pendampingan guru agar pesan pembelajaran tidak disalahartikan siswa. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat diperlukan dalam merancang alur cerita dan visualisasi yang kontekstual.

Selanjutnya, shalat wajib adalah ibadah lima waktu yang menjadi fondasi utama dalam ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar memiliki peran signifikan dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan membiasakan anak-anak untuk beribadah sejak usia dini. Meskipun demikian, penelitian menunjukkan bahwa banyak anak di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memahami dan melaksanakan tata cara shalat yang benar (Sis, Rahman, & Salleh, 2025). Hal ini dikarenakan pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada teks dan kurang memanfaatkan alat bantu visual. Penggunaan media pembelajaran yang lebih nyata seperti fotonovela bisa membantu murid memahami gerakan dan bacaan shalat dengan lebih jelas. Dengan menggabungkan foto adegan dan percakapan sederhana, siswa dapat melihat urutan serta makna dari setiap gerakan shalat. Ini sejalan dengan teori pembelajaran visual yang dikemukakan oleh Paivio (1986) yang mengingatkan bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan verbal bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara verbal.

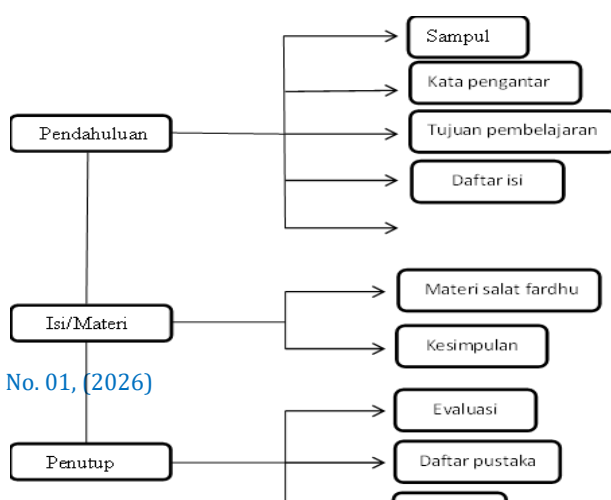
### **Rancangan, Validasi dan Hasil Uji Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela**

Tahap perancangan adalah langkah krusial dalam proses pembuatan media

pembelajaran, di mana peneliti mulai membuat produk berupa media fotonovela yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam fase ini, peneliti menetapkan beberapa hal utama, termasuk pemilihan konten, media, dan format, yang menjadi landasan untuk menghasilkan desain awal produk pembelajaran. Pada bagian pemilihan konten, peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 47 Tongkonan untuk menentukan tema yang relevan dan sesuai kurikulum, yaitu materi shalat fardhu untuk siswa kelas IV. Materi yang digunakan merupakan ringkasan dari isi buku paket sekolah, namun disajikan kembali dengan cara yang lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Tujuannya adalah agar media yang dibuat tetap sejalan dengan pedoman kurikulum yang berlaku, sambil berusaha meningkatkan minat belajar siswa.

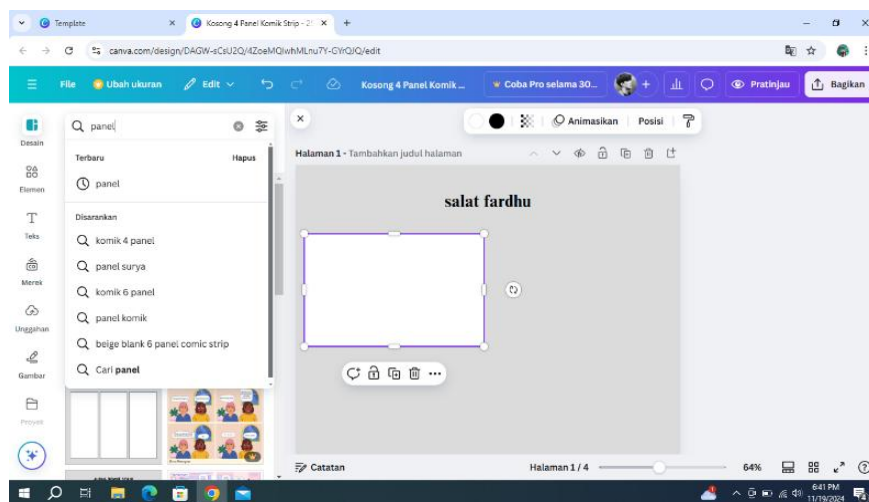
Selanjutnya, pada pemilihan media, peneliti menyesuaikan rancangan dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai media pembelajaran visual yang berwarna, bergambar, serta memiliki bentuk yang unik dan tahan lama. Berdasarkan pengamatan, terungkap bahwa sekolah belum pernah menerapkan media pembelajaran yang berbasis fotonovela. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan menjadi solusi kreatif bagi para guru untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran tradisional, sekaligus membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih relevan dan menarik. Pada tahap pemilihan format, peneliti menetapkan kriteria media yang akan dikembangkan harus memenuhi unsur kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Media ini kemudian diberi judul *"Ayo Belajar Shlat Fardhu"*, yang mencerminkan tujuan pembelajaran sekaligus menarik perhatian siswa. Proses pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, di mana pemilihan gambar, warna, dan tata letak disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setiap elemen visual dirancang agar mendukung pemahaman materi, dengan kombinasi teks penjelasan dan ilustrasi yang dipadukan secara harmonis dalam satu atau beberapa halaman.

Tahap akhir dalam proses desain adalah rancangan awal (initial design). Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur rancangan media fotonovela secara sistematis agar mempermudah proses pengembangan dan evaluasi produk. Rancangan ini menjadi acuan utama dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga hasil akhirnya mampu memenuhi kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung efektivitas pembelajaran PAI di SDN 47 Tongkonan. Berikut ini adalah sketsa awal untuk media pembelajaran fotonovela, disusun dalam sebuah format untuk mempermudah proses perancangan yang telah dibuat, dapat dilihat pada gambar 4.

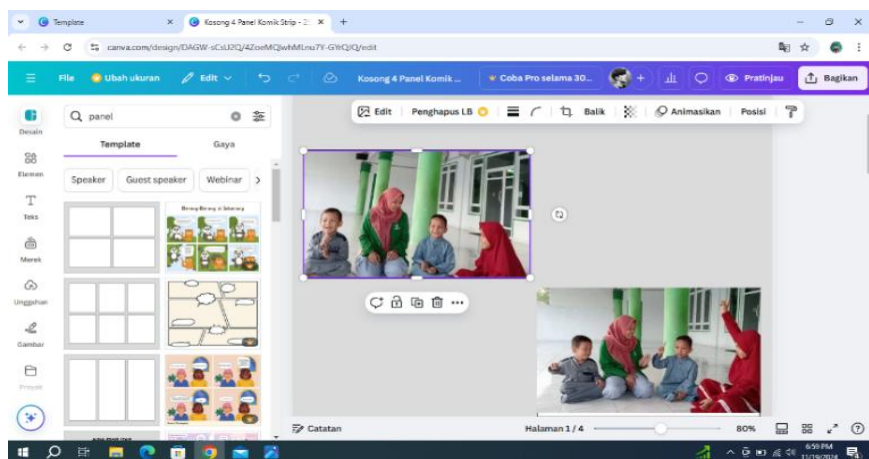


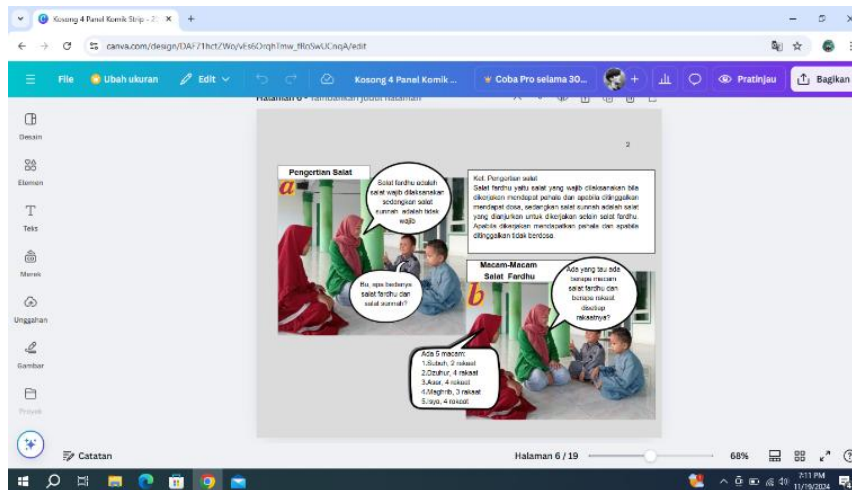
### Gambar 1. Bagan Rancangan Pengembangan Media Fotonovela

Tahap pengembangan adalah fase di mana produk dibuat. Dalam fase ini, media pembelajaran dikembangkan berdasarkan tahap desain. Selanjutnya, dilakukan uji validitas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk memastikan keakuratan media tersebut. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil: (1) Membuat media pendidikan Agama Islam menggunakan fotonovela dengan aplikasi Canva yang bisa diunduh di Play Store atau diakses melalui browser. (2) Setelah membuka menu Canva, pilih latar belakang yang tersedia dalam aplikasi. (3) Kemudian, tuliskan tema fotonovela dan tambahkan panel cerita. (4) Masukkan karakter yang akan digunakan dalam cerita. (5) Setelah menambahkan karakter, langkah berikutnya adalah menambahkan kolom teks dan balon kata. (6) Tahap selanjutnya adalah mengisi balon kata dengan teks, yang bisa dilakukan dengan mengklik pilihan teks di sisi kiri, di mana akan muncul berbagai bentuk teks yang menarik. (7) Langkah terakhir adalah menyimpan fotonovela yang telah dibuat di aplikasi Canva, dan fotonovela pun sudah siap untuk dicetak.

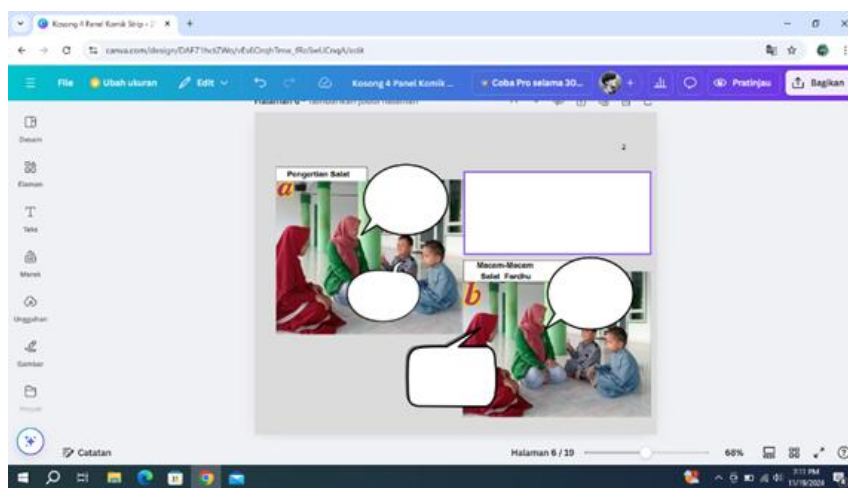


Gambar 2. Menambahkan panel cerita fotonovela





**Gambar 4.** Menambahkan balon pada fotonovela



**Gambar 5.** mengisi balon kata pada fotonovela

Pada tahap validasi, kita masuk ke dalam fase pengembangan pada model 4D. Proses ini dilakukan setelah desain media pembelajaran fotonovela telah dibuat, selanjutnya menjalani tahap pengembangan, yaitu pengujian validitas media pembelajaran oleh beberapa validator. Pengujian validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran fotonovela yang dirancang sudah valid untuk digunakan oleh siswa. Kriteria penilaian yang dilakukan oleh para ahli meliputi akurasi, efektivitas, manfaat, dan kualitas. Jika rancangan masih memerlukan perbaikan, maka akan dilakukan revisi hingga materi pembelajaran benar-benar siap untuk digunakan. Fase ini menunjukkan versi akhir dari materi pembelajaran yang telah dikembangkan setelah melewati proses validasi dan revisi oleh para ahli. Penilaian media pembelajaran fotonovela yang dilakukan oleh dua ahli dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Hasil Nama-Nama Validator Produk

<b>Nama</b>	<b>Ahli</b>
Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd	Materi dan bahasa
Hj. Salmilah, S.Kom., M.T	Media

Media pembelajaran fotonovela telah diuji oleh para validator untuk validitasnya. Berikut adalah hasil penilaian yang dilakukan oleh para validator. Bapak Andi Arif Pamessangi, S. Pd. , M. Pd. adalah seorang ahli yang mengkhususkan diri dalam validasi materi media pembelajaran fotonovela, dan penilaiannya difokuskan pada materi shalat fardhu.

**Tabel 2.** Hasil Validasi

No	Aspek	Penilaian bobot	Keterangan
1	Kualitas isi/materi	29	Valid
2	Bahasa	11	Valid
3	Penyajian/ grafika	12	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>52</b>	<b>Sangat valid</b>

$$\text{Persentase} = \frac{52}{56} \times 100 = 92,85\%$$

Keterangan: F= Jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh

N= Skor maksimum/bobot tertinggi

Diketahui bahwa total penilaian yang didapat adalah 52 dari skor tertinggi 56. Mengacu pada kategori kevalidan yang telah ditetapkan, nilai yang diperoleh dari validasi oleh dosen ahli materi dan bahasa masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dengan persentase 92,85%.

Hj. Salmilah, S. kom. , M. T adalah seorang ahli dalam media pembelajaran fotonovela yang mengkhususkan diri pada evaluasi penyajian dan desain media pembelajaran. Di bawah ini adalah hasil validasi dan perhitungan persentase yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Validasi

No	Aspek	Bobot penilaian	keterangan
1	Desain tampilan media	7	Sangat valid
2	Kualitas teks yang ditampilkan	6	valid
3	Kualitas gambar/ ilustrasi yang ditampilkan	7	Sangat valid
4	Tata letak gambar	3	Valid
5	Kemudahan penyajian	8	Sangat valid
6	Efek media terhadap pembelajaran	9	Valid

<b>Jumlah</b>	<b>43</b>	<b>Sangat Valid</b>
---------------	-----------	---------------------

Kevalidan produk pada ahli media dihitung dengan skor rata/persentase dengan rumus:

$$Persentase = \frac{43}{52} \times 100 = 82,69\%$$

Diketahui bahwa total keseluruhan yang didapat adalah 36 dari skor maksimum 52. Berdasarkan kategori kevalidan yang telah ditetapkan, nilai yang diperoleh dari validasi ahli media oleh dosen tergolong valid untuk digunakan dengan persentase 82,69%.

**Tabel 4.** hasil Validator Materi

<b>Produk</b>	<b>Aspek validasi</b>	<b>Hasil validasi</b>	<b>Keterangan</b>
Media pembelajaran fotonovela	Materi dan bahasa	92,85%	Sangat valid
	Media	82,69%	Sangat Valid
	Rata-rata	87,77%	Sangat valid

Sebelum bahan ajar dianggap valid oleh validator ahli, peneliti sudah melakukan perbaikan berdasarkan koreksi yang diberikan oleh validator ahli tersebut. Selain itu, peneliti juga membandingkan hasil produk sebelum dan setelah diperbaiki sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan oleh para ahli.

Uji praktikalitas diberikan kepada peserta didik dan guru untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran fotonovela yang telah dikembangkan. Adapun dalam bentuk angket. Berikut ini hasil uji praktikalitas terlihat pada tabel 4.7. Kepraktisan produk pada uji kepraktisan peserta didik dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

**Tabel 5.** Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

<b>No</b>	<b>Nama responden</b>	<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>	<b>Jumlah skor maksimum</b>	<b>Tingkat kepraktisan</b>	<b>Kategori</b>
1.	AQJ	50	60	83,33%	Sangat praktis
2.	A	52	60	86,66%	Sangat praktis
3.	EAR	50	60	83,33%	Sangat praktis
4.	I	50	60	83,33%	Sangat praktis
5.	NLP	52	60	86,33%	Sangat praktis
6.	F	51	60	85%	Sangat praktis
7.	L	50	60	83,33%	Sangat praktis
8.	K	52	60	86,66%	Sangat praktis

9.	A	53	60	88,33%	Sangat praktis
10.	K	50	60	83,33%	Sangat praktis
11.	C	53	60	88,33%	Sangat praktis
12.	A	53	60	88,33%	Sangat praktis
13.	R	50	60	83,33%	Sangat praktis
14.	MH	53	60	88,33%	Sangat praktis
15.	S	51	60	85%	Sangat praktis
16.	N	53	60	88,33%	Sangat praktis
17.	O	50	60	83,33%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>				<b>85,56</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berlandaskan data pada tabel hasil uji kepraktisan peserta didik, terlihat bahwa media pembelajaran berbentuk fotonovela yang dikembangkan memperoleh skor kepraktisan sebesar 85,56%. Jika dibandingkan dengan kriteria tingkat kepraktisan, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran fotonovela yang dirancang layak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

### **Relevansi dan Landasan Teoretis Pengembangan Media Fotonovela Shlat Fardhu**

Pengembangan media pembelajaran fotonovela pada materi shalat fardhu berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Melalui media ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses menafsirkan serta memahami makna dari foto dan teks yang disajikan. Penerapan model pengembangan 4D dipilih karena mampu memfasilitasi tahapan pengembangan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap diseminasi. Berdasarkan temuan empiris dari penelitian sebelumnya, media fotonovela terbukti efektif di berbagai konteks pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan tingkat validitas media melebihi 85%, disertai peningkatan hasil belajar yang signifikan. (Jamalludin, Handayani, & Prastowo, 2023; Manulang, Haifaturrahmah, Linda Sekar Utami, Syaharuddin, & Siti Ala, 2024; Nurazizah & Rahayu, 2025). Namun, masih sedikit penelitian yang mengaplikasikan fotonovela pada pembelajaran PAI, khususnya dalam konteks shalat fardhu di sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media ini tidak hanya memperluas inovasi dalam pembelajaran agama, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan karakter religius dan keterampilan ibadah siswa sejak usia dini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa buku fotonovela pada materi shalat fardhu untuk siswa kelas IV SDN 47 Tongkonan.

Pengembangan media tersebut dilakukan dengan menggunakan model penelitian 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Keempat tahapan ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan desain, validasi produk, serta uji coba kepraktisan. Proses pengembangannya dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang menarik, sesuai dengan konteks, dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti membuat media pembelajaran berbentuk fotonovela yang menggabungkan teks dan gambar agar materi shalat fardhu lebih mudah dipahami.

Media fotonovela yang dikembangkan dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dicetak dalam bentuk buku yang terdiri atas bagian seperti sampul, kata pengantar, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, kesimpulan, evaluasi atau latihan, daftar pustaka, dan biografi penulis. Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi visual menarik bertujuan untuk meningkatkan motivasi membaca peserta didik serta membantu mereka dalam memahami dan mengingat isi pelajaran. Selain itu, penerapan media fotonovela memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, karena mereka dapat mengamati, menafsirkan, serta menghubungkan alur cerita dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan mudah diingat. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengembangan media E-Fotonovela pada materi shalat fardhu termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Hakim, Purbohadi, & Setiawan, 2023; Resky Satriya & Eni Fariyatul Fahyuni, 2023).

Sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, media fotonovela terlebih dahulu melalui proses validasi oleh dua pakar, yakni ahli materi dan ahli media. Tahapan ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kualitas tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor 92,85% dari ahli materi dan 82,69% dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa media fotonovela telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan Seliyawati (2018) yang mendapatkan nilai validasi 90% dari ahli materi dan 81% dari ahli media, juga tergolong sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media fotonovela ini valid baik dari segi isi maupun desain, sehingga layak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran materi shalat fardhu (Alimni, Amin, & Lestari, 2021; Sarah Dalila Fitri et al., 2024).

Tahapan berikutnya adalah uji kepraktisan yang bertujuan untuk menilai sejauh mana media fotonovela mudah digunakan serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta didik dan guru setelah media diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata skor 85,56% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media fotonovela dapat digunakan dengan mudah oleh guru

maupun siswa, serta mampu meningkatkan minat belajar terhadap materi yang dipelajari. Peserta didik memberikan tanggapan positif, karena tampilan media menarik, penggunaan bahasanya sederhana, dan alur ceritanya dekat dengan pengalaman sehari-hari. Di sisi lain, guru juga merasa terbantu karena media ini memudahkan penyampaian materi secara kontekstual dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Media fotonovela memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung keberhasilannya sebagai media pembelajaran. Kelebihan tersebut antara lain bersifat konkret karena menyajikan visualisasi nyata, mampu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang melalui penyajian gambar, serta membantu daya pancaindra peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati secara langsung. Media ini juga mudah dibuat, murah, serta dapat digunakan secara individual maupun kelompok. Selain itu, fotonovela bersifat edukatif, menghibur, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cerita bergambar yang disajikan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membantu peserta didik memahami nilai-nilai keagamaan dengan lebih baik. Meskipun demikian, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti masih memerlukan pendampingan guru agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap isi cerita, potensi kebingungan akibat penjelasan guru yang berlebihan, serta keterbatasan dalam menumbuhkan penghayatan mendalam karena hanya mengandalkan persepsi visual. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam merancang alur cerita menjadi aspek penting agar fotonovela semakin menarik dan efektif digunakan.

Secara umum, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media fotonovela yang dikembangkan untuk pembelajaran materi shalat fardhu terbukti valid, praktis, dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penerapan media visual seperti fotonovela menjadi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, karena mengintegrasikan secara seimbang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, fotonovela dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat kualitas proses belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai religius kepada peserta didik sejak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran fotonovela, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangannya dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Produk akhir dari rangkaian tahapan tersebut berupa buku media pembelajaran fotonovela berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela Materi Shalat Fardhu pada Kelas IV di SDN 47 Tongkonan, Kecamatan Bastem Utara, Kabupaten Luwu”. Media ini dibuat menggunakan aplikasi Canva,

diprint pada kertas HVS ukuran A4, serta dilengkapi gambar ilustratif menarik untuk membantu peserta didik memahami konsep shalat fardhu dengan lebih mudah. Selanjutnya, media ini dinilai sangat valid oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan nilai 92,85% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli media memberikan nilai 82,68% dengan kategori layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi menunjukkan bahwa media fotonovela layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji praktikalitas yang melibatkan peserta didik menghasilkan skor 85,56%, tergolong sangat praktis, menandakan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fotonovela yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada materi shalat fardhu di tingkat sekolah dasar.

Peralihan dari sistem Bretton Woods berbasis emas ke uang kertas pada 1971 memberikan beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan. Bagi siswa, media fotonovela seperti GBP, IDR, dan mata uang Eropa dapat menjadi sumber belajar menarik yang membantu memahami materi shalat fardhu secara kontekstual. Bagi guru, penggunaan media ini disarankan sebagai alat bantu pembelajaran inovatif agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna. Sementara itu, peneliti berikutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian hingga tahap diseminasi serta melakukan uji efektivitas media guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan akurat. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat menyempurnakan produk dan meningkatkan kualitas media pembelajaran visual-naratif di bidang pendidikan agama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimni, A., Amin, A., & Lestari, M. (2021). The Effectiveness of Animation Video Media on Learning Outcomes of Fiqih Lessons for Madrasah Ibtidaiyah Students in the New Normal Time. *Journal of Primary Education (JPE)*, 1(2), 51. <https://doi.org/10.29300/jpe.v1i2.5765>
- Aliyanti, C., Wicaksono\*, I., Doğru, M., Çelik, M., & Ridlo, Z. R. (2025). Development of Contextual Based Augmented Reality Science Learning Media to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(2), 426–443. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v13i2.44052>
- Ariawan, P. A., & I Kadek Suartama. (2024). Improving Student Interests and Learning Outcomes Using Project Based E-Learning Models. *Journal of Education Technology*, 7(4), 687–697. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.64974>
- Ashifa, A., & Dewi, I. P. (2025). Digital Storytelling sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika. *MASALIQ*, 5(3), 1262–1277. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5957>
- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Tanjung, F. Z. (2025). Islamic Religious Education

- Curriculum Management in Developing Religious Tolerance Attitudes. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 9(1), 67. <https://doi.org/10.28944/maharot.v9i1.2032>
- Badeo, J. M. O., & Koc, B. C. U. O. K. (2021). Use of Comic-based Learning Module in Physics in Enhancing Students' Achievement and Motivation. *Science Education International*, 32(2), 131–136. <https://doi.org/10.33828/sei.v32.i2.6>
- Byusa, E., Kampire, E., & Mwesigye, A. R. (2022). Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. *Heliyon*, 8(5), e09541. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541>
- Febriyanto, A. Y. A., & Rindrayani, S. R. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Perubahan Sosial Budaya Kelas IX di MTS Aswaja Tunggangri. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 35–43. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v13i2.553>
- Fitriyah, E. A., & Dewi, R. M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 12(1), 94. <https://doi.org/10.24036/011167790>
- Hakim, A., Purbohadi, D., & Setiawan, A. (2023). Obligatory Prayer Practice Based on Mobile Learning. *Emerging Information Science and Technology*, 3(2), 66–77. <https://doi.org/10.18196/eist.v3i2.16854>
- Halimah, H., Putri, D. E., Wulandari, W., Adewumi, S. E., & Arce-Calderón, X. (2024). Contextual Pop Up Book as an Innovative Learning Media in Social Science Subjects in Elementary Schools. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*, 2(2), 209–216. <https://doi.org/10.37251/jetlc.v2i2.1121>
- Indawati, N., Sulistyowati, P., Andariana, F. T. P., Sari, Y. I., & Fauzan, F. (2024). Development of Interactive Comic Media with a Contextual Approach to Social Science Learning for Primary School. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 5(1), 43–58. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.296>
- Jamalludin, J., Handayani, R. D., & Prastowo, S. H. B. (2023). Development of Science Learning Media Using Supcath Educational Games to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 2397–2402. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.3499>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2017). *Educational Technology: A Definition with Commentary* (1st ed.). New York: Springer.
- Kumar, L. A., Renuka, D. K., Rose, S. L., Shunmuga priya, M. C., & Wartana, I. M. (2022). Deep learning based assistive technology on audio visual speech recognition for hearing impaired. *International Journal of Cognitive Computing in Engineering*, 3, 24–30. <https://doi.org/10.1016/j.ijcce.2022.01.003>
- Maalfi, H., & Brigui Hind. (2025). Unravelling the Effect of Project-Based Learning on Students' Engagement and Interest in EFL Classes: An Exploratory Case Study. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 7(1), 230–239. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2025.7.1.21>
- Manulang, W., Haifaturrahmah, Linda Sekar Utami, Syaharuddin, & Siti Ala. (2024). The Audio-Visual Media on Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 641–648. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61138>
- Mas'ud, M., Neti S, Rahman K, A., & Dahlan K, M. (2024). Learning Guidance Of Islamic

- Religious Education In Improving The Implementation Of Worship And Students' Morals At Elementary School Of Bonto Bontoa, Somba Opu District, Gowa Regency, Indonesia. *MSJ: Majority Science Journal*, 2(2), 34–46. <https://doi.org/10.61942/msj.v2i2.134>
- Nopiramadani Asman, Sarintan N. Kaharu, Nur Rahma, Azizah, & Danti Indriastuti Purnamasari. (2025). The Effect of Contextual Teaching and Learning Model Assisted by Audio Visual Media on Student Learning Outcomes in Science Subjects Class V SD Inpres 1 Kayumalue Pajeko. *International Journal of Integrative Sciences*, 4(7), 1835–1846. <https://doi.org/10.55927/ijis.v4i7.493>
- Nurazizah, N. A., & Rahayu, W. P. (2025). Improved Learning Outcomes supported by Padlet Application-Based Learning Media. *Journal of Educational Analytics*, 4(2). <https://doi.org/10.55927/jeda.v4i2.125>
- Nurhaida, Puspa Riani Nasution, & Haritsah Hammamah Harahap. (2025). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas VII SMP Negeri 7 Padangsidimpuan Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Cermatika*, 4(2), 34–44. <https://doi.org/10.64168/cermatika.v4i2.1499>
- Prabowo, Y. F. R., & Wakijo, W. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTU FOTONOVELA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X MA BUSTANUL ULUM JAYASAKTI. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2864>
- Resky Satriya, R., & Eni Fariyatul Fahyuni. (2023). Audio-Visual Based Picture Story Media for Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 7(3), 543–553. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.69409>
- Sarah Dalila Fitri, Rodia Rotani Rianda, Lara Dwi Alma, Revi Yulianti, & Wismanto Wismanto. (2024). Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu Untuk Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 59–69. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i1.50>
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., Aman, A., & Nugroho, A. N. P. (2023). Virtual Reality on Contextual Learning during Covid-19 to Improve Students' Learning Outcomes and Participation. *International Journal of Instruction*, 16(1), 173–190. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16110a>
- Shavira Salsabila, Mokh. Iman Firmansyah, & Mohammad Rindu Fajar Islamy. (2024). Strengthening Literacy Competencies through Islamic Religious Education Learning in Elementary Schools. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(4), 3325–3343. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i4.11770>
- Sis, H. M., Rahman, R. A., & Salleh, S. F. (2025). Issues and Challenges of Understanding Obligatory Prayers among Primary School Students. *International Journal of Research and Scientific Innovation*, XI(XII), 510–519. <https://doi.org/10.51244/IJRSI.2024.11120048>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Untoroseto, D., & Triayudi, A. (2023). Analysis of Blended Learning Development in Distance Learning in Variation of Borg & Gall and Addie Models. *Journal La Multiapp*, 4(6), 231–242. <https://doi.org/10.37899/journallamultiapp.v4i6.973>

Wardanu, A. A., Ardiningtyas, N., Rahmadhani, E. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah kelas V SD. *MIKHAYLA: Journal of Advanced Research*, 2(1), 89–95. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.341>