

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional pada dasarnya memiliki tujuan sesuai dengan yang dijelaskan dalam pasal 3 UU NKRI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Susunan Pendidikan Nasional yang berbunyi “Peserta didik mampu untuk *competence Development* (mengembangkan kompetensi) dan mampu *Construct Character* (karakter yang membangun) serta menciptakan *Country Civilization* (peradaban negara) yang berkelas dalam rangka untuk menciptakan peserta didik yang *smart* (cerdas) sehingga berdampak kepada bangsa yang cerdas, memiliki tujuan agar potensi yang dimiliki peserta didik berkembang sehingga menjadi peserta didik yang memiliki IMTAQ kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, kreatif, cakap, mandiri, dan dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (UU Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidikan sebagai kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan ketrampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Dengan adanya Kurikulum Merdeka yang menerapkan inovasi terbaru dalam sistem pendidikan Indonesia, yang dirancang dengan karakteristik pembelajaran yang memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Karakteristik lain dari kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis proyek dan lebih berfokus pada materi esensial, sehingga dapat mengejar ketertinggalan Indonesia dalam hal literasi dan numerasi. Dengan karakteristik tersebut, Kurikulum Merdeka tidak hanya menjawab kebutuhan pendidikan saat ini tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk tantangan masa depan dengan penekanan pada penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila (Alfian dkk., 2022).

Dinamika perkembangan dan kemajuan zaman selalu berimplikasi terhadap perkembangan teknologi dan tersebarnya informasi yang makin meluas dan seketika, serta informasi dalam berbagai bentuk yang bervariasi tersaji dalam waktu yang cepat. Perubahan besar pada corak kehidupan manusia di seluruh dunia

Dimana ditandai dengan 4 ciri utamanya yaitu (1) dunia seperti tanpa batas (*global village*); (2) ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat dan adanya persaingan tingkat tinggi dalam segala aspek kehidupan manusia. Guna menghadapi tantangan tersebut dibutuhkan sistem pendidikan yang mampu melahirkan *output* dengan seluruh potensi yang dimilikinya terbina. Menghadapi tantangan ini dibutuhkan sistem pendidikan yang mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mereka dapat bersaing di tingkat global. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatur pendidikan sebagai sarana untuk membentuk manusia yang cerdas dan terampil (Undang-Undang, 2003).

Adapun Teknologi pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu kajian ilmu terapan yang belum banyak dipelajari. Teknologi pendidikan muncul berawal dari keterpaduan antara teori dan konsep pada bermacam disiplin ilmu yang saling berhubungan untuk dapat menyelesaikan masalah belajar yang tidak dapat diselesaikan dalam pendekatan terdahulu, Lahirnya teknologi pendidikan berdampak terhadap belajar mengajar pelajaran yang awalnya membosankan untuk dipelajari berubah menjadi pelajaran audio visual yang menarik karena disertai dengan tambahan gambar dan suara. Siregar mengatakan bahwa “media dapat menjadi salah satu inovasi dalam mengentaskan rasa kebosanan peserta didik pada proses belajar. Peserta didik menjadi bergairah serta menikmati proses belajar mengajar, menambah pemahaman dari *content* (materi) yang disajikan. Penggunaan multimedia pembelajaran juga dapat membantu dalam peningkatan prestasi belajar dan membantu menyampaikan materi yang lebih menarik kepada peserta didik” (Siregar dkk., 2022).

Pembelajaran berkualitas ditopang oleh kelengkapan segala komponen yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran berkaitan dengan cita-cita yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran yaitu untuk membentuk berbagai kompetensi peserta didik. Materi pembelajaran berkaitan dengan seperangkat pengetahuan yang diterima oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran, Metode pembelajaran berkaitan

dengan cara yang dipakai pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mardicko, 2022).

Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi sebuah bangsa, menjadi bangsa yang maju haruslah dibangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas dan terampil. Sebagaimana firman Allah SWT. Dalam QS.Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (QS..Al-Mujadalah [58]: 11)

Ayat ini menunjukkan bahwa memberikan pelajaran penting tentang adab dalam majelis, kepatuhan terhadap perintah, serta keutamaan ilmu. Ayat ini mengajarkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat tinggi dalam Islam. Allah secara khusus menyebut bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya. Ini menjadi bukti bahwa pendidikan dan ilmu adalah hal yang sangat penting, tidak hanya untuk pengembangan individu tetapi juga untuk kemajuan umat dan bangsa (Sabariah dkk., 2021).

Penyajian pesan pada era informasi ini senantiasa menggunakan media. Media pembelajaran sangat bermanfaat memudahkan peserta didik dalam belajar dan menjadikan proses belajar lebih , efektif, efisien dan menarik. Untuk itu perlu diupayakan suatu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang

mengarah kepada pengembangan ketrampilan dan pengetahuan yang dapat menumbuhkan inovasi peserta didik.

Media pembelajaran banyak dijelaskan di dalam Al-Qur'an salah satu surat yang menjelaskan tentang media yakni surah firman Allah dalam surah Al-Alaq 1-5:

إِذَا بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Qs. Al-Alaq 96:1-5)

Berdasarkan ayat diatas, dapat dilihat bahwa Allah menjelaskan dalam proses pembelajaran atau proses dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada manusia dari semula yang tidak tahu menjadi tahu menggunakan perantara (media) berupa pena. Menurut tafsir, maksud pena disini adalah baca dan tulis. Jadi, Allah juga telah mengisyaratkan bahwa penggunaan media itu memang penting dalam proses transfer ilmu pengetahuan.

Dalam konteks pendidikan Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan moralitas yang menjadi dasar perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, pembelajaran Akidah Akhlak sering kali dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena penyampaiannya yang bersifat konvensional yang berpusat kepada guru yang berperan sebagai satu-satunya sumber informasi utama, kelebihan dari pembelajaran konvensional lebih terstruktur dan efisien karena satu guru dapat mengajar banyak peserta didik dalam waktu yang sama, namun kekurangannya peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dan mudah bosan. media yang digunakan juga terbatas, seperti buku paket, LKS, dan papan tulis, misalnya dalam materi Akidah Akhlak seperti *Mujahadah* dan *Riyadhah*, peserta didik mampu menghafal definisinya, tetapi belum tentu mampu menerapkannya dalam menghadapi masalah remaja saat ini seperti *FOMO*, *cyberbullying* dan tekanan media sosial.

Pendidikan diharapkan untuk meninggalkan gaya pendidikan konvensional dan beralih ke gaya pendidikan yang modern. Gaya pendidikan konvensional yang dideskripsikan hanya mengandalkan buku dan pendidik. Sedangkan gaya pendidikan modern dideskripsikan mengandalkan teknologi dan informasi yang terdepan dan mempunyai kualitas yang telah teruji dalam pembelajaran” (UU Nomor 20 Tahun 2003). “Revolusi teknologi informasi telah mengubah pola pikir dan cara manusia bekerja, baik cara berkomunikasi, cara menghasilkan produk, cara melakukan koordinasi, cara skema berpikir, hingga cara belajar mengajar”. Peralihan 4 teknologi mengakibatkan terbentuknya suatu ilmu baru yang bergerak di bidang teknologi yaitu teknologi pendidikan.

Peserta didik di era digital, sangat akrab dengan teknologi dan visualisasi media, mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat , *visual*, dan mudah diakses melalui perangkat digital. seperti yang dikemukakan oleh Richard Mayer bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar, prinsip ini memadukan bagaimana media di dan visual harus disusun untuk memaksimalkan pemahaman dan retensi informasi, filsafat pembelajaran juga juga sangat mendukung penggunaan media digital dan visual, pendekatan ini memandang bahwa peserta didik secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi (Tiwow dkk., 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut agar materi Akidah Akhlak dapat disampaikan secara efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang potensial dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis e-komik, yang memadukan unsur gambar, cerita, dan interaktivitas digital. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yaitu mobile learning dengan menggunakan perangkat computer, smartphone berbasis android atau *Mobile learning*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 3 Oktober 2025 pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN, pemanfaatan media pembelajaran digital khususnya e-komik berbasis Canva pada materi *Mujahadah* dan *Riyadah* belum dilakukan. Dengan menggabungkan pengembangan media

pembelajaran penargetan pada peserta didik kelas X MAN, penelitian ini memberikan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan yang lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik MAN.

Kemudian dilakukan juga observasi pada tanggal 13 November 2025 di MAN, didapatkan bahwasanya Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif fleksibel, dan efisien. MAN untuk media yang disukai oleh peserta didik mereka lebih menyukai media yang banyak mengandung unsur animasi yang bergambar dan dipadukan dengan games, sehingga mereka bisa melihat animasi dan media bergambar agar peserta didik lebih bersemangat, sedangkan mereka lebih menyukai media elektronik atau digital dari pada media cetak apalagi papan tulis, karena dengan menggunakan elektronik mereka bisa belajar lebih banyak lagi dalam penggunaan yang ada saat ini, apalagi pembelajaran secara e-learning sangat diminati oleh peserta didik dengan kreatifitas-kreatifitas yang dibuat melalui media.

Perencanaan yang di buat sudah bagus namun belum terealisasi dengan baik. Hal ini berdampak pada kurangnya minat belajar dan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi Akidah Akhlak. Dari beberapa permasalahan tersebut dapat dilihat nilai ujian Sumatif Akhir Semester (SAS) peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Berikut data nilai Ujian Sumatif Akhir peserta didik kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN Pada tahun ajaran 2025/2026.

Tabel. 1. 1 Data Nilai Hasil Belajar Akidah Akhlak Ujian Sumatif Akhir Semesetr (SAS) Peserta didik Kelas X Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
X MAN 1	240	85	75	101	139	42%	58%

Sumber : Nilai Ujian Sumatif Akhir Semester (SAS) Peserta didik Kelas X Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN

Data tersebut dapat di lihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar akidah akhlak Sumatif Akhir Semester (SAS) Peserta didik kelas X MAN masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Dari itu menunjukkan bahwa peserta didik MAN masih banyak yang belum menguasai dan memahami Materi Akidah Akhlak yang diberikan oleh Guru. Komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai akidah secara kontekstual melalui cerita yang menarik dan visualisasi tokoh yang dapat menginspirasi peserta didik. Selain itu, media ini dapat meningkatkan daya tarik, motivasi belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Penggunaan e-komik yang dikembangkan secara memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kuis, animasi, atau navigasi mandiri (Nuriza S, 2018).

Komik sangat digemari mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa sekalipun juga kerap membaca berbagai jenis komik tertentu, karena seseorang bisa menikmatinya tanpa harus mengerutkan dahi mencerna sederetan kalimat yang panjang. Pada abad sekarang ini dengan teknologi yang semakin canggih komik telah menjadi trend dan bahkan kebutuhan sehingga tak sedikit sarana dan prasarana pendidikan khusus hadir untuk membahas dunia komik atau animasi, pengaruh teknologi pula sehingga bentuk komik yang awalnya berupa buku komik, kini tersedia pula dalam bentuk elektronik, hingga komik berkembang dengan berbagai genre dan jenis komik tertentu (Mahdiyah, 2021).

Membawa komik kedalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik berimajinasi sekaligus memahami apa yang mereka lihat dan pelajari. Media-media seperti ini harusnya bisa menjadikan pelajaran akidah akhlak yang

berorientasi pada penanaman karakter dan perilaku terpuji dapat dengan mudah diajarkan kepada peserta didik. Media komik juga dapat menjadi alternatif pemenuhan karakteristik belajar peserta didik Dengan memberikan contoh situasi yang realis melalui penggambaran karakter dan cerita dalam suatu komik maka peserta didik dapat menyerap makna dan pelajaran dari apa yang ia lihat.

Berdasar pada beberapa argumentasi di atas, maka pembelajaran Akidah Akhlak perlu diselenggarakan dengan cara dan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran Akidah Akhlak sangat perlu mengikuti kecenderungan zaman, memperhatikan karakteristik peserta didik yang mempelajarinya, dan menggunakan media yang digandrungi peserta didik sesuai tingkat usianya. Seperti dikatakan di atas, yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran semacam media komik.

Dilihat dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti e-komik terdahulu oleh Lutfi Firaus dan R. Hidayat juga melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah Akhlak untuk peserta didik MA Al Bairuny Sambongdukuh dengan menggunakan aplikasi Canva (Firdaus & Hidayat, 2024). terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Shaleh Hasan dan Lilik Hidayati mengenai pengembangan media pembelajaran komik Akidah Akhlak Materi akhlak tercela syirik . Penelitian lain yang juga relevan dilakukan oleh Dani, A. mengenai pengembangan media pembelajaran e-comic pembelajaran PAI untuk peserta didik SMP N 3 Jatiagung. penelitian ini menunjukkan adanya upaya berkelanjutan dalam memanfaatkan komik, termasuk format digital atau e-komik, sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan Uraian Tersebut, Peneliti tertarik Melakukan Penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan E-Komik pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan alasan peserta didik dapat mempermudah memahami materi dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu penulis merancang penelitian ini Dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas X MAN”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan observasi lapangan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap penguasaan konsep-konsep Akidah Akhlak, khususnya materi menghindari akhlak tercela dengan *Mujahadah* dan *Riyadhah*
2. Media pembelajaran masih konvensional. Belum tersedianya media pembelajaran yang cukup relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menunjang pembelajaran Akidah Akhlak.
3. Kurang tepatnya pemilihan bahan ajar dan model pembelajaran untuk menarik minat dan hasil belajar Akidah Akhlak, dimana peserta didik lebih cenderung suka dengan teknologi.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran akidah untuk mata pelajaran akidah akhlak kelas X MAN
5. Kurangnya media yang menarik dan kontekstual khususnya dalam hal memiliki inisiatif mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak yang dikemas dalam bentuk visual naratif.
6. Kurangnya penggunaan multimedia yang berfungsi sebagai penunjang dan pembimbing dalam belajar peserta didik saat pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas masalah-masalah tersebut yang dibatasi pada pengembangan Media berbasis E-komik. E-Komik yang dimaksud merupakan bahan pembelajaran berbasis elektronik. Pengembangan ini dibatasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang ada di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bungo, terkhusus untuk Fase E, Materi yang dipelajari dibatasi pada menghindari akhlak tercela dengan *Mujahadah* dan *Riyadhah*, Uji validitas yang digunakan, dibatasi pada validitas materi dan validitas konstruk. Praktikalitas yang digunakan terbatas pada apakah produk yang dikembangkan ini praktis untuk digunakan di kelas, penelitian

ini Efektivitas terbatas pada uji peningkatan aspek kognitif yaitu hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Validitas media pembelajaran menggunakan E-komik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas X di MAN?
2. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran menggunakan E-komik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas X di MAN?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran menggunakan E-komik berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas X di MAN?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui Validitas media pembelajaran E-komik berbasis aplikasi canva Akidah Akhlak peserta didik kelas X di MAN
2. Untuk mengetahui Praktikalitas media pembelajaran E-komik berbasis aplikasi canva Akidah Akhlak peserta didik kelas X di MAN
3. Untuk mengetahui Evektifitas media pembelajaran E-komik berbasis aplikasi canva Akidah Akhlak peserta didik kelas X di MAN

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi alternative solusi yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini juga diharapkan bagi guru untuk dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran guna menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ditemukan di dalam kelas.
3. Bagi Peserta didik, penelitian ini diharapkan memahami pembelajaran Akidah Akhlak melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan.

4. Bagi peneliti, Menambah wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

G. Spesifikasi Produk

Produk Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk E-Komik ini merupakan solusi pembelajaran digital modern yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak Dikembangkan melalui penelitian mendalam, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan menarik. Spesifikasinya adalah sebagai berikut :

1. Produk ini memiliki karakteristik yaitu media yang berbasis IT, menggunakan perangkat handphone, computer baik berupa Laptop, Notebook, atau PC (Personal Computer).
2. Media pembelajaran ini berbentuk komik digital yang dapat di akses melalui link atau juga dapat di save (simpan) dan digunakan dalam bentuk Flashdisk sehingga memudahkan untuk dipakai dan *disseminate* (disebarkan). Media pembelajaran ini juga mampu disebarluaskan melalui akun email dan akun media sosial yang ada menggunakan cara menyampaikan link dari data google Drive
3. Penyajian media pembelajaran yang akan dibuat terdiri dari petunjuk, e-komik, tips, dan quiz. Media pembelajaran yang dihasilkan diperoleh dari penelitian pembelajaran akidah akhlak pada materi Menghindari Akhlak Tercela di kelas X MAN.
4. Tahap pembuatan produk, aplikasi untuk membuat media komik ini adalah adalah aplikasi canva yang dapat diakses di web www.canva.com.
5. Desain struktural komik
 - a. Pendahuluan yang Memotivasi
 - 1) Cover menarik: Identitas utama E-Komik yang didesain secara profesional.
 - 2) Informasi Umum: Penjelasan lengkap mencakup petunjuk penggunaan e-komik, materi pokok, fase pembelajaran, capaian, tujuan pembelajaran.
 - 3) Panduan dan Tips Efektif: Petunjuk penggunaan dan tips untuk membantu peserta didik belajar lebih produktif.

b. Materi Pembelajaran yang Menarik

- 1) Judul Materi yang jelas untuk mempermudah fokus belajar.
- 2) Pembahasan materi berbentuk cerita komik
- 3) E-Komik Pembelajaran yang didesain dengan penuh warna dan materi dikemas secara menarik.
- 4) Penjelasan Kandungan Materi: Visualisasi menarik yang memperkuat pemahaman.
- 5) Kesimpulan/tips: Memperkuat poin-poin penting dari materi.

c. Evaluasi yang Efektif

- 1) Tautan ke Google Form: Soal evaluasi yang dirancang sesuai materi.
- 2) Hasil Instan: Pendidik dapat mengakses hasil secara langsung

d. Penutup dengan Nilai Tambah

- 1) Referensi
- 2) Biodata penulis

H. Defenisi Operasional

1. Pengembangan merujuk pada proses sistematis dalam merancang, membuat, menguji, dan mengevaluasi suatu produk dalam hal ini media pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Proses ini mencakup tahap analisis kebutuhan, perencanaan, perancangan, produksi, dan revisi berdasarkan hasil uji coba.
2. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media ini memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur seperti tombol navigasi, kuis, animasi, dan umpan balik langsung.
3. E-komik (komik elektronik) adalah media komik digital yang ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Dalam konteks ini, e-komik digunakan sebagai bentuk penyajian materi pelajaran dengan pendekatan naratif visual yang menarik, yang mendukung pemahaman konsep akidah akhlak secara menyenangkan dan mudah dipahami.

4. Akidah akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam yang mencakup pembelajaran tentang keimanan kepada Allah SWT dan penerapan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, materi akidah akhlak difokuskan pada kompetensi dasar yang sesuai dengan kelas X sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MAN.



UIN IMAM BONJOL
PADANG