

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan standar pendidikan Indonesia. Seiring dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi, model-model baru juga diciptakan secara berkala. Komik adalah cara yang ringan dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan karena diartikan sebagai grafik kartun dengan teks. Penciptaan model elektronik adalah tujuan dari proyek ini. Komik, di sisi lain, dirancang untuk menjadi kombinasi kata dan gambar yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi secara grafis kepada pembaca. Sebuah buku komik selalu memanfaatkan tata letak dan ruang untuk menciptakan narasi yang telah diatur melalui visualnya. Komik dipisahkan menjadi dua kategori: komik cetak dan komik digital, tergantung cara produksinya. Komik digital berbeda dari komik lainnya karena dapat dibaca pada perangkat elektronik tertentu dan memiliki format yang dimodifikasi. Dengan berbagai keunggulannya seperti lebih terjangkau, mudah diakses, tahan lama, dan interaktif. Komik digital lebih cocok untuk skenario pandemi saat ini yang lebih banyak memanfaatkan media elektronik<sup>1</sup>.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka komik digital dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang memuat karakter atau tokoh yang memerankan suatu karakter tertentu dan dibuat oleh komikus kemudian

---

<sup>1</sup>Akhmad Syaferi, "Pengembangan Komik Digital Covid-19 Menggunakan Flip Pdf Professional Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X Sma," T.T.

dipublikasikan ke internet atau dapat dibaca secara *online* melalui media elektronik tertentu.<sup>2</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara efisien, meningkatkan minat belajar siswa, dan membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Kualitas pembelajaran dapat ditentukan salah satunya dengan menarik tidaknya media pembelajaran media pembelajaran yang digunakan dan disusun dengan sistematis.

Pada zaman modern seperti sekarang ini, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Salah satunya, yaitu canva. Canva merupakan aplikasi desain online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. Media pembelajaran canva dapat diaplikasikan di berbagai pembelajaran, termasuk pada pelajaran PAI.

beradaptasi dan mengikuti setiap perkembangan secara akurat, tepat, dan sukses<sup>3</sup>Ungkapan “media pembelajaran” berasal dari kata “medium” yang berasal dari bahasa lain yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Media merupakan suatu rekomendasi untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada sasaran atau penerima yang ingin diketahui oleh sumber pesan. Stefi Adam dan Muhammad Taufik Syastra mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang

---

<sup>2</sup> Fidra Maghfirah dan Herowati, Pengembangan Media Komik Strip Sains “Pemanasan Global” untuk Meningkatkan Motivasi Membaca siswa Kelas VII SMPN 2 Sumenep, Jurnal Lensa (*Lentera Sains*): *Jurnal Pendidikan IPA*, Vol.7, Jilid 2, 2017,h.83

<sup>3</sup> Dwi Aulia Lestari dan Tri Wintolo Apoko, “Efektivitas Video Animasi melalui Canva terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5953–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>.

digunakan dalam proses Pendidikan baik teknologi maupun fisik yang dapat membantu guru dalam membantu siswa memahami informasi yang diajarkan dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Guru harus pandai ketika memilih dan memanfaatkan bahan ajar sebagai bagian dari uraian tugas mereka. Karena media pendidikan berfungsi sebagai alat untuk menunjang pembelajaran siswa dan instruktur. Materi pendidikan yang efektif adalah materi yang dapat menggugah minat siswa dan menarik perhatian mereka. Materi pembelajaran komik digital merupakan salah satu sumber pendidikan yang paling menarik<sup>4</sup>.

Kembali pada penjelasan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu usaha yang disengaja, yaitu kegiatan membimbing, mengajar, atau melatih yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam secara terencana dan disengaja dengan tujuan membantu siswa. mengembangkan keimanannya dengan memberikan ilmu, mengamalkan, dan pengalaman agama Islam agar mereka menjadi muslim yang kemudian terus mengembangkan keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT. Hal ini pada akhirnya menghasilkan manusia Indonesia yang bermoral lurus dan bertakwa.

Gaya diartikan sebagai jati diri yang dibawa oleh seorang dalam melakukan aktivitasnya, Adapun gaya mengajar diartikan sebagai suatu bentuk penampilan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dalam hal ini. Dalam hal ini,

---

<sup>4</sup> Egi Kurniawan, "JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR 2022 M/1444 H," t.t.

peneliti berharap dapat menciptakan alat pembelajaran interaktif yang akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi lebih tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Penggunaan komik digital dapat mengurangi penggunaan kertas yang pada akhirnya menjadi sampah jika tidak diperlukan lagi dengan memanfaatkan gawai dan internet sebagai sumber belajar.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi di Smk Negeri Sekar, dalam pengimplementasian pembelajaran yaitu masih menggunakan buku lembar kerja siswa (LKS) sebagai penugasan dalam pembelajaran terkadang guru juga menggunakan media power point untuk menampilkan inti-inti dari materi pelajaran yang di sampaikan, dan setelah peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa SMK Negeri Sekar Bojonegoro, Peneliti mendapatkan informasi bawasanya yang dikeluhkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu cara mengajar guru yang kurang menarik, sehingga siswa menjadi lebih bosan dalam proses pembelajaran yang bisa berdampak pada minat belajar siswa, gaya belajar yang monoton bisa mengakibatkan kebosanan siswa untuk satu hal itu seorang guru sebisa mungkin memberikan gaya pembelajaran yang bervariasi salah satunya dalam media pembelajaran yang diterapkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka peneliti ingin mengetahui kelayakan dari penggunaan Komik Digital berbasis canva Sebagai

---

<sup>5</sup> Egi Kurniawan, "JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR 2022 M/1444 H," t.t.

Media Pembelajaran PAI Tentang Tokoh Ulama Dan Penyebaran Islam Pada Siswa Kelas X Di Smk Negeri Sekar Bojonegoro.

Diantara rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan komik digital berbasis canva sebagai media pembelajaran PAI tentang tokoh ulama dan penyebaran islam pada kelas X di Smk Negeri Sekar?
2. Bagaimana hasil produk pengembangan komik digital berbasis canva sebagai media pembelajaran PAI tentang tokoh ulama dan penyebaran islam kelas pada X di SMK Negeri Sekar?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dilakukanya penelitian ini untuk:

1. Untuk mengembangkan proses pengembangan komik digital berbasis canva sebagai media pembelajaran PAI tentang tokoh ulama dan penyebaran islam pada kelas X di Smk Negeri Sekar.
2. Untuk mengetahui hasil produk pengembangan komik digital berbasis canva sebagai media pembelajaran PAI tentang tokoh ulama dan penyebaran islam pada kelas X di SMK Negeri Sekar.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan baik pada tingkat teoretis maupun praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Komik digital secara teori seharusnya mampu memberikan informasi berharga kepada anak-anak, terutama informasi tentang tokoh ulama dan

penyebaran Islam. Selain itu dapat menghasilkan desain bahan ajar komik digital berbasis canva.

## 2. Manfaat Praktis

Penciptaan komik digital berbasis canva diharapkan dapat membantu PAI mempelajari tokoh-tokoh ulama dan dakwah Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

### a. Bagi Guru PAI

Komik digital berbasis animasi youtube ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan juga referensi bagi guru untuk mempermudah guru membuat bahan ajar yang menarik dan efisien, Juga mempermudah guru menilai Tingkat pemahaman siswa khususnya pada materi tokoh ulama dan penyebaran islam atau materi PAI lainnya.

### b. Bagi Siswa

Komik digital berbasis canva ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan memberikan motivasi dalam pembelajaran PAI.

### c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan digitalisasi dalam dunia pendidikan Bagi Peneliti untuk meningkatkan pemahaman, keahlian, dan kemampuan peneliti khususnya dalam pembuatan komik digital mata pelajaran PAI berbasis canva.

### E. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi komik digital yang bisa digunakan melalui *smartphone* maupun *PC*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat mater Pendidikan agama islam materi Tokoh Ulama Dan Penyebaran Islam di Smk Negeri Sekar Bojonegoro.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat teks, video, dan juga evaluasi.

### F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

#### 1. Ruang Lingkup

Perlu adanya ruang lingkup yang akan diteliti supaya penelitian yang dilakukan berfokus pada satu ruang lingkup.

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

- a. Pengembangan bahan ajar PAI berupa bahan ajar
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan *komik digital* di kelas X SMKN Sekar.

#### 2. Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar *komik digital* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki keterbatasan, sebagai berikut :

- a. Materi dalam pengembangan ini terbatas pada PAI khususnya pada materi tentang tokoh ulama dan penyebaran islam.
- b. Uji coba pemakaian bahan *komik digital* erbatas pada siswa kelas X- SMKN Sekar.

## **G. Definisi Operasional**

Media komik adalah narasi populer yang banyak mengandung gambaran ekspresif yang dapat membantu pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa membaca nyaring dengan menggunakan cerita dan ilustrasi yang menghibur

Canva merupakan aplikasi desain online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook

Pembelajaran PAI kelas X SMPN Sekar meliputi menulis, berbicara, mendengarkan, dan membaca. Komponen mendengarkan teknik aktif dan disengaja yang kita gunakan untuk menafsirkan suara yang kita dengar sebagai informasi adalah fokus utama penelitian ini.

## **H. Orisinalitas Penelitian**

Perbedaan dan persamaan peneliti dan peneliti sebelumnya dalam bidang studi ditunjukkan pada bagian ini. Hal ini diperlukan untuk mencegah terulangnya penelitian pada subjek yang sama. Kami kemudian akan dapat mengidentifikasi fitur-fitur yang membedakan penelitian kami dari penelitian peneliti sebelumnya. Peneliti dapat menyederhanakan bagian ini untuk dibaca dengan menyajikannya dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

Nama, Tahun, dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Skripsi Mia Wijayanti, 2023 dengan judul pengembangan media komik berbasis digital pada mata pelajaran PAI sekolah dasar kelas III materi kisah nabi Ibrahim as.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and development dengan model ADDIE dan hasil penelitian mengemangkan media komik berbasis digital Untuk proses pembelajaran PAI sekolah dasar kelas III. <sup>6</sup>	Persamaan penelitian Mia Wijayanti, 2023 dengan penelitian yang saya lakukan samasama menggunakan media komik digital	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terdapat pada tujuan yang ingin di capai, pada penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui perkembangan komik berbasis digital Ketika digunakan untuk pelajaran PAI dan tidak mencantumkan model atau saran yang digunakan

<sup>6</sup> Khilda Maulida dkk., "Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz ( KAHOOT ) Pada Konsep Sistem Gerak," 2019, 26.

Nama, Tahun, dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
<p>Skripsi Egi Kurniawan, 2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis E-komik dengan materi penyelenggaraan jenazah pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di Sma N 13 Sijunjung.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development dengan model 4D dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran pai untuk materi penyelenggaraan jenazah dengan menggunakan media e-komik</p>	<p>Persamaan penelitian Egi Kurniawan dengan penelitian saya sama-sama membahas tentang pengembangan komik digital</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terdapat pada objek penelitiannya terdapat juga perbedaan pada model dan metode pembelajaran yang digunakan</p>
<p>Skripsi Ribka Triemay Prasastiningsih, 2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran komik digital canva berbasis kearifan lokal pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar</p>	<p>Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian research and development akan tetapi untuk penjelasannya masih kurang sedikit lengkap</p>	<p>Persamaan peneliti Ribka Triemay Prasastiningsih dengan penelitian yang akan saya lakukan ini sama-sama menggunakan Komik digital</p>	<p>Perbedaannya penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan tidak sama cara penerapannya dan metode yang digunakan penelitian berbeda</p>

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan, runga lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bagian kajian teori berisi tentang pemaparan beberapa kajian teori yang terdiri dari materi pengembangan komik digital, yang meliputi pengertian, karakteristik, jenis-jenis, dan kelebihan komik digital. Pada bagian ini juga menjelaskan tentang canva. Serta menjelaskan tentang mata pelajaran PAI materi Tokoh Ulama dan Penyebaran Islam.

### **BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Bagian ini berisi penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran, Pada bagian ini mencakup model, prosedur penelitian dan pengembangan, Teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, serta teknik analisis data.

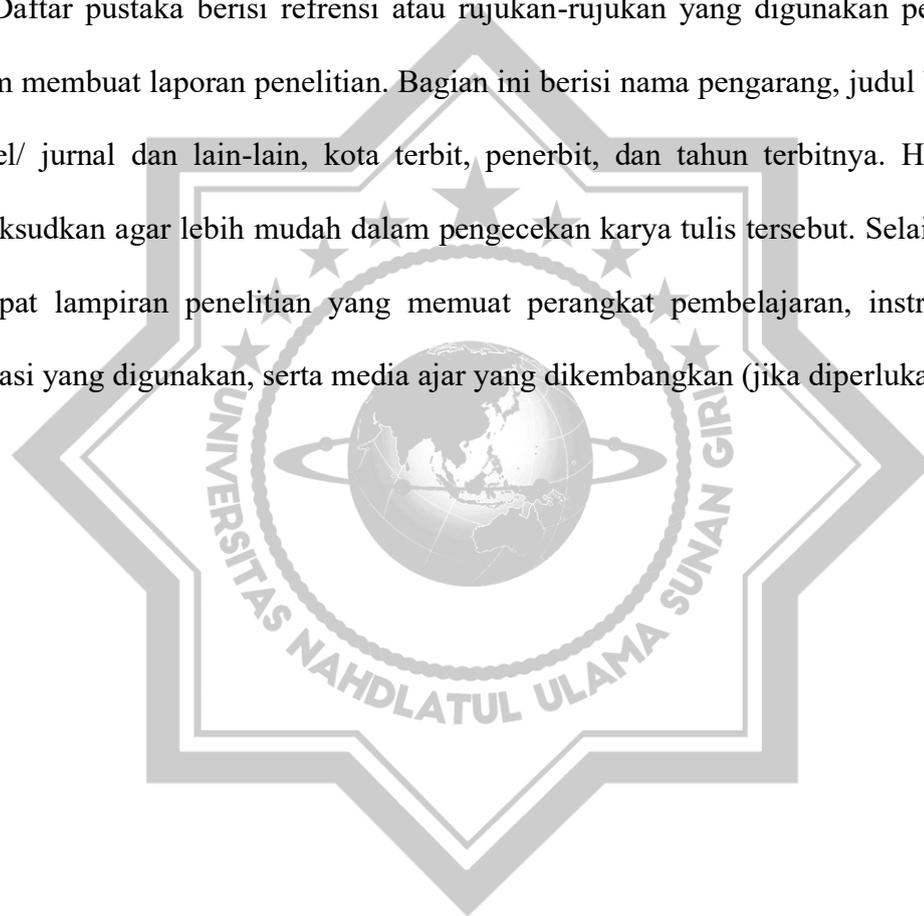
### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini berisi pemaparan data hasil dari pengembangan, penyajian data dan temuan penelitian dan pembahasan.

## BAB V PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian akhir dari skripsi, yang meliputi kesimpulan dari hasil pengembangan media pembelajaran dan saran yang berupa pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

Daftar pustaka berisi referensi atau rujukan-rujukan yang digunakan peneliti dalam membuat laporan penelitian. Bagian ini berisi nama pengarang, judul buku/ artikel/ jurnal dan lain-lain, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya. Hal ini dimaksudkan agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut. Selain itu, terdapat lampiran penelitian yang memuat perangkat pembelajaran, instrumen validasi yang digunakan, serta media ajar yang dikembangkan (jika diperlukan).



# UNUGIRI