PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN *CANVA* DI SMKN 4 PAYAKUMBUH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun Oleh:

RILLA ADHA
NIM. 2521.071

Dosen Pembimbing:

GUSNITA DARMAWATI, S.Pd, M.Kom
NIP: 198805122023212042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
2025 M / 1446 H

HALAMAN PERNYATAAN ORISIONALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama/Nim	:	Rilla Adha / 2521071
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sei Rakyat, 14 Februari 2003
Fakultas/Prodi	:	FTIK/PTIK
Judul	:	**Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Canva* Di SMKN 4 Payakumbuh**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar hasil karya penulis, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 22 September 2025

Saya yang menyatakan.



Rilla Adha

NIM. 2521.071

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Canva* Di SMKN 4 Payakumbuh"**, yang disusun oleh **Rilla Adha** dengan **NIM 2521071**, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Bukittinggi, 22 September 2025
Dosen Pembimbing

Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom
NIP. 198805122023212042

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://fik.uinbukittinggi.ac.id | Email : fik@uinbukittinggi.ac.id

SURATKETERANGANBEBASPLAGIAT

No.US.103/Un.26.1/S1PTIK/PP.00.9/07/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi & Komunikasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	RILLAADHA
NIM	:	2521071
ProgramStudi	:	S1PendidikanTeknikInformatikaKomputer
Judul	:	PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN CANVA DI SMKN 4 PAYAKUMBUH

Dengandeteksiplagiarismeuntukkaryailmiahmahasiswa(Skripsi)sebanyak21 %dengandemikiankaryailmiahyangbersangkutansetelahdilakukanpemeriksaan dinyatakan **BEBAS PLAGIAT.**

Demikianlahsuratketeranganinidibuatdengansesungguhnyauntukdapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi,3November2025 Ketua
Prodi PTIK, ----------

SarwoDerta,M.Kom
NIP.197501042006041003

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji dan Syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Canva* Di SMKN 4 Payakumbuh"** tepat pada waktu yang telah ditentukan, dan penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa penulis mohonkan kepada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu **Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag., M.Si** selaku Rektor, Bapak **Dr. Afrinaldi, S.Sos.I., MA** selaku Wakil Rektor I, Bapak **Dr. Iiz Izmuddin, MA** selaku Wakil Rektor II dan Bapak **Dr. H. Edi Rosman, S.Ag., M.Hum** selaku Wakil Rektor III UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Bapak **Dr. Junaidi, S.Ag.,M.Pd,** selaku Dekan, Bapak **Dr. Supratman Zakir, M.Pd.,M.Kom,** selaku Wakil Dekan I, Ibu **Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd., Kons,** selaku Wakil Dekan II, Bapak **Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd,** selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Sjech M.

Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

3. Bapak **Sarwo Derta, SS, S.Kom, M.Kom,** Selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Ibu **Gusnita Darmawati, M.Kom**, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak **Riri Okra, M.Kom** , selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/ti UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan di perguruan tinggi ini.
7. Ibu **Wisnarti, S.Si, M.Pd** selaku kepala sekolah SMKN 4 Payakumbuh yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, dan Bapak **Adeksi Pranoto, S.Pd,** yang telah memberikan informasi serta data-data yang penulis perlukan untuk penelitian ini.
8. Ayah dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman mahasiswa angkatan 2021 yang telah banyak memberikan masukan, saran, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritikan dan

saran untuk masukan dan kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, 2025
Penulis

Rilla Adha
NIM. 2521.071

ABSTRAK

Skripsi atas nama Rilla Adha, NIM 2521.071, dengan judul Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Canva* Di SMKN 4 Payakumbuh Skripsi Program Sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran PAI kelas X SMKN 4 Payakumbuh pada tanggal 20 Februari 2025, serta 26 orang peserta didik di kelas yang sama. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selama ini, pembelajaran hanya didukung oleh media konvensional seperti buku paket dan papan tulis, media yang digunakan adalah *Power Point* sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran PAI berbentuk *komik* menggunakan platform *Canva* guna mendukung proses pembelajaran agar lebih praktis, efektif, dan Valid.

Penulis merancang media pembelajaran PAI berbentuk komik menggunakan *platform Canva* di kelas X SMKN 4 Payakumbuh dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) *Analysis*, yaitu Mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tujuan pembelajaran, (2) *Design*, Merancang strategi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran, (3) *Development*, yaitu Membuat dan mengembangkan bahan ajar/media sesuai rancangan (4) *Implemetation*, yaitu Menerapkan atau melaksanakan pembelajaran dengan media yang sudah dibuat, (5) *Evalution*, yaitu Menilai keberhasilan pembelajaran. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dengan menggunakan rumus statistik *Aiken's V,* uji praktikalitas dengan menggunakan *moment kappa* dan uji efektivitas dengan menggunakan rumus statistik Richard R. Hake *(G-Score)*,Produk akhir berupa media digital berbentuk animasi video yang memuat materi PAI seperti berlomba-lomba dalam kebaikan dan etos kerja, mengenal tokoh ulama,menjauhi sifat buruk seperti berpoya-poya,riya,dan sombong.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil merancang sebuah media pembelajaran PAI berbentuk Komik menggunakan *Canva.* Media ini digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil uji validitas yang diperoleh oleh dua orang validator diperoleh nilai rata-rata 0,86 dengan kriteria valid, hasil praktikalitas yang diperoleh dari dua orang penguji diperoleh nilai rata-rata 0,95 dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil efektivitas dari dua puluh enam orang siswa dengan nilai rata-rata 0,85 dengan kriteria efektivitas tinggi.

Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, ADDIE.

ABSTRACT

The thesis by Rilla Adha, student ID 2521.071, entitled "Designing Comics as a Learning Media for Islamic Education Using Canva at SMKN 4 Payakumbuh."Bachelor's Program, State Islamic University (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Study Program of Educational Technology in Computer and Informatics, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

This research is motivated by the results of interviews conducted by the author with the PAI subject teacher for the 10th grade at SMKN 4 Payakumbuh on February 20, 2025, as well as with 26 students from the same class. Based on the results of these interviews, problems were found in the learning process, namely the lack of innovative and interactive learning media. Until now, learning has only been supported by conventional media such as textbooks and whiteboards, and the media used is Power Point, which is less capable of attracting students' interest in learning. Therefore, this research aims to design learning media for PAI in the form of comics using the Canva platform to support the learning process to be more practical, effective, and valid.

The author designs a PAI learning media in the form of a comic using the Canva platform in class X of SMKN 4 Payakumbuh by applying the ADDIE development model. The ADDIE model consists of five stages, namely (1) Analysis, which involves identifying needs, problems, and learning objectives, (2) Design, where learning strategies, methods, media, and evaluations are planned, (3) Development, which involves creating and developing teaching materials/media according to the design, (4) Implementation, which involves applying or executing learning with the created media, (5) Evaluation, which involves assessing the success of the learning. The product test used in this research is validity testing using Aiken’s V statistical formula, practicality testing using kappa moment, and effectiveness testing using Richard R. Hake’s (G-Score) statistical formula. The final product is a digital media in the form of an animated video containing PAI material such as competing in good deeds and work ethics, recognizing figures of scholars, and so on.

Based on the research results, the researchers successfully designed a learning media for Islamic Religious Education (PAI) in the form of a comic using Canva. This media is used by teachers and students in the PAI subject. The validity test results obtained by two validators showed an average score of 0.86 with valid criteria, the practicality results obtained from two examiners showed an average score of 0.95 with very high criteria, and the effectiveness results from twenty-six students showed an average score of 0.85 with high effectiveness criteria.

Keywords: Comic, Learning Media, Islamic Religious Education, ADDIE.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISIONALITAS Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .... Error! Bookmark not defined.
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT ..... Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK vii
ABSTRACT viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
1. Manfaat Teoritis 7
G. Penjelasan Judul 8
H. Sistematika Penulisan 9
BAB II LANDASAN TEORI 11
A. Perancangan 11
B. Media Pembelajaran 11
1. Penggunaan Media Pembelajaran 12
2. Macam – Macam Media Pembelajaran 13
3. Kegunaan Media Pembelajaran 14
4. Keterbatasan Media Pembelajaran 15
5. Langkah-langkah pemilihan media 16
C. Komik 17
1. Pengertian Komik 17
2. Komponen Komik 17

3. Jenis – Jenis Komik 18
4. Kelebihan Kekurangan Komik 19
5. Manfaat Komik Sebagai Media Pembelajaran 19
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) 20
1. Tujuan Pendidikan Agama Islam 21
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) 22
E. Perangkat Lunak Perancangan Media 23
1. Canva 23
2. Kelebihan Kekurangan Canva 24
F. Penelitian Relevan 26
G. Karangka Berpikir 29
BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Waktu Dan Tempat Penelitian 30
B. Jenis Penelitian 30
C. Tahapan Penelitian 32
D. Uji Produk 34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 39
A. Hasil Penelitian 39
B. Pembahasan 71
BAB V PENUTUP 76
A. Kesimpulan 76
B. Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 78

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Penentuan Validitas Aiken's V 35
Tabel 3. 2Acuan Praktikalitas 37
Tabel 3. 3 Pembagian Skor Gain 38
Tabel 4. 1 Desain Storyboard 43
Tabel 4. 2 Desain Interface 45
Tabel 4. 3 Validator 1 61
Tabel 4. 4 Validator 2 62
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Uji Validitas 63
Tabel 4. 6 Praktikalitor 64
Tabel 4. 7 Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE 31
Gambar 4. 1 Cover 49
Gambar 4. 2 Menu Utama 50
Gambar 4. 3 Tujuan Pembelajaran 51
Gambar 4. 4 Pilihan Materi 52
Gambar 4. 5 Pilihan Materi 53
Gambar 4. 6 Petunjuk Pengguna 54
Gambar 4. 7 Materi Halaman 1 55
Gambar 4. 8 Materi Halaman 2 56
Gambar 4. 9 Materi Halaman 3 56
Gambar 4. 10 Materi Halaman 4 56
Gambar 4. 11 Materi Halaman 6 57
Gambar 4. 12 Materi Halaman 5 57
Gambar 4. 13 Halaman 7 58
Gambar 4. 14 Halaman 8 58
Gambar 4. 15 Halaman 9 58
Gambar 4. 16 evaluasi 59
Gambar 4. 17 Profil Pengembang 60
Gambar 4. 18 Pilihan Evaluasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pendidikan yang mengalami perkembangan pesat seiring kemajuan teknologi. Dalam era ini dimana teknologi terus berkembang dan media pembelajaran menjadi alat yang tak tergantikan dalam mendukung efektifitas pembelajaran[1]. Penggunaan media seperti video, animasi, simulasi, dan platform digital memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan menarik. Inovasi ini tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka[2].

Media menjadi unsur penting dalam pembelajaran sebab perannya mampu memperkaya wawasan dan membantu guru dalam mentransfer ilmu pada siswa. Selain itu, media juga menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta perhatian siswa[3]. Media dan pembelajaran sangat erat kaitannya karena media berfungsi sebagai wahana untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif[4]. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mudah dipahami. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai

guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok sehingga tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sekolah.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi. Keberadaan media pembelajaran merupakan salah satu langkah dalam meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik, Sebagaimana yang diungkapkan Allah SWT dalam (Q.S. Al-Mujadalah ayat 11) yang berbunyi:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: "*Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kam kerjakan" (Qs. Q.S. Al-Mujadalah ayat 11*) [5].

Ayat tersebut menunjukkan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. beberapa derajat. Derajat yang dimaksudkan dapat bermakna kedudukan, kelebihan atau keutamaan dari makhluk lainnya, dan hanya Allah SWT. yang lebih mengetahuinya tentang bentuk dan jenisnya serta kepada siapa yang akan ditinggikan derajatnya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung Jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) [6].

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru, termasuk dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang lebih mandiri, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan kurikulum ini tidak hanya menuntut penguasaan materi, tetapi juga integrasi nilai-nilai karakter melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan nilai spiritual ke dalam proses pembelajaran, sesuai dengan perkembangan psikologis dan sosial peserta didik[7].

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan informasi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Komik sebagai media visual memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan pembelajaran melalui gabungan gambar dan teks, yang dapat merangsang imajinasi, empati, dan daya nalar siswa. media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam[8].

Komik sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan nilai-nilai keagamaan, sosial, dan moral dengan cara yang ringan namun bermakna. Dengan visualisasi tokoh dan alur cerita yang dikemas secara menarik, komik memiliki kelebihan dalam menjembatani konsep abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa[9]. Komik adalah bentuk komunikasi visual yang unik karena mampu menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Dengan kata lain, komik memiliki potensi besar untuk dijadikan media penguatan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam[10].

Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Adeksi Pranoto, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran PAI kelas X di SMKN 4 Payakumbuh pada tanggal 20 februari 2025, metode pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Terutama pembelajaran tentang pembentukan karakter siswa. Oleh kerena itu, perlu dirancang media pembelajaran berbasis komik.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan, terlebih di era digital saat ini. Untuk itu, penulis berinisiatif merancang sebuah media pembelajaran berbasis digital berupa komik yang disesuaikan dengan materi PAI dan dapat menarik perhatian siswa. Dalam pengembangannya, penulis memilih menggunakan Canva sebagai aplikasi desain berbasis daring yang mudah diakses dan digunakan. Canva menyediakan berbagai template desain

komik, ilustrasi, dan elemen grafis yang memungkinkan guru untuk membuat komik pembelajaran dengan tampilan menarik, interaktif, dan sesuai konteks pembelajaran[11].

Canva juga memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya, bahkan untuk pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Melalui Canva, guru dapat menyesuaikan konten visual dan narasi sesuai kebutuhan materi, karakter siswa, dan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Selain itu, hasil desain dapat diakses secara digital maupun dicetak sebagai bahan ajar tambahan[12].

Melalui pendekatan ini, diharapkan media komik digital yang dirancang dengan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, mengembangkan pemahaman nilai-nilai keagamaan, serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara optimal di satuan pendidikan.

Media ini dirancang untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan media komik, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan elemen narasi, visual, untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Misalnya, dalam pembelajaran PAI, media ini dapat menyajikan cerita digital yang menggambarkan Materi dalam komik edukatif ini meliputi, meraih kesuksesan dengan kopetisi dalam kebaikan etos kerja, menjalani hidup dengan penuh manfaat dengan menghindari berfoya, foya, riya’, sum’ah, takabbur, dan hasd, meneladani peran ulama penyebar ajaran islam

diindonesia. menganalisis makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, fitur latihan soal dan umpan balik otomatis dapat membantu siswa mengenali kesalahan serta memperbaiki pemahaman mereka dengan cara yang lebih efektif. Dengan penerapan Media Komik, pembelajaran PAI menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat memahami konsep keislaman secara efektif dalam pembelajaran PAI.

Uraian di atas mendororng penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN *CANVA* DI SMKN 4 PAYAKUMBUH**"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran PAI yang digunakan masih kurang memanfaatkan media pembelajaran teknologi.
2. Dilihat dari kompetensi pembelajaran (CP) dan materi yang diajarkan, penggunaan media PowerPoint belum maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu merancang komik sebagai media pembelajaran PAI menggunakan canva di SMKN 4 Payakumbuh di kelas X semester ganjil.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang media pembelajaran PAI berbentuk komik menggunakan Canva di SMKN 4 payakumbuh menjadi lebih menarik, efisien, modrend, dan relevan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran PAI berbentuk komik menggunakan Canva di SMKN 4 Payakumbuh yang praktis, efektif, valid.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis untuk memperkaya wawasan tentang penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran PAI, serta mendukung integrasi teknologi seperti canva dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

b. Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

c. Guru

Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi yang menarik.

G. Penjelasan Judul

Supaya tidak terjadi kesalah pahaman mengenai judul skripsi ini, maka perlu diberikan penjelasan terkait istilah-istilah yang digunakan pada skripsi ini, diantaranya:

1. Perancangan

   Perancangan adalah hal utama yang dilakukan sebelum membuat aplikasi dan untuk memecahkan masalah [13].

2. Komik

   Komik adalah narasi grafis dengan ucapan dan teks minimal. Komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang istimewa karena mampu menggabungkan teks dan gambar secara kreatif, menciptakan sebuah alat penyampaian informasi yang tidak hanya diminati, tetapi juga mudah dipahami [14].

3. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi

lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien [15].

4. Pendidikan Agama Islam (PAI)

   Pendidikan Agama Islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kuntinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. “Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa [16].

5. *Canva*

   Canva adalah situs web, aplikasi, atau perangkat lunak yang menawarkan alat untuk membuat publikasi online dan desain visual. *Canva* dapat diakses oleh pengguna melalui situs web, aplikasi PC, atau perangkat seluler. Pengguna sekarang dapat mengekspresikan kreativitas mereka kapan pun dan di manapun mereka mau berkat initentunya. *Canva* adalah alat bantu bagi siapa saja yang ingin membuat konten visual tanpa harus menyewa tim spesialis karena kemudahan akses dan pemanfaatannya[17].

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai beriku:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi gambaran secara keseluruhan dari pembahasan proposal, yang terdiri dari Latar Belakang masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penjelasan Judul serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang perancangan komik sebagai media pembelajaran PAI menggunakan pixton di SMKN 4 payakumbuh.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang Waktu dan Tempat Penelitian, Jenis Penelitian, Model Pengembangan Sistem, Tahapan Penelitian, Uji Produk.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi hasil penelitian merupakan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan penulis sesuai dengan prosedur yang tertera dalam Bab III.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan akhir dari penelitian, dan saran mengenai penulisan skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan merupakan suatu fase yang di awali dengan evaluasi atas alternatif rancangan sistem yang di sertai dengan persiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakai tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan. Perancangan merupakan suatu usaha untuk menyusun, mendapatkan, dan menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Merancang dapat yang benar-benar produk baru atau pengembangan dari produk yang sudah ada, sehingga mendapatkan peningkatan kinerja dari produk tersebut [18].

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses perencanaan, pembuatan sistem baru atau pengembangan dari sebuah sistem yang sudah ada sebelumnya.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, yang menjadi bagian penting dari pembelajaran itu sendiri [19]. Media berfungsi sebagai sumber data bahan pembelajaran. Kemajuan teknologi mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran untuk matapelajaran yang dikuasinya. Pemanfaatan inovasi dalam dunia pendidikan memiliki banyak cara dan cara kerja [20].

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ada empat. Pertama, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Manfaat ketiga yaitu metode pembelajaran akan bervariasi, tidak semata semata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. Dan yang keempat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya [21].

1. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan utuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna.

2. Macam – Macam Media Pembelajaran

a. Media cetak (*print out*)

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar, ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai penyampai informasi belajar. Media cetak terbagi dalam tiga golongan, media cetak lepas (buku, modul, majalah, gambar, komik, *leaflet*, handout, dan foto-foto. Media cetak dipajang (poster, peta, papan planel, mading), media cetak diproyeksikan (OHP, *slide proyektor*)

b. Media audio

Media audio adalah media yang berbasis suara bunyi-bunyian dan kesan *non-verbal*. Media pembelajaran ini cocok untuk siswa bertipe auditori. Contoh media audio ini diantaranya radio, *cd dvd player*, mp3, game interaktif, dll.

c. Media audio visual

Media yang menayangkan gambar dan audio dalam waktu bersamaan. Media ini adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat.

d. Multimedia interaktif

Media pembelajaran yang berbasis multimedia dan dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga alat dapat memberi respond an ada hubungan timbal balik antara alat pengguna.

e. E-Learning

Media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan computer/laptop yang terhubung dengan jaringan komputer atau jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan. Elektronik learning mencakup pembelajaran berbasis *website*, mobile (*m-learning*) dan juga *blended learning.*

f. Media realita

Alat atau benda yang terdapat dalam kehidupan nyata. Umumnya benda ini adalah benda alam yang dapat ditemukan disekitar tempat belajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Seperti tumbuhan, bebatuan, pepohonan, dsb [22].

3. Kegunaan Media Pembelajaran

a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka.

b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar. Atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut.

c) Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

4. Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang juga mempunyai keterbatasan-keterbatasan, antara lain:

a) Pemakaian media pembelajaran hanya sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.

b) Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap daya listrik tersebut. Terkadang ada juga media yang memerlukan adanya penataan ruangan yang khusus.

c) Penggunaan media pembelajaran sangat sukar secara bervariasi.

d) Mempersiapkan beberapa media pembelajaran memerlukan waktu cukup lama.

e) Kalau terjadi kerusakan mendadak, sangat mengganggu dan tidak dapat digunakan untuk selanjutnya.

f) Perlu adanya pemeliharaan yang ekstra hati-hati, khususnya yang bersifat elektronik, agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

5. Langkah-langkah pemilihan media

Terdapat enam langkah dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan [23]:

1) Mengidentifikasi apakah pesan yang akan disampaikan merupakan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau hanya sekedar informasi atau hiburan.
2) Menetapkan apakah media tersebut dirancang untuk pembelajaran, instruksional, atau sebagai alat bantu mengajar (peraga).
3) Memilih apakah strategi afektif, kognitif, atau psikomotorik akan digunakan untuk mendorong kegiatan belajar.
4) Memilih media yang cocok dari kelompok media yang sesuai dengan strategi yang dipilih, dengan mempertimbangkan kriteria, kebijakan, fasilitas yang tersedia, kemampuan produksi, dan biaya.
5) Mengevaluasi kembali kelebihan dan kelemahan media yang dipilih, jika perlu meninjau kembali alternatif-alternatif yang ada.
6) Merencanakan pengembangan dan produksi media tersebut.

C. Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan karya atau segala perwujudan seni bergambar, gabungan antara kata dan gambar. Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang mampu membantu siswa dan dapat menggantikan meggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari siswa tersebut dan bagaimana karakteristik siswa tersebut. pennyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa [22].

2. Komponen Komik

Komik memiliki komponen sebagai berikut:

a. Panel: merupakan semacam kotak yang berisi illustrasi dari setiap adegan pada komik menurut *McCloud*, cara membaca panel dalam sebuah komik adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam.

b. Parit: merupakan semacam ruang pembatas antar yang ukurannya bisa bervariasi tergantung dari sang kretor komik itu sendiri.

c. Balon Kata: balon kata atau balon teks terbagi menjadi tiga bentuk yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan captions yang memuat dialog maupun narasi cerita dari komik itu sendiri.

d. Ilustrasi Atau Gambar: komponen ini merupakan komponen utama komik selain teks karena illustrasi dapat memberikan kesan estetis dari komik itu sendiri serta dapat memberikan gambaran secara fisual dari alur cerita dari setiap adaegan.

e. Tema: tema merupakan komponen dasar dalam komik selain ilustrasi dan teks, namun ada komponen tabahan lain yang terdapat dalam komik seperti sudut pandang dan ukuran ilustrasi dalam panel. Sudut symbolia, dan kop komik [24].

3. Jenis – Jenis Komik

a. Komik Strip: biasanya pendek dan diterbitkan di surat kabar atau majalah.

b. Komik Buku: buku yang terdiri dari satu atau beberapa cerita komik.

c. Manga: Komik Jepang yang memiliki gaya dan format khas, biasanya dibaca dari kanan ke kiri.

d. *Graphic Novel*: cerita yang disajikan dalam bentuk komik tetapi dengan Panjang dan kedalaman cerita seperti novel.

e. *Webcomic*: *Webcomic* biasa ditemui melalui aplikasi pembaca komik online ataupun situs online, seperti *Line Webtoon*, *MangaToon*, dan lain-lain.

4. Kelebihan Kekurangan Komik

Komik sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lain yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih rajin belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat [22].

5. Manfaat Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (mahasiswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya

penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pebelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar[25].

D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Secara umum Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia yang muslim beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta berahlaq mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan Bernegara. Pelaksanaan pendidikan agama islam di lembaga pendidikan diterapkan dari mulai Sekolah Dasar, Menengah sampai ke Perguruan Tinggi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Pendidikan agama menyangkut manusia seutuhnya atau bersifat komprehensif, tidak hanya membekali anak dengan pengertian agama atau mengembangkan intelek anak saja, tetapi menyangkut keseluruhan pribadi anak, mulai dari latihan amalan sehari-hari yang sesuai dengan ajaran agama, baik yang menyangkut hubungan manusia dengan tuhan, manusia dengan manusia lain, manusia dengan alam, maupun manusia dengan dirinya sendiri.

1. Tujuan Pendidikan Agama Islam

a. Tujuan Umum

Tujuan umum Pendidikan Agama Islam adalah untuk mencapai kualitas yang disebutkan oleh al-Qur'an dan hadits sedangkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan umum pendidikan di atas berarti Pendidikan Agama bertugas untuk membimbing dan mengarahkan anak didik supaya menjadi muslim yang beriman teguh sebagai refleksi dari keimanan yang telah dibina oleh penanaman pengetahuan agama yang harus dicerminkan dengan akhlak yang mulia sebagai sasaran akhir dari Pendidikan Agama itu [26].

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus Pendidikan Agama adalah tujuan yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan jenjang pendidikan yang dilaluinya, sehingga setiap

tujuan Pendidikan Agama pada setiap jenjang sekolah mempunyai tujuan yang berbeda-beda, seperti tujuan Pendidikan Agama di sekolah dasar berbeda dengan tujuan Pendidikan Agama di SMP, SMA dan berbeda pula dengan tujuan Pendidikan Agama di perguruan tinggi. Tujuan khusus pendidikan seperti di SLTP adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut serta meningkatkan tata cara membaca al-Qur'an dan tajwid sampai kepada tata cara menerapkan hukum bacaan mad dan wakaf. Membiasakan perilaku terpuji seperti qanaah dan tasawuh dan menjawukan diri dari perilaku tercela seperti ananiah, hasad, ghadab dan namimah serta memahami dan meneladani tata cara mandi wajib dan shalat-shalat wajib maupun shalat sunat [26].

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Pendidikan Agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT serta untuk mengadakan pembentukan akhlak yang mulia, kaum muslimin dari

dahulu kala sampai sekarang setuju bahwa pendidikan akhlak adalah inti pendidikan Islam, dan bahwa akhlak yang sempurna adalah tujuan pendidikan yang sebenarnya, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Materi yang diajarkan dalam PAI pada jenjang ini fase C meliputi, meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan etos kerja, menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur, dan hasad, meneladani peran ulama penyebar ajaran islam di indonesia.

E. Perangkat Lunak Perancangan Media

1. Canva

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. *Canva* memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, namun *Canva* merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam membuat desain konten visual seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, feed Instagram, sampul, dan lainnya. Selain itu, terdapat alat penyuntingan foto termasuk editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan pola kisi. *Canva* menawarkan banyak template untuk membantu pemula mempelajari dasar desain sebelum membuat desain profesional[27].

Canva memiliki lima bagian, yaitu *Canva* gratis, *Canva pro* (membayar sejumlah uang), *Canva* enterprise, *Canva* pendidikan, dan *Canva* nirlaba. *Canva* gratis tentunya memiliki fitur dasar dan gambar standar yang ditujukan bagi pengguna perorangan atau tim kecil untuk membuat dan mengunggah desain untuk acara apapun, sedangkan *Canva pro* ditujukan bagi individu atau tim kecil yang ingin mengakses lebih banyak fitur dan pilihan dalam pembuatan desain. Pengguna *Canva pro* dapat mengaktifkan semua fitur yang tersedia dan dapat disempurnakan serta dibuat gambar tanpa batas. *Canva Pro* adalah pilihan sempurna bagi solopreneur, desainer profesional, dan profesional yang menginginkan akses penuh ke semua fitur *Canva*[28].

2. Kelebihan Kekurangan Canva

Adapun Kelebihan Kekurangan aplikasi *Canva* meliputi[27]:

a. Kelebihan

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva.*
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya

menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

3. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui *Android* ataupun *Iphone*, hanya dengan mendowloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

b. Kekurangan

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan

orang lain, entah itu templatenya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

F. Penelitian Relevan

Penelitian pertama dilakukan oleh Yola Angresia dari UIN Bukittinggi pada tahun 2022 yang berjudul Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. Penelitian ini dilatar belakangi bahwa guru dalam menyampaikan siswa di sekolah SMK Negeri 1 Ampek Nagari masih menggunakan metode konvensional dan didukung dengan media pembelakang tradisional. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak efektif, tidak menarik, dan lambat untuk dimengerti, hal tersebut berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model *R&D* yang digunakan adalah *4-D (four D)* yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*, dengan menggunakan model pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. Instrument pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Hasil uji produk diperoleh dengan uji validitas menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 3 orang penilai diperoleh nilai rata-rata 0,87 dengan kategori valid, uji praktikalitas dari 2 orang penilai dengan menggunakan rumus *Moment Kappa*, diperoleh nilai rata-rata 0,93 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dari 15 orang penilai dianalisis

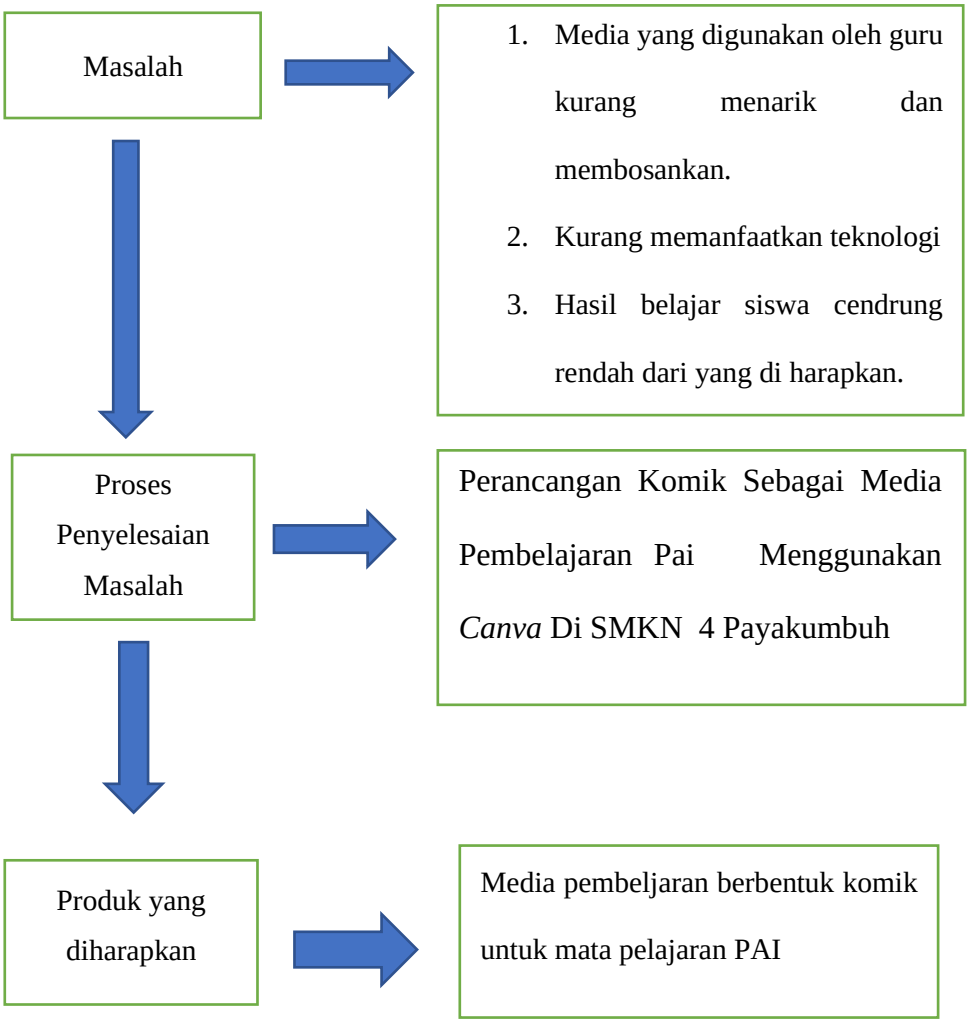
menggunakan rumus statistik Richard R. Hake *(G-Score)* diperoleh nilai rata-rata 0,97 dengan kategori sangat efektif [29].

Penelitian kedua dilakukan oleh Zulhamdi dari UIN Bukittinggi pada tahun 2024 yang berjudul Perancangan Komik Strip Menggunakan Paint Tool SAI Pada Mata Pelajaran Simdig. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembejaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Simdig masih menggunakan metode konvensional yang mana guru hanya berceramah di depan kelas dan menggunakan media papan tulis serta buku cetak yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan dalam belajar Sehingga dibutuhkanlah inovasi agar pembejaran menjadi menarik salah satunya menggunakan media pembelajaran *komikstrip*. Dengan menggunakan media komikstrip untuk mata pelajaran simulasi digital dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam penyampaian informasi serta memberikan pemahaman kepada siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada dalam buku. Komik strip ini dapat menjadikan pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* Versi *ADDIE* dengan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini juga menggunakan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Hasil dari penelitian ini berupa berupa *MiniBook*, sedangkan untuk uji produk validitas dari 3 orang *expert* diperoleh 078, nilai yang dinyatakan valid, sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai 87,33 yang dinyatakan sangat praktis, dan untuk uji

efektivitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai 0,77 yang dinyatakan efektif [30].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Putri Itsna Salsabila dari Universitas Islam Malang yang berjudul Pengembangan *E-Komik* Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA Nu Pakis. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D*). Untuk model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* yaitu model penelitian pengembangan yang memiliki tahap-tahap pengembangan yang sistematik. Dari hasil analisis data, media pembelajaran e-komik ini mendapatkan hasil prsesntase rata-rata dari seluruh ahli validasi yaitu 96%. Ahli validasi meliputi ahli desain media, ahli mater/isi dan ahli pembelajaran (guru). Sedangkan pada respon pengguna terhadap kelayakan media pembelajaran e-komik mendapatkan hasil presentase rata-rata dari 28 peserta didik yaitu 78,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran E-Komik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA NU Pakis bisa dinyatakan sangat valida dan layak digunakan sebagai media pembelajaran [31].

G. Karangka Berpikir



Gambar 2. 1 Karangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

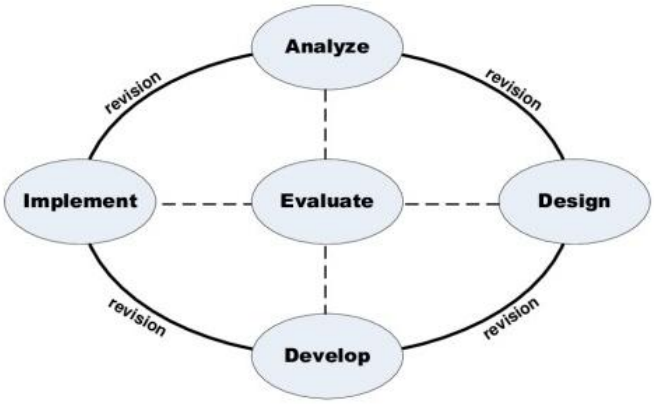
Penelitian ini dilaksanakan di **SMKN 4 PAYAKUMBUH**, sebuah sekolah kejuruan tingkat Menengah. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut menerapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam kurikulumnya dan memiliki kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Juli 2025, dimana penulis akan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan perancangan media pembelajaran yang dianggap penting.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu proses yang sistematis, terstruktur, dan terukur untuk menghasilkan inovasi yang dapat diterapkan dalam produk, layanan, atau proses baru. Tujuan utama metode ini adalah menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Oleh karena itu, metode ini dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian ini.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*, Menurut Dick, model pengembangan *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and*

Evaluation,



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

   Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan produk, baik berupa model, metode, media, maupun bahan ajar. Analisis ini mencakup kelayakan serta persyaratan pengembangan produk. Pengembangan biasanya diawali dengan mengidentifikasi masalah pada produk yang sudah ada.

2. *Design* (Perancangan)

   Tahap ini mencakup proses perancangan konsep produk secara sistematis. Setiap bagian dari produk dirancang secara detail, termasuk petunjuk penerapan dan pembuatan produk yang ditulis secara jelas dan terperinci. Pada tahap ini, rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar dalam tahap pengembangan berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan produk yang telah dibuat direalisasikan menjadi bentuk yang siap diuji dan diterapkan. Kerangka konseptual yang telah disusun sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk yang dapat digunakan. Selain itu, pada tahap ini juga disiapkan instrumen untuk mengukur efektivitas dan kinerja produk.

4. *Implementation* (Implementasi)

   Produk yang telah dikembangkan diuji coba untuk memperoleh umpan balik awal terkait efektivitasnya. Evaluasi awal dilakukan dengan menanyakan aspek-aspek yang relevan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan produk ini dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

   Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna agar dapat dilakukan revisi dan penyempurnaan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi akhir bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

C. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis lakukan yaitu menggunakan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri dari 5 tahap, yaitu ***Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation***[32].

1. ***Analysis* (Analisis)**

Pada tahap ini, penulis terlebih dahulu menganalisis dengan menentukan latar belakang masalah serta merumuskan masalah tersebut. Selain itu juga melakukan studi literatur yaitu mencari, mengumpulkan serta mempelajari sejumlah literatur mengenai teori dan konsep yang mendukung perancangan media pembelajaran menggunakan animasi Plotagon. Literatur yang digunakan berupa buku referensi atau buku penunjang, dokumentasi internet dan buku yang berhubungan dengan media pembelajaran animasi

2. ***Design* (Perancangan)**

Tahap ini berfokus pada perencanaan perancangan media pembelajaran Komik menggunakan aplikasi *Canva*. Pada tahap ini, ditentukan konsep pembelajaran, skenario *Design*, *storyboard*, dan desain karakter sesuai dengan materi PAI yang akan diajarkan. Selain itu, dirancang juga aspek teknis, seperti tampilan, alur cerita, serta integrasi media dalam proses pembelajaran.

3. ***Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini melibatkan pembuatan Komik dengan aplikasi *Canva*, Pengeditan untuk

memastikan kualitas tampilan. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan uji coba terbatas kepada guru dan beberapa siswa untuk mendapatkan masukan sebelum implementasi lebih luas.

4. ***Implementation*** **(Implementasi)**

Pada tahap ini, media pembelajaran animasi diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar di kelas X SMKN 4 PAYAKUMBUH. Guru menggunakan media animasi ini dalam penyampaian materi PAI, sementara siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Selama implementasi, dilakukan observasi dan pengumpulan data melalui angket serta wawancara untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

5. ***Evaluation*** **(Evaluasi)**

Tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil implementasi untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu evaluasi formatif (selama proses pengembangan) dan evaluasi sumatif (setelah implementasi). Data yang dikumpulkan dianalisis untuk melihat kelebihan dan kekurangan media animasi, serta memberikan rekomendasi perbaikan agar media dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran PAI.

D. Uji Produk

1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Aspek pertama penentuan kualitas produk adalah kevaliditasan (kesahihan). Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validitas produk. Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik *Aiken's V* sebagai berikut:

$$\boldsymbol{V} = \frac{\Sigma s}{n(C-1)}$$

Keterangan :

s : r – lo

lo :Angka penelitian validitas yang terendah.

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi.

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian.

n : Jumlah penilai.

Tabel 3. 1Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase (%)	**Kriteria**
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

Berdasarkan tabel diatas, presentase kecil dari 0,6 merupakan kriteria tidak valid dan presentase besar sama dari 0,6 merupakan kriteria valid.

2. Uji Praktikalitas

Setelah instrumen penilaian divalidasi dan dinyatakan valid dengan beberapa revisi, tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk, khususnya media komik. Pengukuran ini dilakukan dengan menilai sejauh mana pengguna dan pakar lainnya menganggap media yang dikembangkan mudah digunakan. Hasil uji praktikalitas dinyatakan dalam bentuk persentase, yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\mathbf{N= \frac{BP}{BM} x\ 100\%}$$

Keterangan:

N: Nilai praktikalitas

BP: Bobot yang diperoleh

BM: Bobot maksimal

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikatoran diukur dengan kriteria skala *likert* berikut.

Tabel 3. 2 Acuan Praktikalitas

Persentase (%)	**Kriteria**
≤ 54%	Tidak Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
76% - 85%	Praktis
86% - 100%	Sangat Praktis

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas dalam pengembangan sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Dalam uji efektifitas, peneliti memperlihatkan efektifitas produk dengan respon, apakah sistem ini dapat digunakan. Rumus Statistik Richard R. Hake (*G-Score*), sebagai berikut:

$$\boldsymbol{g} = \frac{\text{Sf} - \text{Si}}{100\% - \text{Si}}$$

Keterangan:

G : Rata-rata keuntungan

Sf : Nilai akhir

Si : Nilai awal

Tabel 3. 3 Pembagian Skor Gain

Skor	**Kriteria**
g > 0,7	Tinggi (*High*)
0,7 > g >0,3	Sedang (*Medium*)
g < 0,3	Rendah (*Low*)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan media yang telah dirancang, penulis memperoleh hasil dengan menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan *ADDIE* terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut adalah hasil perancangan perancangan komik sebagai media pembelajaran pai menggunakan *canva* di SMKN 4 payakumbuh.

1) *Analyze* (Analisis)

a. Analisis Masalah

Pada tahap ini, langkah pertama yang harus di lakukan penulis adalah menetapkan masalah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Komik.

Berdasarkan Observasi awal yang penulis lakukan di SMKN 4 Payakumbuh, pada mata pelajaran PAI semester genap. Analisis masalah bertujuan untuk mengetahui pentingnya aplikasi yang akan di rancang dan hal hal yang dibutuh kan dalam proses perancangan aplikasi sebuah media pembelajaran Komik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam mata

pelajaran PAI seperti materi yang hanya Penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi membuat suasana pembelajaran menjadí kurang kondusif. Hal ini dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran dan dalam penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya analisis kebutuban atau penentuan kebutuhan, penulis mencari teori dan konsep yang berhubungan dengan penelitian. Teori dan konsep yang ditelaah berkenaan dengan objek dan permasalahan penelitian, yaitu buku-buku referensi jurnal skripsi dan juga konsep-konsep yang mendukung penelitian ini

b. Analisis Kebutuhan

a) Kebutuhan *User*

1. Guru

Untuk membuat siswa memperhatikan pembelajaran, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan suasana pembelajaran pun akan lebih kondusif antara guru dan siswa.

2. Siswa

Siswa saat ini lebih menyukai hal-hal yang bergambar,

berwarna, seperti komik, Dalam pembelajara siswa menginginkan penyampaian materi pelajaran dengan cara yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disertai dengan desain gambar. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk komik ini, siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b) Kebutuhan Media

Untuk lebih memanfaatkan teknologi maka membuat media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran PAI berbentuk komik supaya suasana pembelajaran lebih kondusif maka pemilihan bahan yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran harus sesuai dengan yang diinginkan

Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, sangat membutuhkan aplikasi agar media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan yang diinginkan, sepertı *Canva*.

c) Kebutuhan Teknologi

Selanjuatnya yang dibutuhkan adalah kebutuhan *hardware* dan *software* untuk mendesain aplikasi. *Hardware* berupa perangkat keras seperti laptop, smartphone android vang diperlukan untuk pengujian.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibuatlah sebuah

media pembelajaran komik yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap pendefenisian ini bertujuan agar media pembelajararn dapat membantu siswa mudah mengerti dan memahami dalam pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran komik ini dirancang untuk siswa SMKN 4 Payakumbuh, dimana siswa SMKN 4 Payakumbuh lebih tertarik pada hal yang bergambar, dan lebih ringkas pada pembelajaran tersebut. Perancangan media komik ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* pro.

2) *Design* (Perancangan).

Pada tahap ini dilakukan perancangan *Storyboard* dan *user interface*.

a. *Design Storyboard*

Gambaran dari komik, bentuk visual perancangan, karakter, format komikstrip, sketsa dan line art yang akan dibuat pada perancangan *storyboard* yang hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan komik. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk halaman dapat dilihat pada tabrl dibawah ini:

Tabel 4. 1 Desain Storyboard

No	Nama
Bagian 1	Cover
Bagian 2	Pilihan Menu
Bagian 3	TP/CP
Bagian 4	Pilihan Materi
Bagian 4	Evaluasi
Bagian 5	Petunjuk pengguna
Bagian 6	Materi
Bagian 7	Profil Pengembang

Storyboard di kembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Bagian 1* Cover, halaman depan sebuah buku yang digunakan untuk menghias sebuah buku agar lebih menarik.
2. *Bagian 2* Pilihan Menu, panel tersebut digunakan untuk memilih beberapa menu, yang terdiri atas Materi, Latihan, dan Profil Pengembang.
3. *Bagian 3* Pilihan Materi, panel tersebut terdiri dari beberapa subBab materi.
4. *Bagian 4 TP/CP,* panel tersebut berisikan tentang tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran tersebut.
5. *Bagian 4* Petunjuk pengguna, panel tersebut digunakan untuk melihat simbol simbol cara penggunaannya.

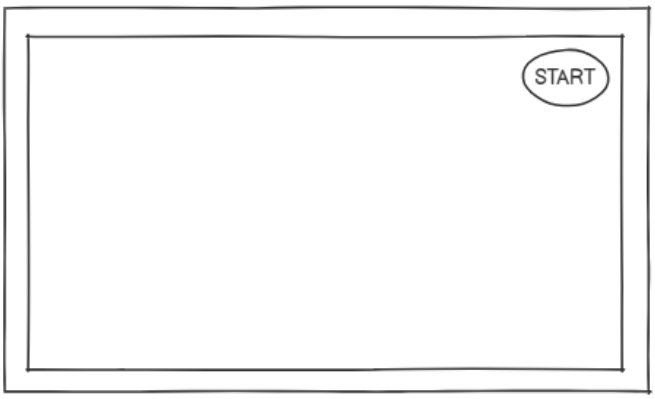
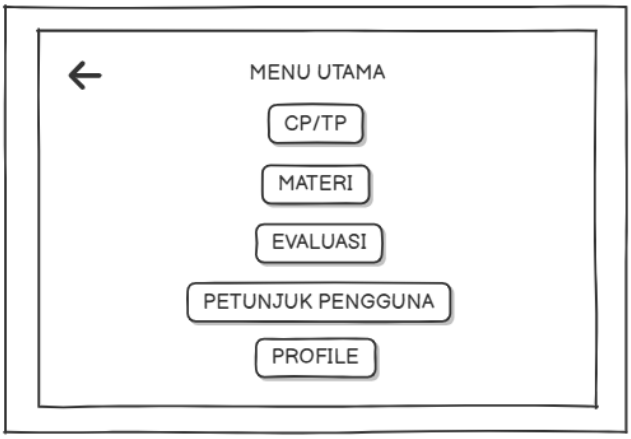
6. *Bagian 5* Materi, merupakan komik yang akan menampilkan materi yang akan di jelaskan di dalam materi subBab yang sudah di pilih.
7. *Bagian 6* Evaluasi, merupakan rangkuman dari materi komik yang sudah dibaca.
8. *Bagian 7* Profil Pengmbang, merupakan halaman yang didalam nya terdapat sekilas tentang boagrafi penulis.

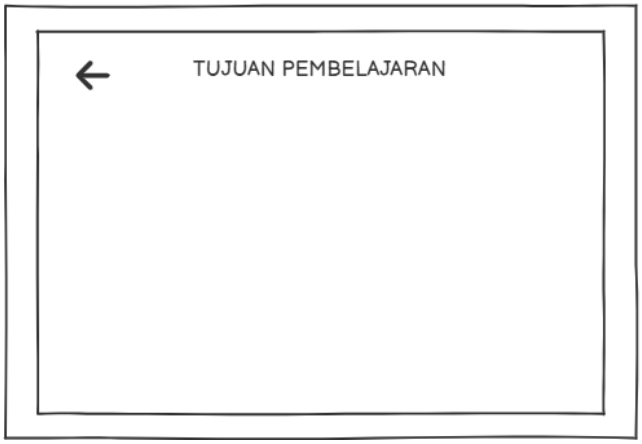
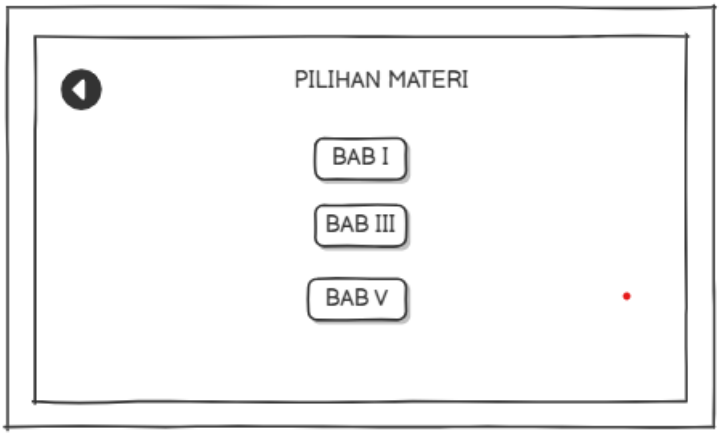
3) *Design Interface*

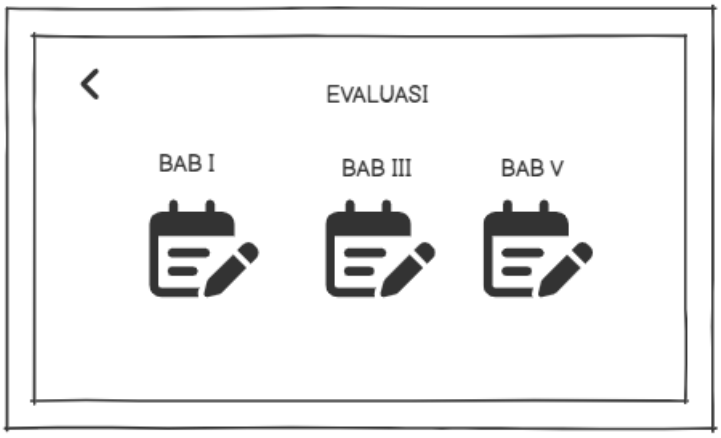
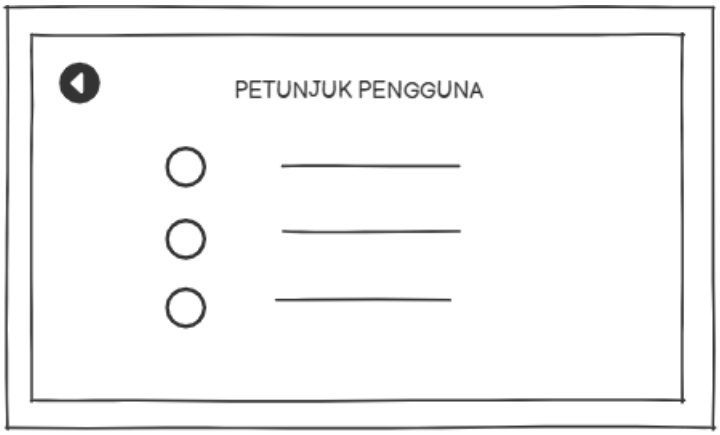
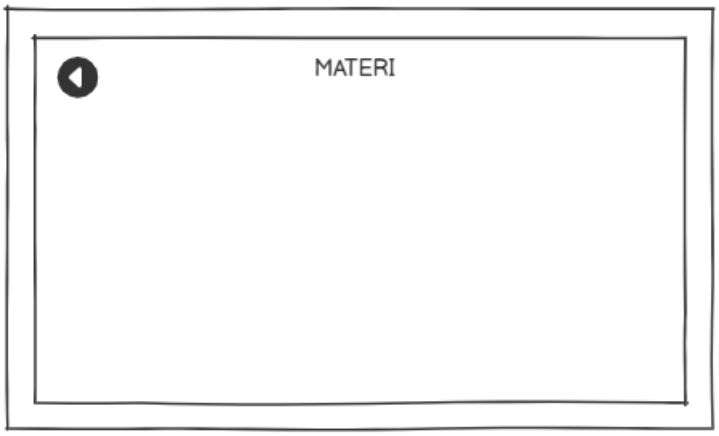
Media ini dirancang untuk membantu guru bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk menerangkan pelajaran kepada siswa, maka perancangan yang dibuat banyak menggunakan unsur komik diantaranya sketsa, lineart, balon teks, color, background dan panel agar siswa tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar tentang materi.

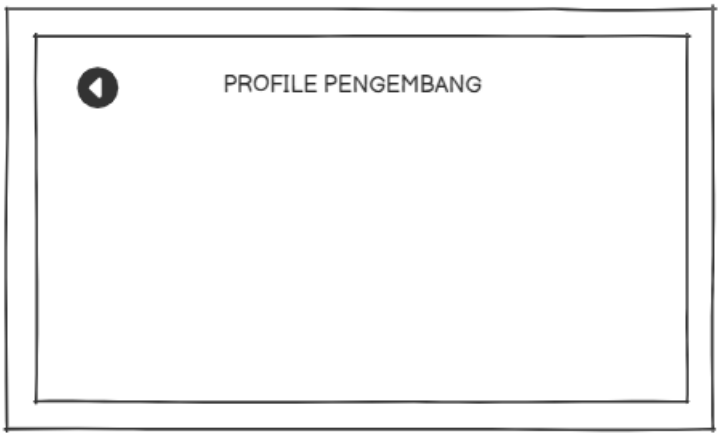
Berikut adalah beberapa contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Tabel 4. 2 Desain Interface

Bagian	***visual***
1.	
2.	

3.	TUJUAN PEMBELAJARAN
4.	PILIHAN MATERI BAB I BAB III BAB V

5.	EVALUASI BAB I BAB III BAB V
6.	PETUNJUK PENGGUNA
7.	MATERI

8.	

4) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah sketsa, karakter, warna, teks, dan pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah:

a. Sketsa adalah gambar kasar tentang materi dan strukturnya.
b. Karakter adalah tokoh utama yang digunakan dalam cerita komik.
c. Warna yang digunakan untuk karakter dan beground agar visual lebih menarik.
d. Teks adalah suatu lingual yang dimediakan secara tertulis

untuk mengungkapkan makna.

5) *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah pembuatan komikstrip berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Perancangan Cover dan Tombol Start

Perancangan dimulai dengan menentukan judul utama yang mencerminkan isi komik. Selanjutnya, dipilih ilustrasi yang sesuai dengan tema untuk menarik perhatian. Pada halaman ini ditambahkan tombol interaktif yang terhubung ke materi utama, sehingga memudahkan navigasi dan memperjelas struktur isi komik.



Gambar 4. 1 Cover

b. Menu Utama

Menu Utama dirancang untuk memudahkan navigasi pengguna.

Di dalamnya terdapat 4 tombol utama:

1. **Tombol Back ke Cover** – Mengarahkan pengguna kembali ke halaman cover.
2. **Tombol Pilihan Materi** – Menuju ke daftar atau halaman materi pembelajaran.
3. **Tombol Evaluasi** – Mengarahkan ke soal-soal atau aktivitas latihan.
4. **Tombol Profil Pengembang** – Menampilkan informasi

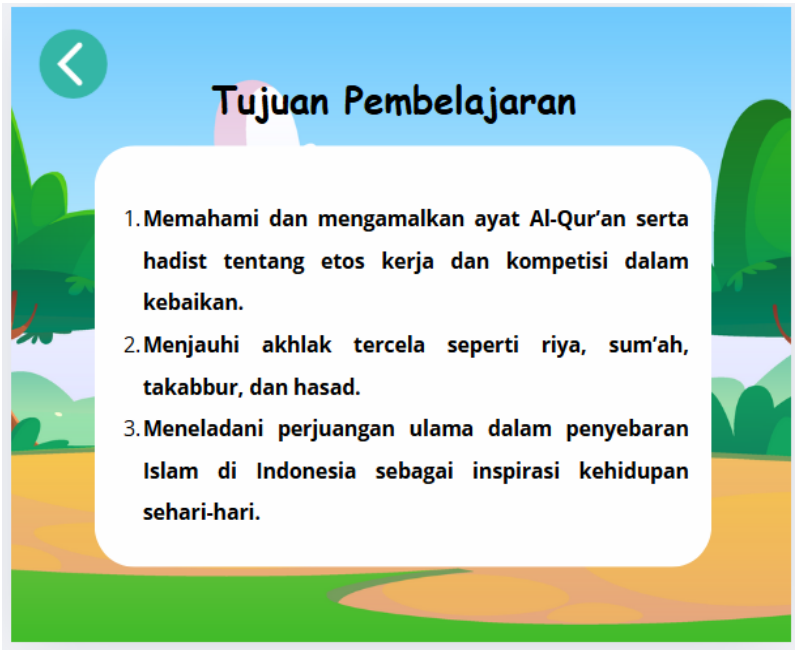


Gambar 4. 2 Menu Utama

singkat tentang pembuat atau penyusun komik. Setiap tombol dirancang interaktif agar pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan.

c. CP/TP

Halaman tujuan pembelajaran ini berisikan satu tombol yang mengarahkan pengguna kembali ke menu pilihan



Gambar 4. 3 Tujuan Pembelajaran

d. Pilihan Materi

Halaman Pilihan Materi berisi tiga tombol utama yang mengarahkan pengguna ke masing-masing bab, yaitu:

1. **Tombol BAB I** – Menuju materi Meraih Kesuksesan dengan Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja.
2. **Tombol BAB III** – Menuju materi Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya, Sum'ah, Takabbur, dan Hasad.
3. **Tombol BAB V** – Menuju materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia.

4. **Tombol Back ke Menu Utama** – Kembali ke halaman Menu Utama.

   Tata letak tombol dirancang rapi dan interaktif agar memudahkan pengguna dalam memilih materi sesuai kebutuhan pembelajaran.



Gambar 4. 4 Pilihan Materi

e. Pilihan Evaluasi

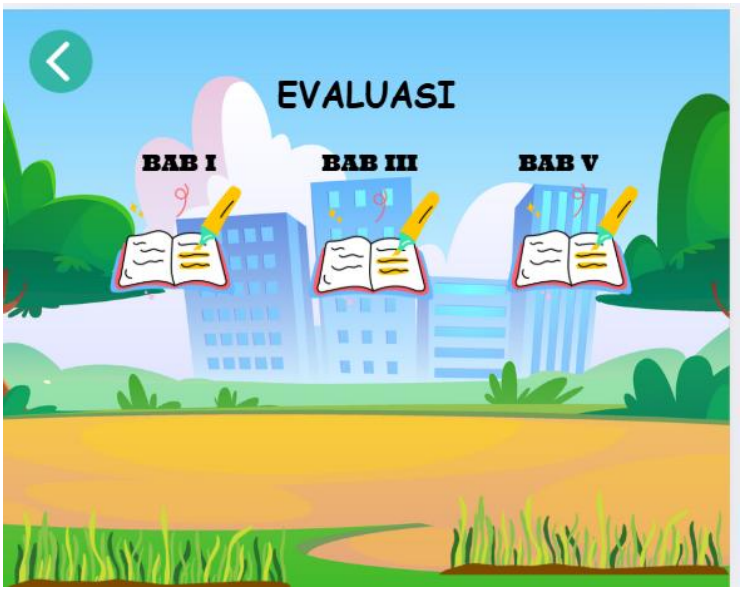
Halaman Pilihan Latihan menyajikan akses ke soal atau aktivitas dari tiap bab. Terdapat empat tombol utama, yaitu:

1. **Tombol Evaluasi BAB I** – Mengarahkan ke soal latihan terkait materi BAB I.
2. **Tombol Evaluasi BAB III** – Mengarahkan ke soal latihan terkait materi BAB III.
3. **Tombol Evaluasi BAB V** – Mengarahkan ke soal

latihan terkait materi BAB V.

4. **Tombol Back ke Menu Utama** – Kembali ke halaman Menu Utama.

   Tampilan dirancang interaktif dan sistematis agar memudahkan pengguna mengakses latihan sesuai bab yang dipelajari.



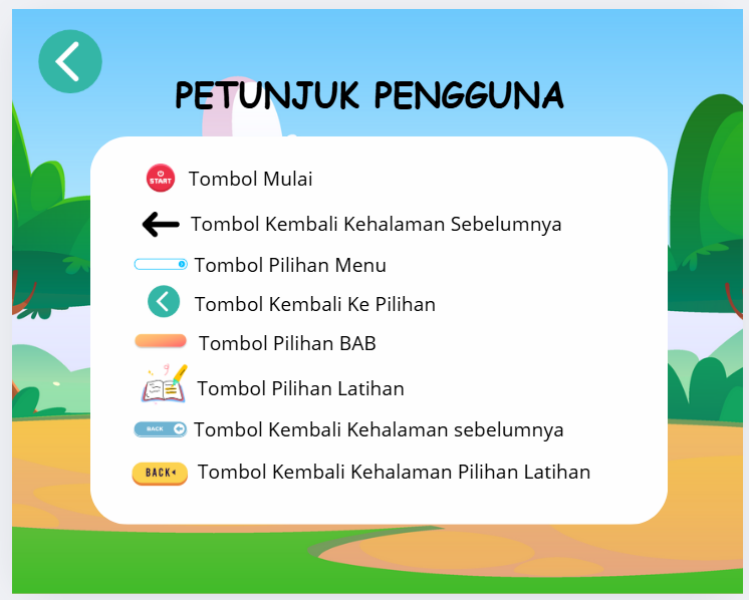
Gambar 4. 5 Pilihan Materi

f. Petunjuk Pengguna

Halaman ini menampilkan ikon-ikon navigasi yang digunakan dalam media komik.

1. **Tombol Mulai** digunakan untuk memulai pembelajaran.
2. **Tombol panah ke kiri** digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.

3. **Ikon menu dan pilihan** digunakan untuk memilih bagian materi atau BAB.
4. **Tombol latihan** mengarahkan ke soal atau aktivitas, sedangkan tombol "*Back*" membawa pengguna kembali ke menu sebelumnya atau ke halaman latihan yang telah dipilih.



Gambar 4. 6 Petunjuk Pengguna

g. Materi

Pada lembar awal setiap materi, terdapat tombol Back yang berfungsi untuk kembali ke halaman Pilihan Materi. Tombol ini memudahkan pengguna jika ingin berpindah ke materi bab lain. Namun, pada lembar-lembar

selanjutnya dalam satu bab, tombol Back tidak ditampilkan agar pengguna fokus membaca dan tidak terganggu oleh *navigasi* yang berulang. *Navigasi* lanjut dilakukan dengan menggeser atau menekan tombol selanjutnya sesuai alur bacaan.



Gambar 4. 7 Materi Halaman 1

Gambar 4. 8 Materi Halaman 2



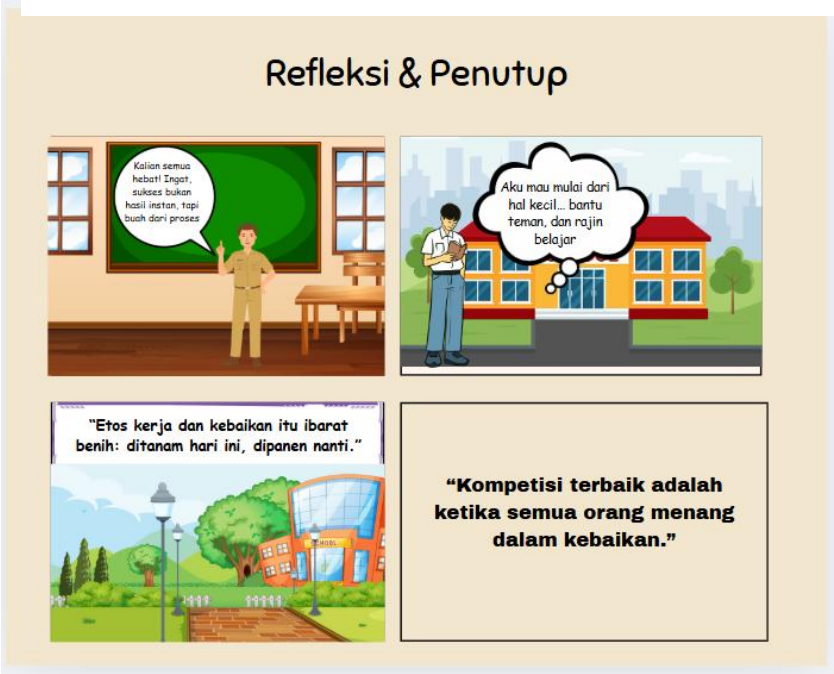
Gambar 4. 9 Materi Halaman 3



Gambar 4. 10 Materi Halaman 4



Gambar 4. 12 Materi Halaman 5



Gambar 4. 11 Materi Halaman 6



Gambar 4. 13 Halaman 7

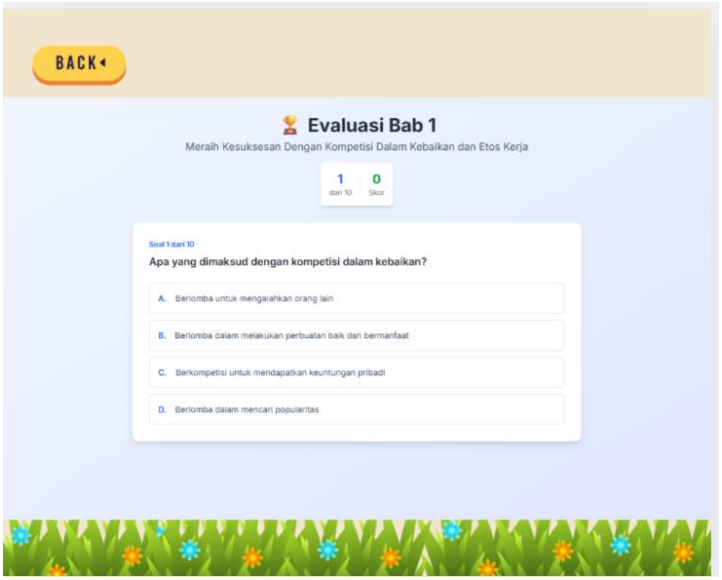


Gambar 4. 15 Halaman 9

h. Evaluasi

Setiap halaman latihan dilengkapi dengan

1. **tombol Back** yang berfungsi untuk kembali ke halaman.
2. **Pilihan Latihan**. Tombol ini memudahkan pengguna untuk memilih latihan dari bab lain tanpa harus kembali ke menu utama, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan terarah.



Gambar 4. 16 evaluasi

i. ProfilPengembang

Halaman ini menampilkan informasi singkat tentang pembuat atau penyusun komik. Di dalamnya terdapat

1. **tombol Back** yang berfungsi untuk kembali ke
2. **Menu Utama**, sehingga pengguna dapat dengan

mudah melanjutkan *navigasi* ke bagian lain dari komik.



Gambar 4. 17 Profil Pengembang

6) Tahap *Development* (Pengembangan)

Media yang telah selesai dibuat kemudian masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji produk yang mencakup uji validasi produk, uji praktikalitas produk, dan uji efektivitas produk.

a. Uji Validitas Produk

Hasil validasi dari Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran PAI di SMKN 4 Payakumbuh ini dilakukan dengan satu angket yaitu angket Perancangan Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Canva* Di SMKN 4 Payakumbuh yang dilakukan oleh validator yaitu dosen ahli media, uji validasi produk ini

akan menentukan kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 4. 3 Validator 1

Validator		**Yulifda Elin Yuspita, M.Kom**		
Item	**Skor/r**	**S**	**N (c-1)**	**V**
Item 1	4	3	4	0,75
Item 2	4	3	4	0,75
Item 3	4	3	4	0,75
Item 4	4	3	4	0,75
Item 5	4	3	4	0,75
Item 6	4	3	4	0,75
Item 7	4	3	4	0,75
Item 8	4	3	4	0,75
Item 9	4	3	4	0,75
Item 10	5	4	4	1
Item 11	4	3	4	0,75
Item 12	3	2	4	0,50
Item 13	4	3	4	0,75
Item 14	4	3	4	0,75
Item 15	4	3	4	0,75
Item 16	4	3	4	0,75
Item 17	4	3	4	0,75
Item 18	4	3	4	0,75
Item 19	4	3	4	0,75
Item 20	4	3	4	0,75
Item 21	4	3	4	0,75
Item 22	4	3	4	0,75
Jumlah				**16,5**
Rata - Rata				**0,75**

a. Item 1
s = r – lo
s = 5– 1
= 4
V = ∑s / [n(c - 1)]
= 4 / 1(5 – 1)
= 1

b. Item 2
s = r – lo
s = 4 – 1
= 3
V = ∑s / [n(c - 1)]
= 3 / 1(5 – 1)
= 0,75

c. Item 3
s = r – lo
s = 3 – 1
= 2
V = ∑s / [n(c - 1)]
= 2 / 1(5 – 1)
= 0,50

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\textit{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{16,5}{22}$$

= 0,75

Tabel 4. 4 Validator 2

Validator		**Irman Efendi, S.Pd, M.Kom**		
Item	**Skor/r**	**S**	**N (c-1)**	**V**
Item 1	5	4	4	1
Item 2	5	4	4	1
Item 3	5	4	4	1
Item 4	5	4	4	1
Item 5	5	4	4	1
Item 6	5	4	4	1
Item 7	5	4	4	1
Item 8	5	4	4	1
Item 9	4	3	4	0,75
Item 10	5	4	4	1
Item 11	4	3	4	0,75
Item 12	5	4	4	1
Item 13	5	4	4	1
Item 14	5	4	4	1
Item 15	5	4	4	1
Item 16	5	4	4	1
Item 17	5	4	4	1
Item 18	5	4	4	1
Item 19	5	4	4	1
Item 20	5	4	4	1
Item 21	5	4	4	1
Item 22	5	4	4	1
Jumlah				**21,5**
Rata - Rata				**0,97**

a. Item 1
s = r – lo
s = 5– 1
= 4
V = ∑s / [n(c - 1)]
= 4 / 1(5 – 1)
= 1

b. Item 2
s = r – lo
s = 4 – 1
= 3
V = ∑s / [n(c - 1)]
= 3 / 1(5 – 1)
= 0,75

c. Item 3
s = r – lo
s = 3 – 1
= 2
V = ∑s / [n(c - 1)]
= 2 / 1(5 – 1)
= 0,50

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\textit{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{21,5}{22}$$

$$= 0,97$$

Adapun tabel hasil penilaian dari uji validitas produk menggunakan *Aiken's V* sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Uji Validitas

No	Validator	Nilai Validitas
1	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	0,75
2	Irman Efendi, S.Pd, M.Kom	0,97

$$\text{Rata-rata Nilai Validitas} = \frac{\textit{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Validitas}}{\textit{Banyak Validator}}$$

$$= \frac{0,75+0,97}{2}$$

$$= \frac{1,72}{2}$$

$$= 0,86$$

Hasil lembar angket uji validasi dari ahli media 1 yaitu ibu Yulifda Elin Yuspita, M. Kom dengan nilai 0,75 dan angket uji validitas ahli media II yaitu Bapak Irman Efendi, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,97. Didapatkan nilai akhir 0,86 dengan rumus statistika Aiken's, maka nilai uji validitas

produk dari media ini dinyatakan valid.

Berdassarkan hasil yang diperoleh dari validitas ahli media I dan II yang dinyatakan valid, sehingga media sudah layak digunakan didalam pembelajaran.

b. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diisi oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 4 Payakumbuh. Berikut hasil perhitungan uji praktikalitas menggunakan rumus *moment kappa*.

Tabel 4. 6 Praktikalitor

NO	Aspek Penilaian	Nama Responden	
		Adeksi Pranoto, S.Pd	Adrianto, S.Pdi
1	Item 1	5	5
2	Item 2	5	5
3	Item 3	5	5
4	Item 4	5	5
5	Item 5	4	5
6	Item 6	4	5
7	Item 7	5	4
8	Item 8	5	4
9	Item 9	5	5
10	Item 10	5	5
11	Item 11	5	5
Jumlah		53	53
Hasil Praktis		0,95	0,95
Keterangan		Sangat Tinggi	

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada dua orang praktikalator didapatkan nilai:

K $= \frac{P-Pe}{1-Pe}$

P $= \frac{53+53}{110} = 0{,}96$

$$Pe = \frac{110-106}{110}$$

$$Pe = \frac{4}{110} = 0{,}03$$

$$K = \frac{0{,}96-0{,}03}{1-0{,}03} = \frac{0{,}93}{0{,}97} = 0{,}95$$

Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari dua orang guru PAI, didapatkan nilai 0,95 yang diterapkan menggunakan moment kappa dengan kepraktisan tersebut berada pada interval 0,61 – 0,80 dengan kategori sangat tinggi.

7) Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan dan diuji melalui pengujian efektivitas. Media pembelajaran berbentuk komik yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, selanjutnya diujicobakan kepada 26 orang siswa kelas X untuk mengetahui tingkat efektivitasnya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen efektivitas untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah siswa menggunakan media tersebut. Hasil yang diperoleh setelah penggunaan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media

No	Nama Responden	Sebelum					Sesudah				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Ariffan Fahreza	20	20	20	20	20	80	80	80	100	80
2	Ahmad Ridwan J	40	60	20	40	20	100	100	100	100	100
3	Reval	20	20	20	20	20	100	80	80	100	80
4	Gusmiranti Fauziah	20	20	40	40	20	100	100	100	80	80
5	Angelia Fanila	20	20	40	40	60	100	100	100	100	100
6	Muhammad Zaki	40	20	20	20	40	80	100	80	100	80
7	Laura Junia	60	20	40	40	60	100	100	100	80	80
8	Elan	40	20	40	40	20	80	100	100	80	100
9	Fauziah	20	20	20	20	20	80	80	80	80	80
10	Bramantio	20	40	60	20	20	80	100	80	100	100
11	M.Nabil Reza	40	40	40	20	40	80	80	80	80	80
12	Danu Septiano	20	40	20	20	20	100	100	80	80	100
13	Muhammad Fadhali	20	20	20	20	40	100	100	80	100	100
14	Dwi Mona M	20	20	40	40	20	100	80	80	100	80
15	Vyja Natun Alia	20	40	20	40	20	80	100	100	80	100
16	Zinindi Nur Z	20	40	20	40	20	80	80	80	80	80
17	Awalya Dytha	40	20	20	20	40	80	80	80	80	80
18	M.Sadiq Mauludi	40	20	40	20	20	80	100	80	80	100
19	Abdul Ghani	40	40	20	20	20	80	80	80	80	100
20	Aulia Rahmadani	20	20	60	20	40	80	80	80	100	100
21	Fahrel	20	40	60	40	20	80	100	100	100	100

	Alansky A										
22	Khalil Gibran	40	20	60	20	40	100	80	100	80	100
23	Tasya Febrina	20	40	60	40	40	100	80	100	80	100
24	Salva Novita H	40	20	60	40	20	80	100	100	80	100
25	Farel Saputra	40	20	20	20	40	100	80	80	100	100
26	Luqman Nur H	20	40	60	40	40	80	100	100	100	80
Jumlah		760	740	940	760	780	2300	2360	2300	2320	2380
Total Jumlah		3980					11660				
Rata-Rata		30,61					89,69				

Penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistik Richard R.Hake (G-Sscore) sebagai berikut :

$$<g> = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>)}{(100 - \%<Si>)} = \frac{89{,}69 - 30{,}61}{100 - 30{,}61}$$

$$= \frac{59}{69{,}39} = 0{,}85$$

Uji efektivitas media pembelajaran berbentuk komik diperoleh melalui lembar penilaian efektivitas yang diisi oleh 26 orang siswa. Dari hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai akhir sebesar 0,85. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Richard R. Hake (Gain Score), nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi.

Berdasarkan hasil angket dari kriteria sesudah penggunaan media, siswa memberikan tanggapan positif dengan keterangan sebagai berikut:

a. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

   Siswa merasa pembelajaran PAI lebih menarik karena disajikan dalam bentuk gambar, cerita, dan narasi, bukan sekadar ceramah atau teks.

b. Lebih mudah memahami konsep PAI.

   Media membantu siswa memahami materi abstrak dengan tampilan gambar dan cerita yang konkret, sehingga lebih cepat dipahami.

c. Meningkatkan motivasi belajar.

   Siswa lebih semangat mengikuti pelajaran, tidak mudah jenuh, serta lebih antusias saat guru menggunakan media.

d. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.

   Materi dapat tersampaikan dengan lebih ringkas namun jelas, sehingga siswa tidak membutuhkan waktu lama untuk memahami.

e. Mendapat umpan balik atau penjelasan yang jelas.

   Melalui narasi, ilustrasi, serta kuis sederhana, siswa merasa lebih terbantu untuk memahami materi dibandingkan metode konvensional.

f. Memahami materi lebih mendalam melalui pengalaman interaktif.

   Siswa dapat melihat hubungan nyata antara cerita dengan

kehidupan sehari-hari, sehingga nilai-nilai Islam lebih mudah dihayati.

8) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahap *development*, secara umum media pembelajaran berbasis digital Komik sudah layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari dua validator ahli media yang memberikan nilai masing-masing 0,75. Nilai ini berada dalam kategori valid menurut perhitungan statistik Aiken's, Serta hasil uji kepraktisan juga men unjukkan nilai sebesar 0,85 yang berada pada kategori Praktis menurut moment kappa. Ini berarti media praktis digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi dengan menggunakan uji efektivitas yang dilakukan terhadap 26 orang peserta didik menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil yang di ambil dari angket dari sebelumnya 30,61 menjadi 89,69 setelah menggunakan media. Ini menunjukkan efektivitas media sebesar 0,85 yang tergolong dalam kategori efektivitas tinggi berdasarkan rumus Richard R. Hake (G-Score).

Hasil ini bisa menjadi rekomendasi penggunaan media oleh guru. Media pembelajaran ini dapat digunakan di kelas dengan bantuan proyektor, sehingga seluruh siswa dapat menyimak

tayangan secara bersama-sama. Tampilan visual yang menarik dan narasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik sekolah dasar menjadikan media ini lebih mudah dipahami, bahkan oleh siswa yang memiliki kemampuan belajar yang beragam. Bahasa yang sederhana, serta ilustrasi yang mendukung isi materi membantu siswa untuk menangkap pesan yang disampaikan secara lebih jelas dan menyenangkan.

Secara teknis, media dapat dipakai secara berulang agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, terutama bagi peserta didik yang membutuhkan pengulangan materi. Setelah memakai, pemahaman siswa dapat diuji melalui kuis sederhana yang telah disiapkan, sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran serta sebagai penguatan pemahaman materi siswa.

Selain itu, media ini memiliki potensi untuk digunakan secara lebih luas di masa depan. Tidak hanya relevan di lingkunganSMKN 4Payakumbuh, tetapi juga berpeluang diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa, baik dalam mata pelajaran PAI maupun untuk pengembangan media pada materi lain. Dengan sifatnya yang fleksibel, dan mudah diproyeksikan di kelas, media ini diprediksi akan tetap terpakai dalam jangka panjang, terutama di era digital yang menuntut pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Bahkan, dengan sedikit

penyesuaian konten, media ini dapat diadaptasi sehingga kebermanfaatannya semakin luas dan berkelanjutan.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis digital storytelling yang memuat nilai-nilai keislaman untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 4 Payakumbuh. Materi dalam media ini meliputi, meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan etos kerja, menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur, dan hasad, meneladani peran ulama penyebar ajaran islam di indonesia. Media tersebut dikemas dalam bentuk komik disertai narasi dan ilustrasi yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menunjukkan bahwa media ini valid (0,75), praktis (0,95), dan efektif (0,85 G-score), serta berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Diharapkan media ini dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang menyenangkan, membentuk karakter Islami sejak dini, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik, serta menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif di era digital saat ini.

Selanjutnya, untuk memperkuat hasil penelitian ini, dilakukan perbandingan dengan penelitian-penelitian relevan lainnya, sebagai berikut:

Pertama penelitian ini oleh Yola Angresia (2022) berjudul *"Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari"* Penelitian ini menggunakan metode R&D yang digunakan adalah 4-D (four D) yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate, dengan menggunakan model pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. Instrument pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Hasil uji produk diperoleh dengan uji validitas menggunakan rumus Aiken's V, dari 3 orang penilai diperoleh nilai rata-rata 0,87 dengan kategori valid, uji praktikalitas dari 2 orang penilai dengan menggunakan rumus Moment Kappa, diperoleh nilai rata-rata 0,93 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dari 15 orang penilai dianalisis menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) diperoleh nilai rata-rata 0,97 dengan kategori sangat efektif. Penelitian ini mendukung temuan penulis bahwa Media pembelajaran komik digital ini membantu meningkatkan semangat belajar, menambah pemahaman, dan menarik minat siswa terhadap materi pelajaran.

Selanjutnya yang kedua Penelitian oleh Zulhamdi dari UIN Bukittinggi pada tahun 2024 yang berjudul Perancangan Komik Strip Menggunakan *Paint Tool* SAI Pada Mata Pelajaran Simdig. penelitian ini

adalah *R&D* Versi *ADDIE* dengan Model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini juga menggunakan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Hasil dari penelitian ini berupa MiniBook, sedangkan untuk uji produk validitas dari 3 orang *expert* diperoleh 078, nilai yang dinyatakan valid, sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 orang expert diperoleh nilai 87,33 yang dinyatakan sangat praktis, dan untuk uji efektivitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai 0,77 yang dinyatakan efektif. Penelitian ini sejalan dengan penelitian penulis dalam hal penggunaan model *ADDIE* dan Media ini membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih mudah, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Putri Itsna Salsabila (2023) yang berjudul Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Xi Di Sma Nu Pakis. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE*. Hasil validasi dari ahli desain, materi, dan pembelajaran menunjukkan rata-rata 96%, sedangkan respon 28 siswa menunjukkan kelayakan sebesar 78,5%. Dengan demikian, media pembelajaran e-komik dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI di SMA NU Pakis. Penelitian ini mendukung temuan penulis bahwa Media pembelajaran Pengembangan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran PAI dan

Budi Pekerti kelas XI di SMA NU Pakis dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian para ahli, dan disukai oleh peserta didik karena tampilannya menarik, isi materi mudah dipahami, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran terbukti efektif dan diterima secara luas di berbagai jenjang pendidikan. Komik tidak hanya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep pembelajaran yang kompleks. Selain itu, komik menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa dan menjadi alternatif yang kreatif serta komunikatif dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran komik yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keunggulan utama berupa penyajian materi secara visual, menarik, dan kontekstual, sesuai dengan tema-tema penting dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Komik ini membahas topik seperti *"Meraih Kesuksesan dengan Kompetisi* dalam Kebaikan dan Etos Kerja", "Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya, Sum’ah, Takabbur, dan Hasad", serta "Meneladani Peran Ulama

Penyebar Ajaran Islam di Indonesia″. Dengan pendekatan naratif bergambar, komik ini mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman nilai-nilai keislaman, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Komik yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 4 Payakumbuh berhasil dirancang dan diimplementasikan dengan baik. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*

Media ini memuat materi PAI yang mencakup pemahaman terhadap Materi yang diajarkan dalam PAI pada jenjang ini meliputi, meraih kesuksesan dengan kompetisi dalam kebaikan etos kerja, menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur, dan hasad, meneladani peran ulama penyebar ajaran islam di indonesia Materi dikemas dalam bentuk komik yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Hasil uji validitas menunjukkan nilai (0,86) yang tergolong sangat valid, hasil praktikalitas mencapai (0,95) yang tergolong praktis, dan hasil efektivitas menggunakan rumus *G-Score* sebesar (0,85) yang menunjukkan kategori efektif. Artinya, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI, serta dapat

digunakan secara luas sebagai alternatif pembelajaran digital yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan.

Dengan keberhasilan ini, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual, sekaligus membentuk karakter Islami siswa sejak dini melalui pendekatan yang visual, naratif, dan inspiratif.

B. Saran

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Komik pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Payakumbuh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian ini dengan uji coba lebih luas dan pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta memperkaya fitur media seperti interaktivitas dan gamifikasi agar semakin menarik dan adaptif.
2. Bagi guru dan pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyentuh aspek nilai, terutama untuk pembelajaran PAI yang membutuhkan penguatan karakter.
3. Bagi peserta didik dan pengguna, disarankan untuk memberikan umpan balik berupa kritik dan saran yang membangun, guna pengembangan media yang lebih baik dan bermanfaat di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Jama Hendra, Y. Elin Yuspita, G. Darmawati, and F. Annas, "Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 126–134, 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i1.1917.

[2] F. P. Ainun, H. S. Mawarni, L. Sakinah, N. A. Lestari, and T. H. Purna, "Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang dan Tantangan di Era Disrupsi," *Teachin.id*, vol. 6, no. 1, pp. 1570–1580, 2019, [Online]. Available: https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2778

[3] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021, [Online]. Available: https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

[4] W. Citra Purnama, F. Annas, H. A. Musril, and G. Darmawati, "Perancangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X Di Sma N 1 Iv Koto," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1304–1311, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.7246.

[5] H. Djunaid, "Konsep Pendidikan Dalam Alquran (Sebuah Kajian Tematik)," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 17, no. 1, pp. 139–150, 2014, doi: 10.24252/lp.2014v17n1a10.

[6] Oktiya Hayyu Liyandani and Nur Kolis, "Kebijakan Pendidikan Keagamaan Islam di Indonesia," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, pp. 145–154, 2021, doi: 10.62775/edukasia.v2i2.44.

[7] Junaidi, M. Sileuw, and Faisal, "Integrasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Indones. J. Teach. Teach. Educ.*, vol. 2, pp. 40–47, 2023, doi: 10.58835/ijtte.v3i2.253.

[8] S. C. Wati and S. R. Putri, "Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *J. Ilm. Penelit. Mhs.*, vol. 3, no. 1, pp. 310–316, 2025, [Online]. Available: https://doi.org/10.61722/jipm.v3i.705

[9] T. R. Siregar, M. Mukhtar, and F. Farihah, "Development of Islamic Religious Education Comic Media: A Script Cooperative Learning Model," *Randwick Int. Educ. Linguist. Sci. J.*, vol. 5, no. 3, pp. 1047–1059, 2024, doi: 10.47175/rielsj.v5i3.1059.

[10] Y. N. Utama, "The Transformation of Islamic Values Through Digital Comics: A Case Study at MTSn Pariaman," *J. Pendidik. LLDIKTI Wil. 1*, vol. 4, no. 01, pp. 10–16, 2024, [Online]. Available: https://lldikti1.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/judik/article/view/529%0Ahttps://lldikti1.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/judik/article/download/529/221

[11] T. Satrio mohammaf fajar and A. Yudianto, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Kelas Viii Di Smp Negeri 3

Cibeber," *utile J. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 38–46, 2023, doi: 10.37150/jut.v9i1.1665.

[12] A. F. Imam Baihaqi, "Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang ," *J. UMJ*, pp. 2464–2470, 2024.

[13] Putri Permata Sari, Liana Liana, and Nurliza Lubis, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toko Rianzi Menggunakan PHP Dan MySQL," *J. Ris. Ekon. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 169–181, 2023, doi: 10.54066/jrea-itb.v2i1.1290.

[14] A. Mikamahuly, N. Fadieny, and S. Safriana, "Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *J. Pendidik. dan Ilmu Fis.*, vol. 3, no. 2, p. 256, 2023, doi: 10.52434/jpif.v3i2.2818.

[15] K. N. IKHSAN, "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Acad. J. Inov. Ris. Akad.*, vol. 2, no. 3, pp. 119–127, 2022, doi: 10.51878/academia.v2i3.1447.

[16] M. I. Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *urnal Pendidik. Agama Islam -Ta'lim*, vol. 17, no. 2, pp. 79–90, 2019.

[17] A. Fitri, L. Efriyanti, and R. Silmi, "Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 33–38, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.5999.

[18] S. Eko, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad," *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. 5, no. 01, pp. 30–39, 2022.

[19] M. Razi Alfarisy, R. Okra, K. Khairuddin, and S. Derta, "Perancangan Media Pembelajaran Ipa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Ampek Angkek Menggunakan Kodular," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 665–670, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6456.

[20] E. Fameska, R. Okra, S. Supriadi, and H. Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 657–664, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6179.

[21] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.

[22] Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Al-Fikru J. Pendidik. Dan Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 114–130, 2022, doi: 10.55210/al-fikru.v3i1.571.

[23] S. Pokhrel, "No TitleΕΛΕΝΗ," *Αγαη*, vol. 15, no. 1, pp. 37–48, 2024.

[24] I. P. W. Y. Pramadi, I. W. Suastra, and I. M. Candiasa, "Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika," *e-Journal Progr. Pascasarj. Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 3, pp. 1–10, 2013, [Online]. Available:

https://doi.org/10.51878/educational.v1i1.60
[25] Anib Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media," *Stud. Kependidikan Dan Keislam.*, vol. 05, no. ISSN 2088-3390, pp. 1–19, 2015.
[26] A. H. Hamim, M. Muhidin, and U. Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *J. Dirosah Islam.*, vol. 4, no. 2, pp. 220–231, 2022, doi: 10.47467/jdi.v4i2.899.
[27] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022, [Online]. Available: http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34
[28] A. P. Syahrir[1], S. P. Zahirah[2], and U. Salamah[3], "Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman," *Pros. Semin. Nas.*, no. 1, pp. 732–742, 2023.
[29] Y. Angresia, Z. Sesmiarni, C. Charles, and M. Melani, "Komik Digital : Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 219–235, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i2.204.
[30] M. P. Simdig and R. Okra, "Perancangan Komik Strip Menggunakan Paint Tool SAI Pada," vol. 03, no. 02, pp. 102–115, 2024.
[31] L. R. Febriyanti, A. Subekti, and I. Musthofa, "VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 8 Nomor 4 Tahun 2023 ISSN:," *VICRATINA J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 4, pp. 51–58, 2021.
[32] I. P. G. C. R. Wicaksana, A. A. G. Agung, and I. N. Jampel, "Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia," *J. Edutech Undiksha*, vol. 7, no. 2, p. 48, 2020, doi: 10.23887/jeu.v7i2.23159.