

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar bukanlah hal yang baru, karena telah banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan proses serta hasil belajar dalam dunia pendidikan. Saat ini, media pembelajaran telah digunakan secara luas oleh para pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik di berbagai lembaga pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap proses belajar peserta didik, membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang. (Neneng Rafika Ayu, 2019: 40) Selain itu, penggunaan media juga dapat menumbuhkan minat dan keinginan belajar yang baru, meningkatkan motivasi, merangsang aktivitas belajar, bahkan memberi pengaruh psikologis yang positif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. (Nurul Hidayah, 2017: 35).

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru, yakni sebagai sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan sistematis, serta menyajikannya dengan cara yang menarik sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Teni Nurrita, 2018: 172). Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga mereka mampu berpikir kritis dan menganalisis materi yang diberikan guru dengan lebih baik. Suasana belajar yang menyenangkan pun tercipta, membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa salah satu penyebab belum optimalnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif dan semangat belajar mereka. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, gagasan, serta pikirannya secara jelas, terutama saat menyusun kalimat yang runtut. Untuk

mengatasi kendala tersebut, dilakukan kerja sama dengan guru kelas dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam mendorong keaktifan peserta didik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media komik digital berbasis flipbook sebagai alternatif media yang lebih interaktif dan menarik dalam proses pembelajaran. (Abdul Aziz, wawancara, 11 November 2024).

Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang efektif untuk membantu peserta didik sekaligus mempermudah tugas guru dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Komik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dua arah, yakni berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar serta sebagai media belajar mandiri yang dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Ainun Jariah, 2017: [Online] Diakses pada 26 Juli Pukul 09.51

Komik kini diakui sebagai salah satu sumber pembelajaran yang memiliki nilai pedagogis penting (Erlanda Nathasia Subroto, 2020: 136). Hal ini karena, jika dimanfaatkan secara optimal dalam kelas, komik dengan ciri khas visual dan naratifnya memiliki kekuatan besar untuk menyampaikan cerita serta menyampaikan pesan pembelajaran. Komik juga dapat mendorong keterlibatan aktif dan mengembangkan kreativitas peserta didik (Gafoor, K. A., & Shilna. 2013:245). Kehadiran komik membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi (Buchori, A. & Setyawati, R. D, 370) dan tertantang dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Reilly, E. M., 2014: 61). Dengan tampilan gambar yang menarik, penuh warna, serta alur cerita yang mudah dipahami, media komik mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, dan secara khusus, menumbuhkan kesenangan mereka dalam membaca.

Media pembelajaran berupa komik dinilai sesuai untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Untari dan Aprilianta, yang membuktikan bahwa penggunaan komik efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman pada mata pelajaran

Sejarah.(Mei Fita Asri Untari, 2016: 38) Penelitian lainnya oleh Budiarti dan Haryanto (2016) juga menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan memahami bacaan pada peserta didik kelas XI dalam pembelajaran sejarah.(Budiarti, W.N. dan Haryanto, 2016: 240). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fahyuni dan Imam mengungkapkan bahwa pengembangan komik dalam pelajaran Sejarah dapat meningkatkan minat baca dan prestasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar (Eni Fariyatul Fahyuni dan Imam Fauji, 2017:24). Temuan lain juga menunjukkan bahwa komik merupakan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. (Jufri Ahmat, 2013:9).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru PAI kelas XI SMAN 9 Padang Abdul Aziz, pada tahun ajaran 2024/2025, guru menyampaikan bahwa model dan media pembelajaran memiliki peran penting serta sangat efektif dalam mendukung proses belajar, karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan efisien. Namun, keterbatasan waktu dalam pembuatan media menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Akibatnya, guru cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran menjadi jarang, dan guru hanya mengandalkan dua sumber utama, yaitu buku Modul dan buku paket dalam menyampaikan materi (Abdul Aziz, Wawancara, 11 November 2024).

Pendidikan merupakan proses transformasi nilai, ilmu, dan keterampilan yang tidak hanya berorientasi pada kognisi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak. Dalam konteks pendidikan Islam, keteladanan (uswah) memiliki posisi yang sangat sentral. Al-Qur'an sebagai pedoman utama umat Islam menegaskan pentingnya keteladanan dalam proses belajar-mengajar, sebagaimana ditegaskan dalam Surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.

Ayat ini menegaskan bahwa Rasulullah SAW adalah model pembelajaran ideal dalam seluruh aspek kehidupan. Keteladanan beliau bukan hanya bersifat teoretis, tetapi praktis dapat dilihat, dirasakan, dan ditiru. Dalam pendidikan modern, hal ini berpadanan dengan konsep modeling learning dan media pembelajaran berbasis tokoh. Namun demikian, tantangan era digital menuntut proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik generasi sekarang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan menyentuh ranah afektif peserta didik. Dalam konteks inilah, ayat ini menjadi landasan filosofis dan teologis untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis keteladanan Nabi Muhammad SAW.

Belajar mengajar merupakan unsur utama dalam dunia pendidikan, di mana terdapat peran guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek yang menerima pembelajaran, sehingga tercipta hubungan komunikasi dan interaksi. Pentingnya pendidikan juga tercermin dalam wahyu pertama yang diturunkan Allah SWT, yaitu Surah Al-‘Alaq ayat 1–5, yang mengandung landasan pokok mengenai pentingnya ilmu pengetahuan.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Departemen Agama RI, 2012 : 54)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia untuk giat membaca dan terus belajar. Aktivitas membaca menjadi salah satu sarana

utama dalam memperoleh ilmu dan memperluas wawasan. Beragam bidang ilmu pun penting untuk dipelajari agar seseorang tumbuh menjadi pribadi yang bijak dan tidak mudah menyalahkan orang lain ketika terjadi perbedaan pendapat. Semakin sering seseorang membaca, semakin terbuka pula cara berpikirnya. Objek bacaan pun sangat beragam, mencakup segala sesuatu yang ada di sekitar manusia. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai motivator yang berupaya seoptimal mungkin menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berpikir kreatif dalam merancang media pembelajaran sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, 2018: 185-186).

Seorang pendidik Muslim menjadikan Al-Qur'an sebagai landasan utama dalam proses mengajar, karena Al-Qur'an adalah petunjuk hidup yang bersifat universal dan mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk urusan pendidikan. Salah satu contohnya terdapat dalam Surah An-Nahl ayat 44 yang membahas tentang pentingnya media dalam proses pendidikan.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan (Al-Qur'an dan Terjemah Surah An-Nahl ayat 44).

Ayat tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan, di mana pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang ingin disampaikan untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses belajar. Penggunaan media secara inovatif dapat meningkatkan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan serta mengasah keterampilan yang menjadi sasaran utama dalam pembelajaran.

Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang berperan dalam menyampaikan pesan-pesan instruksional, karena jenis bacaan ini umumnya

disukai oleh peserta didik. Sebagai media komunikasi visual, komik berfungsi efektif dalam pembelajaran, terutama karena mendukung terjadinya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Komik terdiri dari rangkaian gambar yang tersusun secara berurutan dalam bingkai-bingkai yang menggambarkan karakter dan alur cerita, sehingga mampu merangsang imajinasi pembaca. Dengan ilustrasi yang menarik, komik dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menciptakan variasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Komik juga berperan penting dalam menyampaikan ide, gagasan, serta mendorong kebebasan berpikir (Riska Dwi N dan M. Syaichudin, 2018: 123-125). Isi pesan dalam komik merupakan elemen kunci yang menentukan keberhasilannya sebagai media. Oleh karena itu, komik menjadi media yang sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, menyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pada Bab 11, Pasal 39 ayat 2, dijelaskan bahwa “pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian pada pasal 40, ayat 2 menjelaskan bahwa “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban; menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan memberi keteladanan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya” (UURI No. 20 tahun 2003).

Media komik digital dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. (Lestari dan Maulana, 2022:88) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran mampu menjembatani minat dan gaya belajar visual peserta didik, sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui narasi yang sederhana dan visual yang menarik. Dalam studi lain, (Siregar, 2023: 34) menemukan bahwa komik digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun sikap positif peserta didik terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit atau kurang menarik. Hal ini membuktikan bahwa integrasi antara media inovatif seperti komik digital dapat menjadi solusi praktis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, inklusif, dan menyenangkan di era digital saat ini.

Media komik digital dipilih sebagai alternatif solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pemilihan ini didasari oleh keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, seperti belum tersedianya proyektor LCD secara memadai. Selain itu, komik digital memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi dan pesan yang disampaikan melalui media tersebut

Peneliti memilih media komik digital berbasis *flipbook* dalam penelitian ini karena komik dinilai efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran, serta lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Hal ini disebabkan karena komik mampu membawa peserta didik seolah-olah berada dalam situasi nyata. Selain itu, ditemukan pula bahwa banyak peserta didik kurang menyukai buku teks, terutama yang minim gambar atau ilustrasi menarik. Sebaliknya, mereka lebih tertarik pada buku yang kaya gambar, berwarna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Oleh karena itu, komik digital berbasis *flipbook* dianggap lebih menarik dibandingkan buku teks biasa. Berdasarkan minat peserta didik terhadap media ini, komik digital berbasis *flipbook* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu mempermudah

pemahaman materi dan memberikan dampak positif terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan aspek ritual dan doktrinal, tetapi juga mencakup dimensi historis yang penting dalam membentuk pemahaman dan identitas keagamaan peserta didik. Salah satu materi yang sangat relevan untuk mengembangkan nilai-nilai tersebut adalah sejarah peradaban Islam, khususnya tokoh-tokoh pembaru Islam seperti Muhammad Abduh, KH. Ahmad Dahlan, dan KH. Hasyim Asy'ari. Namun, dalam praktik pembelajaran, materi sejarah sering disampaikan secara naratif dan tekstual tanpa keterlibatan aktif peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan lemahnya kemampuan mereka dalam mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kekinian. Peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam menganalisis persoalan sosial-keagamaan berdasarkan nilai-nilai historis Islam yang sesungguhnya dapat dijadikan pedoman dalam menghadapi tantangan zaman.

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu merangsang daya pikir kritis, kreatif, dan reflektif peserta didik. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pendekatan yang tepat, karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan kontekstual. Menurut (Hmelo-Silver, 2004:235), PBL adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengorganisasi pembelajaran di sekitar masalah yang perlu diselidiki dan diselesaikan, sehingga mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pemahaman yang mendalam. Dalam konteks materi sejarah PAI, PBL dapat digunakan untuk mengaitkan perjuangan tokoh-tokoh Islam dengan tantangan umat Islam masa kini, sehingga sejarah tidak hanya dihafal, tetapi dihayati dan dijadikan sumber inspirasi dalam pengambilan keputusan moral dan sosial.

Agar PBL lebih efektif dan menarik dalam pembelajaran sejarah PAI, diperlukan dukungan media yang komunikatif dan kontekstual. Komik digital menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif karena menyajikan informasi

secara visual dan naratif, memudahkan peserta didik dalam memahami alur peristiwa sejarah serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. (Mayer, 2020:56) menyatakan bahwa media visual mempercepat proses pemahaman karena mengintegrasikan teks dan gambar secara simultan. Penelitian oleh (Nuriyanti dkk, 2014:31-40) juga membuktikan bahwa media komik digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran menggunakan komik digital berbasis PBL pada materi sejarah PAI diyakini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara lebih aktif, kontekstual, dan aplikatif, khususnya di SMA Negeri Sumatera Barat. Model ini bukan hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap historis, kritis, dan religius pada peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman.

Kemampuan pemecahan masalah *problem solving* merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan modern yang kompleks dan dinamis. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, *problem solving* termasuk dalam kategori keterampilan berpikir tingkat tinggi *higher order thinking skills* atau *hots*. yang menjadi fokus utama dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. Namun, sejumlah penelitian mutakhir menunjukkan bahwa peserta didik di berbagai jenjang, termasuk tingkat SMA, masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah secara sistematis dan logis. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat teacher-centered, kurangnya pembiasaan berpikir kritis, serta tidak tersedianya media pembelajaran yang memfasilitasi proses berpikir reflektif dan kontekstual. Penelitian oleh (Rahayu, Hidayat dan Handayani, 2021:43). menegaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah karena pendekatan pembelajaran tidak mendorong eksplorasi aktif terhadap situasi nyata.

Dalam kerangka pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kemampuan *problem solving* tidak hanya menyangkut aspek kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan moral. Peserta didik dihadapkan pada berbagai persoalan kehidupan yang memerlukan pertimbangan etis dan nilai-nilai agama dalam

pengambilan keputusan. Menurut (Purwaningsih dan Lestari, 2022: 46), pembelajaran PAI yang mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dan nilai-nilai spiritual terbukti lebih efektif dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah secara bijak dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan dan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi ajar, tetapi juga merangsang kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencari solusi dari permasalahan yang mereka hadapi.

Salah satu inovasi yang relevan dalam menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan media komik digital, yang menyajikan narasi, konflik, dan solusi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Komik digital berperan sebagai jembatan antara nilai-nilai ajaran agama dengan realitas kehidupan peserta didik melalui cerita yang kontekstual dan bermakna. Studi (Syamsuddin. 2023: 57) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran PAI secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kemampuan berpikir reflektif dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan kompetensi problem solving peserta didik secara menyeluruh.

Siregar, membuktikan dalam penelitiannya bahwa integrasi komik digital dalam pembelajaran PAI, khususnya sejarah Islam, mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Komik digital yang disusun dengan mempertimbangkan konten, proses, dan produk membuat peserta didik lebih mudah memahami konteks sejarah, mengaitkannya dengan kehidupan masa kini, dan menumbuhkan keteladanan dari tokoh-tokoh Islam yang dipelajari. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran menggunakan komik digital pada materi sejarah PAI merupakan bentuk inovasi yang tidak hanya kontekstual tetapi juga mendukung tujuan pendidikan karakter dan spiritual dalam Islam.

Keberhasilan tujuan pembelajaran tergantung pada banyak faktor, antara lain keterlibatan seorang pendidik dalam proses pengajaran. karena seorang pendidik dapat mempengaruhi, mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan peserta didiknya secara langsung. Untuk mengatasi permasalahan di

atas dan mewujudkan tujuan pendidikan sepenuhnya, maka peran guru sangat penting, guru diharapkan memiliki metode atau cara mengajar yang baik, mampu memilih cara belajar yang tepat dan memenuhi syarat pengajaran. Konsep mata pelajaran yang akan diajarkan. Banyak orang di lapangan menemukan bahwa guru memiliki penguasaan materi pelajaran yang baik tetapi tidak mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan benar. Hal ini terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada pemilihan model pembelajaran tertentu sehingga peserta didik mencapai hasil belajar yang rendah.

Konsep pemanfaatan teknologi dan kolaborasi sistem teknologi, seperti kecerdasan buatan dan internet of things, yang difokuskan pada peran manusia dalam menangani permasalahan sosial yang terintegrasi di dunia maya maupun dunia nyata. Era revolusi 5.0 memiliki dampak yang merata pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan. Dalam menghadapi tantangan era tersebut, aspek pendidikan perlu menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan revolusi 5.0. proses pembelajaran di era revolusi 5.0 melibatkan kombinasi antara peserta didik dan teknologi, memberikan peluang bagi peserta didik untuk secara kreatif dan inovatif memanfaatkan berbagai kesempatan. Pendidik di era revolusi 5.0 diharapkan memiliki keterampilan di bidang digital, mampu berpikir kreatif, inovatif, dan dinamis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Umro, 2021:107).

Salah satu contoh dari keterampilan guru di bidang digital dan inovasi dalam pembelajaran adalah melalui pemanfaatan teknologi untuk menciptakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan maksud menarik perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurdyansyah, 2019 : 46).

Diharapkan bahwa media tersebut juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif, modern, dan menyenangkan. Pada masa kini, sebagian besar guru telah mengadopsi penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran, seperti yang teramati dalam kegiatan PBM di SMA

Negeri 9 Padang dan SMA Negeri 7 Padang. Secara nyata, guru Agama di SMA Negeri 9 dan SMA Negeri 7 Padang telah mengintegrasikan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran oleh para guru masih belum optimal, yang mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan beberapa guru PAI di jenjang SMA menunjukkan bahwa mereka mengalami tantangan dalam menyampaikan materi sejarah Islam secara menarik dan mudah dipahami. Guru juga mengungkapkan bahwa banyak peserta didik kurang antusias saat mempelajari sejarah tokoh-tokoh Islam karena metode penyampaian yang terlalu konvensional. Dalam wawancara tersebut, sebagian guru menyatakan bahwa media komik digital belum dimanfaatkan secara maksimal, namun mereka mengakui potensinya untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi.

Tabel 1

Temuan Wawancara Guru PAI Terkait Pembelajaran Sejarah dan Komik Digital

No	Nara Sumber	Jabatan	Temuan Utama
1	Rajab Siregar	Guru PAI	Peserta didik cepat bosan saat belajar sejarah, apalagi jika hanya mendengarkan ceramah. Mereka lebih suka gambar atau cerita.
2	Fathul Husna	Guru PAI	Saya pernah coba video animasi, peserta didik antusias. Komik digital bisa jadi alternatif karena lebih fleksibel dan tidak bergantung pada koneksi.
3	Jeprianto	Guru PAI	Anak-anak kita punya karakter yang sangat beragam. Kalau bisa ada media yang menyesuaikan gaya belajar mereka, itu akan sangat membantu.
4	Rajab Siregar	Guru PAI	Komik digital belum saya gunakan, tapi saya pikir itu cocok untuk sejarah. Bisa membangkitkan imajinasi peserta didik.

Dengan melihat realitas tersebut, penerapan media pembelajaran menggunakan komik digital dalam materi sejarah PAI menjadi strategi yang tepat dan relevan. Strategi ini tidak hanya menjawab kebutuhan keberagaman peserta

didik, tetapi juga menyesuaikan dengan konteks perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan memanfaatkan media visual dan naratif seperti komik digital, guru dapat menyajikan materi sejarah secara lebih hidup, menarik, dan bermakna, tanpa mengorbankan kedalaman nilai-nilai spiritual dan keteladanan dari tokoh-tokoh Islam.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 dan 16 Mei 2024 oleh peneliti dengan Ibu Fathul Husni, S.Pd.I dan Ibu Tuti guru di SMA Negeri 9 Padang dan SMA Negeri 7 Padang serta dengan memberikan kuesioner kepada 35 peserta didik Fase F, diketahui bahwa sekolah telah menggunakan beberapa media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut mencakup buku ajar Agama, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), presentasi Power Point (PPT), dan video pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran Agama dimulai, berbagai media pembelajaran tersebut diberikan kepada peserta didik untuk diunduh dan disimpan melalui aplikasi WhatsApp. Namun, ternyata pendekatan ini menimbulkan keluhan dari peserta didik karena menyebabkan penyimpanan pada handphone mereka menjadi penuh. Analisis kuesioner peserta didik menunjukkan bahwa 20 dari 35 peserta didik mengalami kehabisan ruang penyimpanan pada handphone mereka, yang menyebabkan mereka cenderung menghapus kembali file media pembelajaran yang telah diunduh. Selain itu, rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya interaksi timbal balik antara peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan, berdampak pada kepasifan peserta didik dan kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik juga disebabkan oleh kurangnya keterkaitan pembelajaran di sekolah dengan kehidupan mereka. Salah satu topik yang dianggap relevan dengan kehidupan peserta didik adalah materi sejarah peradaban Islam. Pada semester ganjil Fase F, dua topik utama yang dipelajari melibatkan materi sejarah dan materi Al-qur'an. Dari hasil analisis kuesioner peserta didik, ditemukan bahwa 20 dari 35 orang menyatakan kesulitan dalam memahami materi sejarah. Peserta didik merasakan bahwa materi sejarah sulit

dimengerti karena memuat biografi yang belum mereka pahami, dan juga karena tidak adanya gambar pendukung yang jelas untuk materi tersebut.

Hasil yang diperoleh dari analisis angket peserta didik dengan jumlah 35 orang, didapatkan 20 orang menyatakan materi terlalu banyak memiliki istilah-istilah, sedangkan 15 orang merasa bahwa materi sejarah belum memiliki gambar-gambar yang jelas untuk mendukung materi. Selain itu, rendahnya motivasi belajar peserta didik juga dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya rata-rata nilai ulangan harian peserta didik Fase F SMA Negeri 9 Padang pada materi sejarah dibandingkan dengan materi Bukti Beriman semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2
Rata-rata Nilai PAS Tuntas Materi Sejarah dan Bukti Beriman Fase F
Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah seluruh peserta didik	Materi Sejarah		Materi Bukti Beriman	
			Persentase (%)	Jumlah peserta didik	Persentase (%)	Jumlah peserta didik
1.	XI F5	34	44,11	15	55,88	19
2.	XI F6	35	33,33	12	50	18
3.	XI F7	35	63,88	23	69,44	25
Rata-rata			47,10		58,44	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Agama SMA Negeri 9 Padang

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata persentase nilai PAS peserta didik yang tuntas pada materi sejarah hanya sebesar 47,10%, sedangkan rata-rata persentase nilai PH peserta didik yang tuntas pada materi Bukti Beriman diperoleh sebesar 58,44%. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami secara keseluruhan materi sejarah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang bersifat sejarah adalah dengan menyediakan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik (Intansari, 2017: 56). Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale, media pembelajaran yang disertai gambar mampu meningkatkan daya ingat hingga 30%, dibandingkan hanya menggunakan teks bacaan yang hanya mencapai 10%. Saat ini, komik digital menjadi salah satu bahan bacaan bergambar yang populer dengan sekitar 13 juta pengguna. Hal ini didukung oleh pernyataan Khrisnawan Adhie, Head of Business Development CIAYO Corp, yang mengungkapkan peningkatan jumlah pengguna komik digital dibandingkan komik cetak. Berdasarkan analisis angket, diketahui bahwa 70% peserta didik merupakan pembaca komik digital.

Komik digital berpotensi menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar. Selain itu, komik digital dapat berfungsi sebagai referensi tambahan selain media pembelajaran yang biasa digunakan, sehingga menjadi suplemen bahan ajar. Keunggulan utama dari komik digital adalah aksesibilitasnya, yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri di mana saja selama terhubung dengan internet (Nuraida dkk., 2022: 78). Smith menyatakan bahwa komik digital sebagai media pembelajaran tidak hanya mendorong peserta didik untuk menghafal materi tetapi juga membantu mereka berimajinasi dan memvisualisasikan gambar dalam komik. Selain itu, komik digital dinilai cocok sebagai media pembelajaran karena akrab dengan peserta didik yang sudah terbiasa menggunakan teknologi, namun tetap berfungsi sebagai alat penyampai informasi atau pesan terkait materi pembelajaran (Hakim, 2018 :23).

Masalah-masalah yang telah dijelaskan memerlukan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Salah satu langkah yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fathul Husni S.Pd.I diungkapkan bahwa di SMA Negeri 9 Padang, proses pembelajaran telah mengintegrasikan teknologi, termasuk penggunaan handphone, PC, dan komputer. Hasil analisis kuesioner terhadap 35 peserta didik menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mampu mengoperasikan

teknologi seperti handphone, PC, dan komputer. Selanjutnya, berdasarkan analisis kuesioner, diketahui bahwa 29 dari 35 peserta didik merasa senang menghabiskan waktu lebih dari satu jam menggunakan perangkat elektronik. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dijelaskan adalah dengan memanfaatkan teknologi, khususnya dengan membuat modul interaktif dalam pembelajaran berdiferensiasi menggunakan komik digital.

Para peneliti sebelumnya juga telah melakukan pengembangan modul interaktif elektronik. Hal ini terbukti melalui beberapa penelitian, seperti penelitian yang dilakukan mendapatkan nilai rata-rata produk sebesar 3,2 dari dua ahli media dengan kategori layak, dan nilai rata-rata sebesar 3,3 dari dua ahli materi dengan kategori layak. Selanjutnya, penelitian oleh Prihatiningtyas, 2021: 6 mendapatkan nilai rata-rata produk oleh validator sebesar 93,76% dengan kriteria layak, dan nilai rata-rata uji coba produk oleh peserta didik sebesar 78,5% dengan kriteria respon baik. Di sisi lain, penelitian oleh Hardianti, 2023: 5601 memperoleh nilai validasi dan kategori valid dari ahli media sebesar 97%, dan nilai sebesar 98% dari ahli materi. Selain itu, hasil uji coba produk juga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan, informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Teori kognitif pembelajaran multimedia menekankan pada kombinasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan peningkatan dalam hal kinerja akademik. Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Salah satunya dengan media komik digital.

Salah satu media yang menarik bagi peserta didik yaitu komik. Bahwa komik adalah transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke komik digital dengan format elektronik sementara menggunakan software pembuatan buku peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena mengandung

display yang lebih menarik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan intruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh peserta didik. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (N.E, Ntobuo, 2018 : 51).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan pendekatan Model Pembelajaran Berdiferensiasi menggunakan komik digital. Kajian ini penting dilakukan memperhatikan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mengacu atau orientasi kepada kebutuhan peserta didik, serangkaian keputusan masuk akal (*Common Sense*) akan dirancang oleh guru dalam mengatasi dan memecahkan suatu masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Keputusan-keputusan yang dibuat berkaitan dengan: kurikulum yang memiliki tujuan pembelajaran yang didefinisikan secara jelas.

Berdasarkan analisis angket peserta didik, diketahui bahwa seluruh peserta didik (100%) menyetujui pengembangan media pembelajaran berupa komik digital. Wawancara dengan Ibu Fathul Husni, S.Pd., guru PAI di SMAN 9 Padang, mengungkapkan bahwa komik digital belum pernah dikembangkan sebelumnya, sehingga beliau mendukung inisiatif pengembangan komik digital sebagai tambahan bahan ajar. Dukungan ini sejalan dengan penelitian Nuriyanti dkk. (2014), yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji Bagaimana Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat.

B. Identifikasi Masalah

Dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA, khususnya di wilayah Sumatera Barat, masih ditemukan berbagai tantangan yang berdampak pada efektivitas proses dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal, studi pustaka, serta wawancara dengan guru dan peserta didik, dapat diidentifikasi tiga permasalahan utama sebagai berikut:

1. Keberagaman karakteristik peserta didik belum direspon dengan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan diferensiatif. Peserta didik di SMA memiliki perbedaan signifikan dalam hal kesiapan belajar, minat terhadap materi, serta gaya belajar yang bervariasi visual, auditori, kinestetik, dan lainnya. Namun, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang berlangsung di kelas cenderung seragam dan berbasis ceramah, sehingga kurang mampu menjangkau kebutuhan belajar masing-masing individu. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar, khususnya dalam aspek pemahaman nilai dan penerapannya dalam konteks kehidupan nyata.
2. Minimnya pemanfaatan media inovatif seperti komik digital yang potensial untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran PAI. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, penugasan, dan diskusi tanpa dukungan media visual yang menarik. Padahal, materi PAI, terutama yang bersifat historis atau naratif (misalnya tentang kisah tokoh-tokoh Islam atau nilai moral dalam kehidupan), sangat cocok disampaikan melalui media visual seperti komik digital. Penggunaan komik digital yang dirancang secara tematik sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu menyampaikan nilai-nilai Islam dengan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dari berbagai latar belakang kemampuan.
3. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah berbasis nilai keagamaan dan sosial. Penguatan profil pelajar Pancasila, peserta didik

diharapkan mampu berpikir kritis dan menyelesaikan permasalahan kontekstual dengan mengacu pada nilai-nilai agama dan moral. Namun, kenyataannya, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam mengaitkan materi PAI dengan persoalan aktual di lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif, yaitu mendorong peserta didik untuk menginternalisasi nilai dan menerapkannya dalam kehidupan. Komik digital yang dikembangkan secara berdiferensiasi dapat menjadi sarana untuk menyajikan situasi problematik yang dekat dengan dunia peserta didik dan mendorong kemampuan mereka dalam mengambil keputusan yang bijak berdasarkan ajaran Islam.

C. Batasan Masalah

Secara terperinci dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Analisis Kebutuhan-kebutuhan Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat
2. Untuk Mengetahui Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat
3. Untuk Mengetahui Model yang dikembangkan Valid, Praktis, dan Efektif pada model Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat ?”.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMAN Sumatera Barat.

Secara khusus, tujuan penelitian pengembangan Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMAN Sumatera Barat ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat.
- b. Untuk menemukan dan mengembangkan suatu Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMA Negeri Sumatera Barat.
- c. Untuk menguji apakah Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital yang dihasilkan Valid, Praktis, dan Efektif diterapkan di SMA Negeri Sumatera Barat.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dibedakan antara kegunaan teoretis dan kegunaan praktis.

a. Kegunaan Secara Teoretis

Secara teoretis diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam dan perannya dalam peningkatan mutu sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat berguna sebagai informasi atau referensi dan data

banding bagi para peneliti lain yang dilakukan terkait dengan penelitian sejenis yakni pembelajaran.

b. Kegunaan Secara Praktis

Sedangkan secara praktis, penelitian ini berguna bagi kepala sekolah, pendidik, pengambil kebijakan di bidang pendidikan, orang tua dan masyarakat.

Bagi kepala sekolah, dan pendidik, hasil penelitian ini berguna sebagai masukan dalam rangka melakukan pengembangan mutu pendidikan di sekolah, khususnya dalam pembelajaran mutu sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan Islam.

Bagi para penentu kebijakan, khususnya pemerintah provinsi dan pihak-pihak terkait seperti Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan Nasional yang mengurus pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai data atau informasi penting guna melakukan upaya-upaya perbaikan dan pengembangan pembelajaran. Khususnya menjadikan sekolah menjadi salah satu wadah pembinaan generasi muda dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran menggunakan komik digital.

Bagi orang tua dan masyarakat pada umumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi tentang pembelajaran menggunakan komik digital, sehingga mereka dapat memberikan motivasi dan dukungan kepada sekolah dan pemerintah provinsi untuk meningkatkan pembelajaran melalui Model Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komik di SMA Negeri Sumatera Barat.

F. Spesifik Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah modul pembelajaran menggunakan komik digital untuk peserta didik SMA. Modul pembelajaran untuk peserta didik SMA dapat diakses dengan internet menggunakan laptop, *handphone* melalui link *website* atau *scan barcode* yang diberikan.

Modul pembelajaran menggunakan komik digital untuk peserta didik SMA dilengkapi dengan beberapa pilihan menu, termasuk (1) menu utama, (2) menu informasi terkait modul menggunakan komik digital untuk peserta didik SMA, (3) menu alur pembelajaran website, (4) menu soal pemantik yang terintegrasi dengan Google Form, (5) menu materi pelajaran yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan beberapa submateri. Bagian menu materi pelajaran juga menyertakan kuis menggunakan aplikasi Quizizz untuk setiap pertemuan sebagai evaluasi pemahaman materi. Selain itu, di bagian akhir menu materi pembelajaran, terdapat presentasi Power Point (PPT) tentang materi yang dapat diunduh dan disimpan oleh peserta didik, (6) menu game yang menggunakan aplikasi Wordwall. Menu game terdiri dari dua jenis game, yaitu game mencari hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan game teka-teki silang, (7) menu rangkuman, (8) menu referensi, dan (9) menu profil penulis. Peserta didik dapat memilih menu yang ingin diakses dengan menekan opsi menu di samping modul untuk peserta didik SMA atau menggunakan tombol ikon seperti "berikutnya" dan "selanjutnya".

Modul pembelajaran menggunakan komik digital untuk peserta didik SMA juga dilengkapi dengan teks, gambar yang jelas, dan video relevan terkait dengan materi pembelajaran. Penulisan judul setiap halaman pada modul pembelajaran menggunakan komik digital untuk peserta didik SMA menggunakan jenis *font Yaseva one* ukuran 50, jenis tulisan pada subjudul menggunakan jenis *font Georgia* ukuran 18 dan jenis *font* pada materi menggunakan jenis *font Nunito* ukuran 12. Modul interaktif materi pembelajaran berdiferensiasi menggunakan komik digital untuk peserta didik SMA.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan pembelajaran menggunakan komik digital memiliki sejumlah keunggulan dan pentingnya dalam konteks peningkatan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Pentingnya pengembangan berbasis komik digital terletak pada kemampuannya untuk menciptakan pengalaman yang lebih dinamis, responsif, dan lebih luas secara geografis, sementara tetap memberikan peluang bagi kreator untuk mengembangkan karya-karya inovatif.

Model pengembangan pembelajaran saat ini dipandang kurang mampu mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran peserta didik, sehingga dipandang penting untuk dikembangkan sebuah model pembelajaran menggunakan komik digital yang mengadopsi perkembangan dan kemajuan teknologi. Hasil pengembangan model diharapkan dapat dimanfaatkan oleh praktisi pendidikan terkhusus guru PAI SMA Provinsi Sumatera Barat.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan pembelajaran menggunakan komik digital memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa poin yang mungkin relevan. Asumsi bahwa peserta didik memiliki akses yang memadai ke perangkat digital dan koneksi internet untuk mengakses komik digital. Tidak semua peserta didik mungkin memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Asumsi bahwa penggunaan komik digital akan meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ini bergantung pada preferensi individual dan keberagaman minat peserta didik.

Keterbatasan aksesibilitas digital dapat menyebabkan ketidaksetaraan antara peserta didik. Peserta didik yang tidak memiliki akses ke perangkat atau internet mungkin tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan komik digital. penting untuk mempertimbangkan asumsi dan keterbatasan ini dalam pengembangan dan implementasi pembelajaran menggunakan komik digital agar pendekatan ini dapat berhasil dan memberikan manfaat yang maksimal kepada semua peserta didik.

I. Defenisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian serta mempertegas ruang lingkup pembahasan, maka penulis perlu menyampaikan batasan-batasan terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam judul di atas.

Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan antara lain:

1. Model Pengembangan

Model berasal dari bahasa inggris *moodle* yang bermakna bentuk atau kerangka suatu konsep atau pola. Model berisikan informasi yang berkenaan dengan tujuan untuk mempelajari system yang sebenarnya. Sedangkan

pengembangan adalah suatu proses, cara, dan perbuatan mengembangkan sesuatu agar lebih baik atau sempurna. Model pengembangan yang dimaksud dalam tulisan ini adalah suatu langkah yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat atau mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji keefektifannya sehingga menjadi produk semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu pembelajaran yang lebih efektif.

2. Pengembangan Pembelajaran

Suatu usaha menciptakan produk kemudian kelayakan dari produk tersebut diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah media Komik Digital berbasis Flipbook yang diimplementasikan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Pendidikan Islam yang diuji cobakan untuk peserta didik kelas XI SMAN 9 Padang. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model 4D (*Define, Design, Development dan Disseminate*).

3. Komik digital

Komik Digital adalah cerita bergambar yang disajikan melalui media elektronik, seperti situs web atau aplikasi seluler. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atas pesan melalui media elektronik. Media Komik digital ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva.

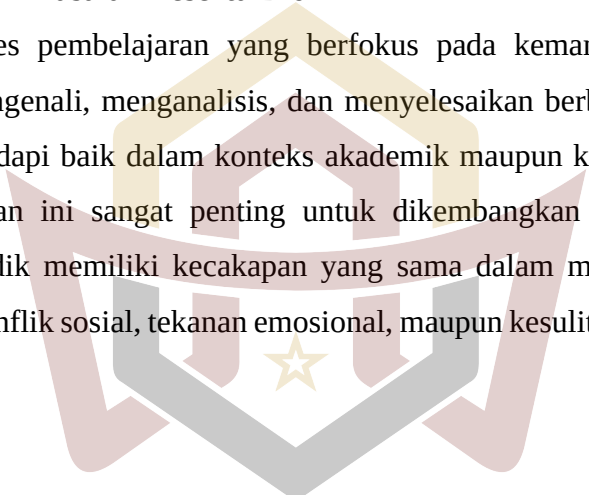
4. PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI SMA merupakan lanjutan dari pembelajaran PAI di kelas sebelumnya yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh. Materi PAI kelas XI dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Cakupan materi dalam PAI kelas XI meliputi lima aspek utama, yaitu Al-Qur'an dan Hadis, Akidah, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah

Kebudayaan Islam. Pada aspek Al-Qur'an dan Hadis, peserta didik diajak memahami kandungan ayat dan hadis tentang pentingnya menuntut ilmu, etika pergaulan, dan keseimbangan hidup. Dalam bidang Akidah, peserta didik memperdalam pemahaman tentang asmaul husna, serta konsep qada dan qadar sebagai bagian dari keimanan yang rasional. Pada aspek Akhlak, pembelajaran diarahkan untuk membentuk karakter mulia melalui penerapan sikap seperti adil, sabar, rendah hati, serta menjauhi perilaku tercela seperti sombong dan iri hati.

5. Pemecahan Masalah Peserta Didik

Proses pembelajaran yang berfokus pada kemampuan peserta didik dalam mengenali, menganalisis, dan menyelesaikan berbagai persoalan yang mereka hadapi baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan karena tidak semua peserta didik memiliki kecakapan yang sama dalam menghadapi tantangan belajar, konflik sosial, tekanan emosional, maupun kesulitan memahami materi pelajaran.



UIN IMAM BONJOL
PADANG